



Ejercicio 13 ANALISIS FINAL

Este código parece ser una implementación en Java de un sistema de pago. Incluye cuatro clases: `Persona`, `TarjetaDeCredito`, `EntidadFinanciera`, `Ticket` y `Posnet`.

La clase `Persona` tiene atributos para almacenar información personal como `DNI`, `nombre`, `apellido`, `teléfono` y `correo electrónico`. También tiene un método para devolver el nombre completo de la persona.

La clase `TarjetaDeCredito` representa una tarjeta de crédito y tiene atributos primitivos como la `entidadBancaria`, el `númeroDeTarjeta` y el `saldo`, así como dos atributos de tipo de clase, `EntidadFinanciera` y `Persona`. La clase tiene métodos para verificar si hay suficiente saldo disponible para pagar una cantidad determinada, para realizar el pago mediante la reducción del saldo, y para devolver el nombre completo del titular de la tarjeta.

La clase `EntidadFinanciera` es una enumeración que representa una entidad financiera como VISA o MASTERCARD.

La clase `Ticket` almacena información sobre un pago, como el nombre completo de la persona que realizó el pago, el monto total pagado y el monto de cada cuota en caso de pago a plazos.

La clase `Posnet` proporciona un método para realizar un pago, recibiendo un objeto `TarjetaDeCredito`, el monto a pagar y el número de cuotas, y devolviendo un objeto `Ticket` con los detalles del pago. La clase incluye dos constantes, `RECARGO_POR_CUOTA` y `MIN_CANT_CUOTAS`, para ser utilizadas en cálculos de pago, y dos métodos, `datosValidos` y `recargaoSegunCuotas`, para validar los datos de entrada y calcular el monto adicional a pagar en caso de pago a plazos.

Diagrama UML FINAL:

