

better-ticket-machine

En este proyecto, realiza las siguientes modificaciones:

1. Escribe un método llamado `emptyMachine`, diseñado para simular el vaciado del dinero acumulado en la máquina. Este método debe reinicializar el campo **total** a cero, pero también devolver el valor que tuviera almacenado en **total** antes de la reinicialización.
2. Escribe de nuevo el método `printTicket` para que declare una variable local, **amountToPay**, que debe indicar el dinero que falta para completar el precio del billete. Dicha variable deberá inicializarse para que contenga la diferencia entre **price** y **balance**. Reescribe la comprobación en la instrucción condicional para que se compruebe el valor de **amountToPay**. Si su valor es menor o igual que cero, deberá imprimirse el billete; en caso contrario, hay que imprimir un mensaje de error que especifique la cantidad de dinero que falta por introducir. Comprueba este nuevo método creando varias máquinas e intentando imprimir el billete cuando no se ha introducido la cantidad correcta y cuando sí que se ha introducido.
3. Supongamos que queremos permitir que la máquina imprima billetes con descuento (20%) que se aplica cuando los usuarios pulsan un botón en la máquina física. Implementa un método llamado `setDiscount`, que realice esta operación. Antes de empezar a hacerlo piensa bien qué campos nuevos necesitas y qué métodos deberías cambiar.