

Esercizio 2

Implementare la classe dati.Libro, con le variabili di istanza protette:

- titolo e isbn di tipo String;
- prezzo di tipo float

e i metodi:

- Costruttore/i
- Di accesso alle variabili, es:
 - getPrezzo(), deve ritornare il prezzo del libro
 - equals(Object o) e toString()
(sovrascrivere i metodi di Object)

Esercizio 2

Implementare la classe dati.Carrello con una variabile di istanza, libri, di tipo collezione di oggetti Libro, e i metodi equals e toString.

Nella classe Carrello, implementare i metodi:

- aggiungiLibro(Libro b)
- togliLibro(Libro b)
- un metodo (getConto) che calcoli il prezzo totale dei libri nel carrello

Esercizio 2

Implementare la classe dati.LibroScontato, sottoclasse di Libro, che definisca una variabile d'istanza scontoPercentuale di tipo intero.

Sovrascrivere il metodo getPrezzo di Libro in LibroScontato in modo che ritorni il prezzo scontato del libro.

Scrivere un programma che utilizzi le tre classi sopra definite (classe shop.Test).

Esercizio 2

Implementare la classe dati.LibroScontato, sottoclasse di Libro, che definisca una variabile d'istanza scontoPercentuale di tipo intero.

Sovrascrivere il metodo getPrezzo di Libro in LibroScontato in modo che ritorni il prezzo scontato del libro.

Scrivere un programma che utilizzi le tre classi sopra definite (classe shop.Test).

Esercizio 3 (x casa)

Modificare l'esercizio in questo modo:

- definire l'interfaccia Prodotto
- modificare la classe Libro in modo che implementi l'interfaccia Prodotto (identificare quali metodi definire in Libro e quali in Prodotto)
- definire una seconda classe (Dvd) che implementi l'interfaccia Prodotto
- modificare la classe Carrello in modo che vi possano essere aggiunti oggetti Prodotto di tipo diverso