

SE2: Esercizio 3/3/2011

Si consideri una collezione di giochi da tavolo disponibili per il prestito in una ludoteca.

Ogni gioco e' contraddistinto da:

1. Categoria (investigativo/affari/bellico/fantastico/etc.)
2. Un'eta' minima consigliata
3. Un titolo
4. Una casa editrice
5. Stato (Nuovo/ottimo/buono/mediocre/consumato/inutilizzabile)

Il sistema deve essere in grado di accettare da un menu' testuale i seguenti comandi:

1. Leggi.
 - a. Il sistema chiederà un nome di file, leggerà i dati di uno o più giochi dal file di testo formattato con un dato per riga secondo la struttura sopra descritta, istanzerà gli oggetti corrispondenti e li inserirà nello stato corrente del sistema. N.B. e' possibile avere istanze duplicate di uno stesso gioco.
2. Presta
 - a. Il sistema chiederà il nome del gioco, controllerà se il gioco e' disponibile, selezionerà un'istanza del gioco richiesto (un'istanza classificata come inutilizzabile non può essere prestata), lo assocerà ad un ticket di prestito (intero univoco) e registrerà il gioco selezionato come in prestito rimuovendolo dalla disponibilità
3. Restituisci
 - a. Il sistema chiederà il ticket di prestito e riporterà il gioco che era in prestito tra i giochi disponibili per il prestito.