

31. Scheda di lavoro (OOP: classe Cliente)

xx/02/2019

Considera la classe Cliente mostrata dal modello UML in figura

Movimenti è un attributo che viene incrementato ogni volta che l'intestatario effettua un prelievo oppure un versamento

Prelievo e versamento sono due metodi che ricevono come parametro l'entità della variazione da effettuare sul conto e aggiornano il valore del saldo (per il prelievo attenzione: non è ammesso andare in debito, eventualmente si blocca l'operazione).

Cliente
cognome nome telefono mail
costruttori get/set restituiscidati

Implementa le due applicazioni seguenti

- a) applicazione Console che utilizza oggetti di tipo Cliente.
- b) applicazione con interfaccia grafica che utilizza un oggetto di tipo Cliente.