

Nome:

Cognome:

Matricola:

1. Utilizzando le conoscenze apprese di Programmazione Orientata agli Oggetti, implementare in Java la soluzione di un applicativo che modelli e implementi un servizio di prenotazione di voli aerei. Nello specifico, l'applicativo dovrà prevedere almeno le seguenti classi: **persona (classe astratta), agente, cliente, prenotazione, volo**.
Lo scenario dovrà prevedere che:
 - ciascun volo possa avere prezzi diversi per prima e seconda classe.
 - ciascun cliente possa:
 - a. prenotare uno o più viaggi, scegliendo tra le varie combinazioni proposte dagli agenti, avendo la possibilità di prenotare più posti per uno stesso viaggio;
 - b. disdire le prenotazioni già effettuate;
 - Ciascun agente possa:
 - a. Gestire i viaggi (partenza, destinazione costo e posti disponibili) utilizzando un file di testo per l'inizializzazione.
 - b. Confermare le prenotazioni richieste dai vari clienti, calcolando la spesa totale per ciascuna prenotazione.
 - c. Stampare su file uno storico dei viaggi confermati.
 - d. Elaborare statistiche relative ai viaggi (per esempio: clienti che hanno sostenuto la spesa maggiore, minore, prezzo medio per viaggio).

2. Discutere con riferimento all'esercizio precedente la complessità computazionale di un metodo a scelta.