

## PRACTICA NRO 1

1. Implementar la clase PUNTO definir su constructor, sus métodos set, get y métodos que devuelvan las coordenadas polares del punto.

2. Crear una clase Libro que contenga los siguientes atributos:

- ISBN
- Título
- Autor
- Número de páginas

Crear sus respectivos métodos get y set correspondientes para cada atributo, además de su respectivo constructor. Crear el método toString() para mostrar la información relativa al libro con el siguiente formato:

“El libro con ISBN creado por el autor tiene páginas”

3. Implementar una clase que represente un empleado. Definir como atributos su ci, nombre, apellido paterno, materno y su sueldo. Confeccionar los métodos para la carga, otro para imprimir sus datos y por último uno que imprima un mensaje si debe pagar impuestos (si el sueldo supera a 6000)

4. Crea una clase llamada Cuenta que tendrá los siguientes atributos: titular y cantidad. El titular será obligatorio y la cantidad es opcional. Crear el constructor que cumpla lo anterior.

Creas sus métodos get, set y toString.

Tendrá dos métodos especiales:

- a. ingresar(cantidad): se ingresa una cantidad a la cuenta, si la cantidad introducida es negativa, no se hará nada.
- b. retirar(cantidad): se retira una cantidad a la cuenta, si restando la cantidad actual a la que nos pasan es negativa, la cantidad de la cuenta pasa a ser 0.

5. Implementar una clase llamada Password que siga las siguientes condiciones:

- Que tenga los atributos longitud y contraseña.
- Por defecto, la longitud será de 8.
- Que tenga un constructor por defecto.
- Los métodos que implementa serán:
- esFuerte(): devuelve un booleano si es fuerte o no, para que sea fuerte debe tener mas de 2 mayúsculas, mas de 1 minúscula y mas de 5 números.
- generarPassword(): genera la contraseña del objeto con la longitud que tenga.
- Métodos get para contraseña y longitud.
- Método set para longitud.