



TRABAJO PRÁCTICO N° 2

PROGRAMACIÓN BÁSICA I

1. Crear una clase **Problema1** con un método público **Calcular** que reciba 3 parámetros y retorne un resultado. En relación al método:
 - a. Los dos primeros son números, el tercero es texto y representa el operador.
 - b. Si el operador no se proporciona o no se reconoce se asume que es una suma
 - c. Puede realizar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.
 - d. No debe generar excepciones por división en 0.
 - e. Debe usar un tipo de dato de 64 bits y soportar números de punto flotante.
2. Crear una clase **Problema2** con un método público **CalcularYMostrar** que reciba 3 cadenas y 1 decimal, y retorne una cadena. En relación al método:
 - a. El primer parámetro, aunque es una cadena, representa a un número.
 - b. El segundo parámetro, aunque es una cadena, representa a un número.
 - c. El tercer parámetro representa a un operador (solo se permiten +, -, * y /).
 - d. Debe evaluar el tipo de operación y calcular el resultado correspondiente.
 - e. El resultado, en decimal, de la operación se debe retornar en el parámetro del mismo tipo.
 - f. Retorna una cadena con la representación de la operación, por ejemplo: "10+20=30" (sin espacios).
 - g. Se deben contemplar situaciones que puedan generar errores en las operaciones o situaciones con operadores no soportados.
 - h. En cualquiera de las situaciones anómalas el método debe retornar el texto **Operacion no valida** (sin acentos y respetando mayúsculas y minúsculas).
3. Crear una clase **Problema3** con un método **EsPalindromo** que reciba una cadena y devuelva verdadero o falso. En relación al método:

- a. Debe determinar si la cadena representa un palíndromo (Palabra o expresión que es igual si se lee de izquierda a derecha que de derecha a izquierda)
- b. No debe distinguir entre mayúsculas o minúsculas y las cadenas vacías no son palíndromos.