

Ejercicios de Programación- POO.

(1) Queremos informatizar una lista de clientes, de los que queremos saber el nombre y sus apellidos, que no deben ser nulos. A cada cliente, le asignaremos un número que irá correlativo.

Generaremos un menú que nos permita crear un cliente, buscar si un cliente pertenece a la lista, mostrar los clientes de la lista y eliminar un cliente de la lista.

(2) Tenemos una máquina expendedora de comida, en la que tenemos espacio para un máximo de 20 productos distintos que se sitúan en cada línea de distribución. Cada una de las líneas podrá tener un máximo de 10 elementos del mismo producto. Generar las clases relacionadas para controlar el stock de la máquina y los métodos de extraer (damos un producto, vemos si está, y si tiene stock, bajamos el stock en uno) y rellenar la máquina (llenar todas las líneas de productos hasta su máximo).

(3) Modificar el proyecto anterior para que la máquina sea capaz de, teniendo los precios, averiguar qué cantidad monetaria debemos devolver al cliente por la compra del producto que ha realizado.

(4) Una tienda quiere controlar las compras de sus clientes.

Por cada 3 productos que se compran, quiere regalar el de precio inferior. Se van introduciendo los productos mediante la solicitud de su nombre y su precio. Por cada 3 productos, se regala un producto, comenzando por los que tengan menor precio de todos los productos. Mostrar al final cada uno de los productos, el precio que tenía y el

precio que se aplica. También dar el precio final a pagar por todos los productos.