

Programación Orientada a objetos.

1. La empresa x lo contrata para desarrollar un software que calcule la amortización de sus bienes. La empresa tiene diferentes tipos de bienes los cuales amortizan de forma diferente:
 1. Mueble: amortiza el 5% de su valor por año de uso.
 2. Rodado: amortiza el 1% cada 1000 kilometros
 3. Terreno: no amortiza.Realice un diseño y desarrollo de dicho software. Que permita imprimir el calculo de dicha amortización.
2. Realice una software que modele prestamos de una biblioteca, la biblioteca puede prestar : libros, revistas o cds (instaladores de software). Los libros deben ser devueltos luego de 5 días, las revistas 10 días y los cds solo un día. El software debe calcular la fecha de devolución y imprimirla por pantalla.
3. Diseñe diferentes colecciones: listas, pilas y colas de enteros. Las colecciones deben permitir agregar elementos, iterar y determinar si finalizo (es decir no hay elementos para iterar). Cree una clase Visor que dada una colección la imprima en pantalla.
4. Los alumnos deben diseñar un juego de secuencia, en donde el software muestra una secuencia con un numero faltante, el usuario debe completar este numero y checkear. Si el numero es correcto el programa aumenta el puntaje, de lo contrario lo disminuye. Dicho juego tiene un requerimiento no funcional importante, debe ser muy fácil agregar nuevas secuencias.