

1. Cree la clase `Lampara` con el atributo booleano `estado` y los métodos siguientes:
  - `encender`: Este método “enciende” la lámpara. Asigna a `estado` el valor booleano `true` e imprime “Luces encendidas”.
  - `apagar`: Este método “apaga” la lámpara. Asigna a `estado` el valor booleano `false` e imprime “Luces apagadas”.

En la clase `Main` de su programa, cree un objeto de tipo `Lampara` y proceda a llamar a sus métodos.

2. Cree la clase `Empleado` con los atributos:

- `string nombre_completo`
- `string direccion`
- `long id_empleado`
- `float salario`

y los métodos:

- `void mostrar_empleado()`: Imprime en consola todos los datos del empleado.
- `float aumentar_salario(int aumento)`: Recibe un parámetro de tipo `int` y procede a sumarle ese número al atributo `salario` del empleado. Retorna el nuevo salario.
- `float rebajar_salario(int rebajo)`: Recibe un parámetro de tipo `int` y procede a restarle ese número al atributo `salario` del empleado y retorna el nuevo salario. **Debe revisar que la cantidad a rebajar no sea mayor al salario, si lo es NO realiza el rebajo.**
- `void cambiar_nombre(String nuevo_nombre)`: Recibe un parámetro de tipo `string` y procede a asignárselo al atributo `nombre_completo`.

En la clase `Main` de su programa, cree un objeto de tipo `Empleado` y proceda a llamar a sus métodos

Envíe los archivos `.java` con los ejercicios realizados y capturas de pantalla de su funcionamiento al correo de la profesora a más tardar hoy a medianoche.