*TRABAJO PRÁCTICO N°2*

1. Cree una clase llamada Empleado, que incluya tres variables de instancia: el nombre (String), un apellido (String) y un salario mensual (double). Su clase debe tener un constructor que inicialice las tres variables de instancia. Proporcione los métodos get y set para cada variable de instancia. Si el salario mensual no es positivo, no establezca su valor. Escriba una aplicación de prueba llamada PruebaEmpleado, que demuestre las capacidades de la clase Empleado. Cree dos objetos Empleado y muestre el salario anual de cada objeto. Después, proporcione a cada Empleado un aumento del 10% y muestre el salario anual de cada Empleado otra vez.
2. Realizar una aplicación sencilla para simular una cuenta bancaria (caja de ahorro). Una cuenta bancaria vista como un objeto tiene, por una parte, atributos que definen su estado, como Tipo de interés y Saldo, y por otra, operaciones que definen su comportamiento, como Establecer tipo de interés, Ingresar dinero, Retirar dinero, Saldo actual o Abonar intereses. Asegúrese que el monto a retirar no exceda el saldo de Cuenta. Si lo hace, el saldo debe permanecer sin cambio y el método debe imprimir un mensaje que indique " El monto a retirar excede el saldo de la cuenta.” Realice la clase PruebaCuenta para probar los diferentes métodos.
3. Cree una clase llamada Factura, que una ferretería podría utilizar para representar una factura para un artículo vendido en la tienda. Una Factura debe incluir un número de factura, un número de articulo, la descripción del artículo, la cantidad de artículos de ese tipo que se van a comprar y el precio por artículo. Su clase debe tener un constructor que inicialice las variables de instancia. Proporcione los métodos get y set para cada variable de instancia. Además, proporcione un método llamado obtenerMontoFactura, que calcule el monto de la factura (es decir, que multiplique la cantidad por el precio por artículo) y después lo devuelva como un valor double. Si la cantidad no es positiva, debe establecerse en 0. Si el precio por artículo no es positivo, debe establecerse en 0.0. Escriba una aplicación de prueba llamada PruebaFactura, que demuestre las capacidades de la clase Factura.
4. Cree una clase llamada Rectángulo con los atributos longitud y anchura, cada uno con un valor predeterminado de 1. Debe tener métodos para calcular el perímetro y el área del rectángulo. Debe tener métodos get y set para longitud y anchura. Los métodos set deben verificar que longitud y anchura sean números de punto flotante mayores de 0.0, y menores de 20.0. Escriba un programa para probar la clase Rectángulo y cada uno de sus métodos.