

Tarea Introducción JS

Objetivos:

- Reconocer la necesidad de diseñar webs accesibles.
- Analizar la accesibilidad de diferentes documentos web.
- Analizar los posibles errores según los puntos de verificación de prioridad.

1. Se pide por pantalla mediante una ventana de tipo prompt, el importe en Euros. Se imprime en el documento la equivalencia en libras.

1euro---0,87libras

Los métodos que se implementara serán:

- Método get de carga.
- **precioFinal()**: si tiene una carga mayor de 30 kg, aumentara el precio 50 €, si no es así no se incrementará el precio. Recuerda que las condiciones en la clase Electrodoméstico también deben afectar al precio.

Crea una subclase llamada **Televisión** con las siguientes características:

- Sus atributos son **resolución** (en pulgadas) y **sintonizador TDT** (booleano), además de los atributos heredados.
- Por defecto, la resolución será de 20 pulgadas y el sintonizador será false.
- Los constructores que se implementaran serán:
 - Un constructor por defecto.
 - Un constructor con el precio y peso. El resto por defecto.

- Un constructor con la resolución, sintonizador TDT y el resto de atributos heredados. Recuerda que debes llamar al constructor de la clase padre.
- Los métodos que se implementara serán:
 - Método get de resolución y sintonizador TDT.
 - **precioFinal()**: si tiene una resolución mayor de 40 pulgadas, se incrementara el precio un 30% y si tiene un sintonizador TDT incorporado, aumentará 50€.

Ahora crea una clase principal que realice lo siguiente:

- Crea un ArrayList de al menos 4 electrodomésticos. Asigna a cada elemento un objeto de las clases anteriores con los valores que desees.
- Ahora, recorre el ArrayList y ejecuta el método precioFinal().
- Deberás mostrar el precio de cada clase, es decir, el precio de todas las televisiones por un lado, el de las lavadoras por otro y la suma de los electrodomésticos.

Por ejemplo, si tenemos un Electrodoméstico con un precio final de 300, una lavadora de 200 y una televisión de 500, el resultado final será de 1000 (300+200+500) para electrodomésticos, 200 para lavadora y 500 para televisión.

Controla la Excepciones que se puedan producir

1. Confeccionar una clase Persona que tenga como atributos el nombre, apellidos y la edad. Definir varios constructores(todos los posibles), getters y setters para cargar los datos personales y que los imprima..

Plantear una segunda clase Empleado que herede de la clase Persona. Añadir los atributos sueldo, comisión y los métodos para cargar el sueldo y la comisión e imprimir su sueldo, comisión. También tendremos un método donde me calcule el total cobrado, tendremos que controlar que el sueldo y comisión sean mayor de cero. Definir todos los constructores posibles y los gest y set.

En la clase principal vamos a definir 4 objetos de la clase Persona y llamar a sus métodos. También crear 5 objetos de la clase Empleado y llamar a sus métodos.

2. Desarrollar un programa Java que defina la clase Vehiculo y las subclases Turismo y Deportivo. El programa principal debe crear objetos de tipo Vehiculo y colecciones de objetos utilizando arrays y listas.

Registrar la matrícula, la marca, el modelo, el color, el número de puertas y la potencia de todos los vehículos. Además, defina las subclases correspondientes a dos tipos de vehículos: turismo y deportivo. Para los turismos es necesario registrar el número de plazas, mientras que para los deportivos se debe indicar si es descapotable o no.
