

Objetos métodos estáticos

- 1- .Ingresar 10 números enteros que pueden estar dentro de un rango, por ejemplo entre 100 y -100. Para ello realizar una clase llamada **Validación** que posea un Método estático llamado Validar, que reciba tres parámetros, el límite inferior, el límite superior y el número, retorna verdadero y el numero esta en ese intervalo ej:  
  
Validar(10,50,20) es igual a true.  
  
Validar(10,20,50 es igual a false
- 2- Realizar el método estático ValidaS\_N() de la clase **Validación**, se validará el ingreso de palabras si son la palabra "SI" o la palabra "NO" retorna true de lo contrario retorna false.
- 3- Realizar el método estático Es\_PAR() de la clase **Validación**, retorna true si el parámetro ingresado es par.
- 4- Realizar un programa(utiando los métodos de la clase **Validación** )que pida números entre -100 y 100 hasta que el usuario lo desee, de los números ingresados se debe informar:
  - a. El **promedio**.
  - b. La **suma**.
  - c. La **cantidad** de números ingresados.
  - d. El **mayor** número ingresado.
  - e. El **menor** número ingresado.
  - f. La **cantidad** de números pares.
- 5- Realizar una clase llamada \_CalculoDeArea' que posea 3 métodos de clase (estáticos),.
  - a. double CalcularCuadrado(double), doublé.
  - b. double CalcularTriangulo(double, double) .
  - c. double CalcularCirculo(double),

que realicen el cálculo del área que corresponda.
- 6- Realizar un programa que permita realizar operaciones matemáticas simples (suma, resta, multiplicación y división). Para ello se le debe pedir al usuario que ingrese dos números y la operación que desea realizar (pulsando el caracter +, -, \* ó /).  
El usuario decidirá cuándo finalizar el programa.  
Crear una clase llamada Calculadora que posea tres métodos estáticos (de clase):
  - a. Calcular (público): Recibirá tres parámetros, el primer número, el segundo número y la operación matemática. El método devolverá el resultado de la operación.
  - b. Validar (Privado): Recibirá como parámetro el segundo número. Este método se debe utilizar sólo cuando la operación elegida sea la DIVISION. Este método devolverá TRUE si el número es distinto de CERO.
  - c. Mostrar (público): Este método recibe como parámetro el resultado de la operación y lo muestra por pantalla. No posee valor de retorno.

- 7- Realizar la clase bolígrafo con dos tintas de tipo int (rojo y azul) , con el método de instancia.
- a. **Escribir** que recibe el color y la cantidad necesaria , si hay cantidad necesaria se resta la cantidad recibida por parámetros de lo contrario se informara que no hay tinta suficiente de ese color.
  - b. **Cargar:** Recibe el color y la cantidad de tinta para cargar.