

## **Programación III – Clases y objetos**

### **Ejercicios obligatorios**

1. Desarrollar un programa que cargue los datos de un triángulo. Implementar una clase con los métodos para inicializar los atributos, imprimir el valor del lado con un tamaño mayor y el tipo de triángulo que es (equilátero, isósceles o escaleno).
2. Realizar un programa en el cual se declaren dos valores enteros por teclado utilizando el método `__init__`. Calcular después la suma, resta, multiplicación y división. Utilizar un método para cada una e imprimir los resultados obtenidos. Llamar a la clase Calculadora.
3. Realizar una clase que administre una agenda. Se debe almacenar para cada contacto el nombre, el teléfono y el email. Además, deberá mostrar un menú con las siguientes opciones
  - Añadir contacto
  - Lista de contactos
  - Buscar contacto
  - Editar contacto
  - Cerrar agenda
4. Realizar un programa que modele una cuenta corriente. Cada cliente se identifica con un nro. de cuenta, CBU, nombre y monto total. Las operaciones permitidas para la cuenta son: ver saldo, ver datos de la cuenta, realizar extracciones y realizar depósitos
5. Modelar un sanatorio donde los pacientes tienen los siguientes atributos: dni, obra social, nombre, apellido, número habitación, estado (habitación común, terapia intermedia, terapia intensiva). Implementar métodos que permitan ver los datos de los pacientes, ver su estado y cambiar de estado