

MARK: Ejercicio 1 – Clase Persona

Crea una clase Persona con propiedades nombre y edad.
Agrega un método presentarse() que imprima: "Hola, me llamo NOMBRE y tengo EDAD años."
Crea 2 instancias y llama al método en ambas.

// MARK: Ejercicio 2 – Clase Coche con Enum

Crea una clase Coche con propiedades marca y modelo.
Define un enum EstadoCoche con valores .encendido, .apagado.
Agrega métodos encender() y apagar() que cambien el estado e impriman un mensaje.

// MARK: Ejercicio 3 – Inventario de Productos

Crea una clase Producto con propiedades nombre y precio.
Crea una clase Inventario que guarde un arreglo de productos y tenga un método productoMasCaro() que devuelva el producto más caro.

// MARK: Ejercicio 4 – Clase Estudiante con Calificaciones

Crea una clase Estudiante con propiedades nombre y calificaciones: [Int].
Agrega un método promedio() que devuelva el promedio de las calificaciones.
Prueba con al menos 2 estudiantes.

// MARK: Ejercicio 5 – Enum Días de la Semana

Declara un enum DiaSemana con los casos: lunes a domingo.
Crea una clase Agenda con un diccionario [DiaSemana: String] para asignar actividades.
Agrega un método mostrarActividad(dia:) que devuelva la actividad del día recibido.

// MARK: Ejercicio 6 – Clase CuentaBancaria

Crea una clase CuentaBancaria con propiedades titular y saldo.
Agrega métodos depositar(monto:) y retirar(monto:).
Valida que no se pueda retirar más de lo que hay en la cuenta.

// MARK: Ejercicio 7 – Juego con Enum

Crea un enum Movimiento con casos .arriba, .abajo, .izquierda, .derecha.
Crea una clase Jugador con propiedades nombre y posicion: (x: Int, y: Int).
Agrega un método mover(_) que cambie la posición según el movimiento.

// MARK: Ejercicio 8 – Biblioteca con Clases

Crea una clase Libro con propiedades titulo y autor.

Crea una clase Biblioteca con un arreglo de libros y un método buscarPorAutor(_) que devuelva todos los libros de un autor específico.

// MARK: Ejercicio 9 – Enum Nivel y Clase VideoJuego

Declara un enum Nivel con casos .facil, .medio, .dificil.

Crea una clase VideoJuego con propiedades titulo y nivel.

Agrega un método descripcion() que imprima "El juego TITULO está en nivel NIVEL".

// MARK: Ejercicio 10 – Clase Restaurante

Crea una clase Platillo con propiedades nombre y precio.

Crea una clase Restaurante con una lista de platillos y un método ordenarPlatillo(nombre:) que busque el platillo e imprima su precio.

Si no existe, imprime "No tenemos ese platillo."