



Trabajo Práctico N° 3: IF / ELSE

1. Incorpora el método `esPositivo()` a la clase `Calculadora` desarrollada en el trabajo práctico n° 2.
2. Mejora el método `dividir` de la clase `Calculadora`, de manera que evite arrojar una excepción cuando el denominador sea cero.
3. Volvé al ejercicio 9 del trabajo práctico 2. ¿Es el resultado obtenido realmente el correcto? Con los conocimientos que adquiriste, ¿Podrías corregirlo para que funcione correctamente?
4. Desarrolla la clase `Nota`. Luego probá que funcione correctamente a través de la clase `PruebaNota` realizando lo siguiente:
 - a. Instancia la clase `Nota` con el valor 3
 - b. Evaluá dicho valor a través del método `getValor()`
 - c. Al consultar el método `aprobado`, verifica que devuelva `false`
 - d. Instancia la clase `Nota` con el valor 7
 - e. Al consultar el método `aprobado`, verifica que el resultado es `true`
 - f. Instancia la clase `Nota` con el valor 2. Luego recuperá con el valor 8 y verifica que el método `aprobado` devuelva `true`
5. Implementa la clase `Punto`, que permita ejemplificar distintos puntos en las coordenadas X e Y. Incorpora los métodos necesarios para:
 - a. Consultar y cambiar las coordenadas
 - b. Saber si el punto está sobre el eje de las X
 - c. Saber si el punto está sobre el eje de las Y
 - d. Saber si el punto está en el origen de las coordenadas
6. Implementa la clase `Cuenta`, sabiendo que:
 - a. Cuando se crea una cuenta, su saldo es cero.
 - b. Solo es posible extraer un importe menor o igual al saldo que se tenga en la cuenta.
7. Implementa la clase `Cubo`.
8. Implementa la clase `Cerradura`. Luego verifica:
 - a. Que cuando ingresas una clave correcta se abra
 - b. Que cuando ingresas una clave incorrecta no se abra
 - c. Que si ingresas de forma incorrecta la clave la cantidad máxima de intentos, ya no puedas abrir la cerradura
9. Implementa la clase `Alarma`.
10. Crea la clase `PartidoDeTenis` que contenga el resultado de los 5 set de cada jugador. Crear los métodos que devuelva el jugador que gana el partido. Considera los resultados en base a las reglas del citado juego.
11. Desarrolla la clase `Persona`.
 - a. Agrega el método `esMayorDeEdad()`: indica si es mayor de edad, devuelve un booleano.



- b. Recordar las mejores prácticas de programación para evaluar si una persona es mayor de edad.

12. Dado el siguiente código. Explicar el resultado que se observa al ejecutar el mismo:

```
public class PruebaReferencia{  
    public static void main(String args[]) {  
        String texto1 = new String("Hola");  
        String texto2 = new String("Hola");  
  
        if(texto1 == texto2){  
            System.out.println("Los textos son iguales");  
        }  
        else{  
            System.out.println("Los textos son distintos");  
        }  
    }  
}
```