

## PRIMEROS EJERCICIOS DE CLASES

1.- Indica la salida al siguiente programa.

```
class Ejercicio{
    public static void main(String[] args){
        Clase1 obj1=new Clase1();
        obj1.imprimir(24.3,5);    24.3    7
    }
}

class Clase1 {
    private double valor=9.8;
    private int x=7;

    public void imprimir(double valor, int x){
        System.out.print(valor + " " + this.x);
    }
}
```

se refiere a la x de la clase

se refiere al valor recibido

2.- Indicar la salida al siguiente programa.

```
class Ejercicio {
    public static void main(String[] args){
        Clase1 obj1=new Clase1(5,4);    8+9
        System.out.print(obj1.modificar(4)+" ");
        Clase1 obj2=new Clase1(5,4);
        System.out.print(obj2.modificar(5)+" ");    9+10
        obj2=obj1;
        System.out.print(obj2.modificar(5)+" ");    14+13    13+14
    }
}

class Clase1 {
    int p1,p2;
    public Clase1(int i, int j){
        p1=i;
        p2=j;
    }

    public int modificar(int i){
        p1=p1+i;
        p2=p2+i;
        System.out.print(p2+" ");
        return p1;
    }
}
```

**3.-** Crea una clase que represente a un círculo. Debe tener tres atributos, las coordenadas x e y de su centro y su radio.

Tendrá tres constructores, sin parámetros (el centro será 0,0 y el radio 1), pasándole sólo el radio (el centro será 0,0) y pasándole el radio y las coordenadas X e Y.

También tendrá tres métodos uno que calcule el área, otro que calcule la longitud y otro que escriba los resultados.

Después, haz una clase principal en la que se creen 3 objetos círculos y se prueben los métodos.

**4.-** Crea una clase Punto que modele un punto en un espacio bidimensional. Tendrá dos atributos, x e y, que guardan las coordenadas. Habrá un constructor sin parámetros que crea un punto en (0, 0) y otro al que se le pueden pasar las coordenadas del punto. También habrá métodos para obtener las coordenadas y para imprimir el punto con el formato (x,y).

**5.-** Realiza un programa en Java con la creación de una clase llamada Coche con los atributos color, marca, matricula, número de puertas. Crea un constructor que inicialice el objeto con estos valores y otro que funcione como un constructor por defecto. Escribe métodos para devolver cada uno de los valores de los atributos (dameMatricula, dameColor,...) y un método que simule la operación de pintar el coche cambiando su color. Crea un método main que implemente la solución

**6.-** Realiza un programa en Java que permita crear cuentas bancarias pidiendo la cantidad inicial al usuario, así como realizar operaciones de ingresar y sacar dinero de esas cuentas. Si la cantidad de dinero a sacar es superior a la que hay en la cuenta se mostrará un mensaje advirtiéndolo que no se puede realizar la operación. El programa irá contando el número de cuentas creadas y lo mostrará al final. El programa dispondrá de un método que imprima la cantidad de dinero que queda en la cuenta. Crea un método main que implemente la solución.