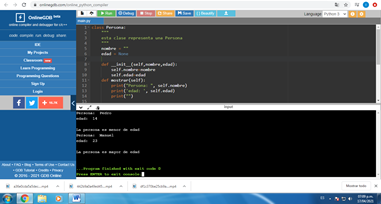
**Título del resumen**

Nombre del alumno: israel cárdenas rocha - Materia: programación orientada a objetos - Grupo: 13SC121

CONTENIDO

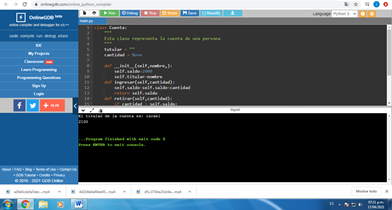
Ejercicio 1 Vamos a crear una clase llamada Persona. Sus atributos son: nombre, edad y DNI. Construye los siguientes métodos para la clase:

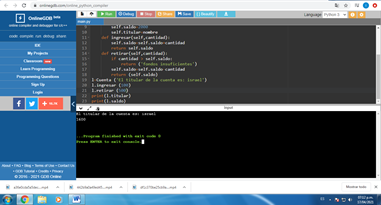
* mostrar(): Muestra los datos de la persona.
* esMayorDeEdad(): Indica si es mayor de edad.



Ejercicio 2 Crea una clase llamada Cuenta que tendrá los siguientes atributos: titular (que es una persona) y cantidad (puede tener decimales). El titular será obligatorio y la cantidad es opcional. Construye los siguientes métodos para la clase:

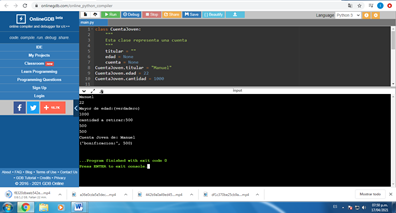
* mostrar(): Muestra los datos de la cuenta.
* ingresar(cantidad): se ingresa una cantidad a la cuenta, si la cantidad introducida es negativa, no se hará nada.
* retirar(cantidad): se retira una cantidad a la cuenta. La cuenta puede estar en números negativos.





Ejercicio 3Vamos a definir ahora una “Cuenta Joven”, para ello vamos a crear una nueva clase CuantaJoven que deriva de la anterior. Cuando se crea esta nueva clase, además del titular y la cantidad se debe guardar una bonificación que estará expresada en tanto por ciento.Construye los siguientes métodos para la clase:

* En esta ocasión los titulares de este tipo de cuenta tienen que ser mayor de edad., por lo tanto hay que crear un método esTitularValido() que devuelve verdadero si el titular es mayor de edad pero menor de 25 años y falso en caso contrario.
* Además la retirada de dinero sólo se podrá hacer si el titular es válido.
* El método mostrar() debe devolver el mensaje de “Cuenta Joven” y la bonificación de la cuenta.



…

*Fuente de la cual se realizó el resumen*

*A.E, G. (2021, 22 febrero). { ¿Qué es un método en programación? } - Introducción a la programación. GameDevTraum. https://gamedevtraum.com/es/programacion-informatica/introduccion-a-la-programacion/que-es-metodo-programacion/*

*M.S, E. (2018, 16 abril). 4.4.4 DefiniciÃ3n de mÃ©todos de una clase | Curso de IntroducciÃ3n a Java. (c) www.exes.es. https://www.mundojava.net/definicion-de-metodos-de-una-clase.html?Pg=java\_inicial\_4\_4\_4.html*

*Rincón, J. G. (2019, 15 noviembre). Programación orientada a objetos en PHP - Objetos, Clases, Atributos y Métodos. jairogarciarincon. https://jairogarciarincon.com/clase/programacion-orientada-a-objetos-en-php/objetos-clases-atributos-y-metodos*