

Ejercicio 1

Crea una clase Persona con los siguientes atributos: nombre, apellidos y edad.

Crea su constructor y get y set.

Crear las siguientes funciones:

- mayorEdad: indica si es o no mayor de edad.
- nombreCompleto: devuelve el nombre y apellidos.

Ejercicio 2

Crea una clase llamada session para manejar sesiones.

Las funciones que se crearan son:

- setAttribute: Dado un atributo y un valor, lo seteara en la sesión.
- getAttribute: Dado un atributo, devolvemos el valor de la sesión.
- deleteAttribute: Dado un atributo, lo borraremos de la sesión.
- destroySession: destruye la sesión.

Ejercicio 3

Crea las clases Animal, Mamífero, Ave, Gato, Perro, Canario, Pingüino y Lagarto. Crea, al menos, tres métodos específicos de cada clase y redefine el/los método/s cuando sea necesario. Prueba las clases en un programa en el que se instancien objetos y se les apliquen métodos.

Ejercicio 4

Área de un polígono.

Crea una función que sea capaz de calcular y retornar el área de un polígono.

- Los polígonos soportados serán Triángulo, Cuadrado y Rectángulo.
- Imprime el cálculo del área de un polígono de cada tipo.