

Guía N° 2: Introducción a Objetos

1. Crea una clase **CuentaBancaria** con atributos *saldo* y *titular*. Debe tener métodos para *depositar* y *retirar* dinero de la cuenta y para *consultar* el saldo actual. Además, la clase debe permitir la posibilidad de establecer un *plazo fijo*. El método encargado debe mostrar cuánto quedaría el monto total con intereses que podremos retirar en 30 días.
2. Crea una clase **Vuelo** con atributos *origen*, *destino*, *horaSalida* y *horaLlegada*. La clase debe tener métodos para *mostrar la información* del vuelo y para *calcular la duración* del mismo.
3. Crea una clase **Agenda**. Debe permitir que se agreguen, modifiquen y eliminen contactos. Cada contacto debe tener un *nombre*, un *número de teléfono* y una dirección de *correo electrónico*. Además, la aplicación debe tener una función de búsqueda que permita buscar contactos por nombre. *Pista: Se debe utilizar más de una clase.*
4. Crea una clase **Estudiante** con atributos *nombre*, *edad*, *materiasAprobadas* (materia es otra clase con nombre, cargaHoraria y profesor. Este último como un String) y *promedio*. La clase debe permitir que se le agreguen nuevas materias aprobadas y debe tener un método para calcular el promedio actual del estudiante.
5. Crea una clase **Producto** que tenga los atributos *código*, *descripción*, *stock*, *precio* y *añoVencimiento*. Luego crear una clase **Gestión** que posea una lista (arreglo) de productos. Con esta clase se debe poder comprar o vender productos, es decir, agregar o quitar del stock. También debe tener un método que busque al producto por su código y otro que avise si el producto está vencido o vence en este año. **Aclaración:** Como todavía no vimos persistencia de datos se deben “hardcodear” los productos y la lista de ellos dentro de la clase gestión.