**Control Nº3**

Programación Orienta a objetos

**Nombre** : Jose Miguel Perez Carmona **Fecha: 09-05-2016**

1. Según el paradigama orientado a objetos, ¿Que es un Objeto?

Un objeto es una instancia de la clase.

1. ¿Cuál es la diferencia entre un objeto y una clase?

La diferencia es que las clases son la forma que tenemos de clasificar los objetos, siendo la clase de forma abstracta y tangible.

1. ¿Qué es un constructor y para que sirve?

Un constructor inicializa un objeto, siendo este inicializado con valores por defecto, o bien con parámetros ingresados.

1. Según el lenguaje, ¿cuál es la sentencia para crear un objeto?.

new nombreClase() crea un objeto, siendo este por un constructor vacio;

new nombreClase(atributos) crea un objeto con los atributos ingresados.

El constructor se define en la clase para establecer cuantos parámetros tendrá, o bien si no tiene parámetros para que inicialize el objeto.

1. Se conoce de un **artículo**, su nombre y su costo base, y se sabe que se ofrecen 2 precios de venta, al detalle( 30% de incremento a su costo base ) y al mayor (15% de incremento a su costo base).
   1. Crear un constructor que reciba como parametro todos los atributos de la clase.
   2. método “precioAlDetalle” que retorne el precio según el calculo dado.
   3. método “precioAlMayor” que retorne el precio según el calculo dado.
   4. Método “imprimir” el cual, mostrara por consola todos los atributos de la clase.
2. Se conoce de un **Libro** el título, su autor, número de ejemplares y número de ejemplares prestados. Un libro puede ser prestado, si la cantidad de ejemplares prestados es menor a la cantidad de ejemplares, ademas los usuarios de la biblioteca pueden devolver los libros.
   1. Crear un constructor que reciba como parametro todos los atributos de la clase.
   2. Implementar el metodo de “prestarLibro”
   3. Implementar el metodo de “devolverLibro”
   4. Implementar el metodo “Imprimir” mostrara por consola todos los atributos de la clase.