**Control Nº3**

Programación Orienta a objetos

**Nombre** : **Fecha:**

1. Según el paradigama orientado a objetos, ¿Que es un Objeto?
2. ¿Cuál es la diferencia entre un objeto y una clase?
3. ¿Qué es un constructor y para que sirve?
4. Según el lenguaje, ¿cuál es la sentencia para crear un objeto?.
5. 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.
6. 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.