

Programación

Bloque 02 - Introducción a la programación orientada a objetos

Uso de mensajes

1. Partiendo de la librería `Actividad203a.jar`, documentada en el archivo `Actividad203a.zip`, realiza una aplicación que realice las siguientes operaciones:
 - a) Crea una nueva cuenta con el identificador 11111.
 - b) Ingresa 1000 euros
 - c) Imprime el saldo.
 - d) Retira 1100 euros ¿Qué ocurre? ¿Por qué ocurre esto?
 - e) Imprime el saldo
 - f) Retira 900 euros ¿Qué ocurre? ¿Por qué ocurre esto?
 - g) Imprime el saldo
 - h) Retira 100 euros ¿Qué ocurre? ¿Por qué?
 - i) Ingresa 350 euros
 - j) Imprime el saldo
 - k) Retira 400 euros ¿Qué ocurre? ¿Por qué?
 - l) Imprime el saldo y termina
2. Partiendo de la librería `Actividad203b.jar` y la documentación `Actividad203b.zip`, crea una aplicación que solicite dos números complejos al usuario e imprima por pantalla la suma, diferencia, producto y división de los dos números.
Si los dos números son, por ejemplo, $2, 2 + 3, 4i$ y $5, 6 + 8, 4i$, la suma vale $7, 8 + 11, 8i$, la diferencia vale $-3, 4 - 5i$, el producto vale $-16, 24 + 37, 52i$ y la división vale $0, 401 + 0, 0055i$, aproximadamente.
3. Partiendo de la librería `Actividad203c.jar` y la documentación `Actividad203c.zip`, crea una aplicación que use la clase `Lapiz` para dibujar:
 - a) Un cuadrado de 20 puntos de lado cuya esquina superior izquierda esté en las coordenadas (0,0).
 - b) Un triángulo equilátero, cuyo lado mida 30 puntos y cuyo vértice inferior izquierdo esté en las coordenadas (20,35).
 - c) Un pentágono regular, de 20 puntos de lado y que tenga uno de sus vértices en la posición (25, 55).