

## **EJERCICIOS UNIDAD III**

### **CONSTRUCTORES**

1. Confeccionar una clase que represente un empleado. Definir como atributos su nombre y su sueldo. En el constructor cargar los atributos y luego en otro método imprimir sus datos y por último uno que imprima un mensaje si debe pagar impuestos (si el sueldo supera a 3000)
2. Implementar la clase operaciones. Se deben cargar dos valores enteros en el constructor, calcular su suma, resta, multiplicación y división, cada una en un método, imprimir dichos resultados.
3. Plantear una clase Club y otra clase Socio. La clase Socio debe tener los siguientes atributos privados: nombre y la antigüedad en el club (en años). En el constructor pedir la carga del nombre y su antigüedad. La clase Club debe tener como atributos 3 objetos de la clase Socio. Definir una responsabilidad para imprimir el nombre del socio con mayor antigüedad en el club.