




GUÍA DE EJERCICIOS - IMPLEMENTANDO CLASES

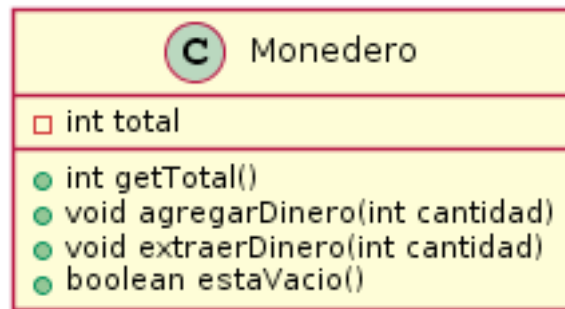
INSTRUCCIONES

Para cada uno de los siguientes ejercicios se pide **IMPLEMENTAR** la clase que aparece en el enunciado. Luego **DEBE** implementar una clase que contenga un método main donde pueda crear objetos de la clase y probar **TODOS** los métodos.

La notación que aparece en los diagramas se debe interpretar de la siguiente forma:

SÍMBOLO	EXPLICACIÓN
	Indica que se trata de una clase
	Visibilidad privada
	Visibilidad pública

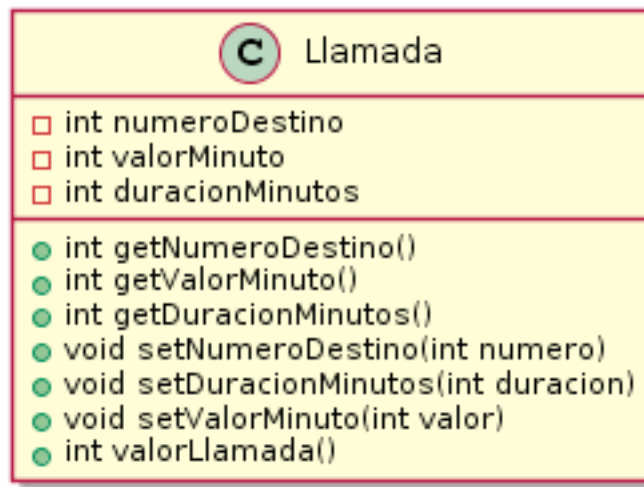
EJERCICIO 1



REGLAS DE NEGOCIO.

- Todas las cantidades **DEBEN** ser valores positivos.
- Al sacar dinero se **DEBE** considerar que no es posible sacar más dinero que el presente en el monedero.

EJERCICIO 2

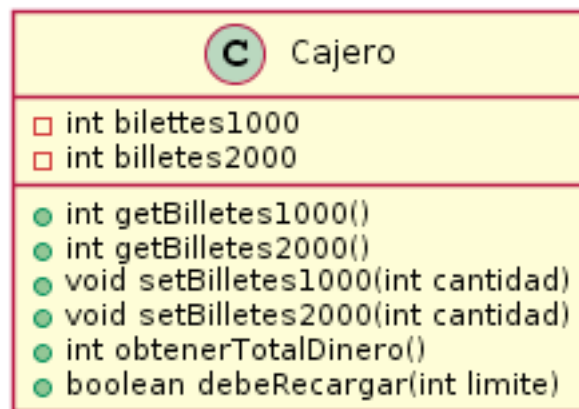


Las reglas de negocio que se han definido son:

- La duración en minutos **DEBE** ser un valor mayor a cero.
- El valor por minuto **DEBE** ser un valor entre 50 y 270.
- El número de destino **DEBE** comenzar con 9.

El valor de la llamada se calcula multiplicando el total de minutos de la llamada por el valor del minuto.

EJERCICIO 3

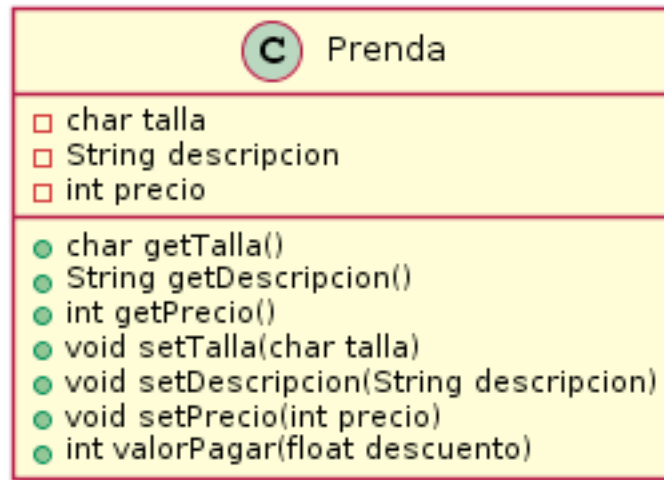


Las reglas de negocio que se han definido son:

- La cantidad de billetes de 1000 y 2000 que se quiere cargar en el cajero **DEBE** ser un valor mayor a cero.
- Cuando se crea un cajero las cantidades de billetes de 1000 y 2000 **DEBEN** ser valores positivos.

El método `debeRecargar(int limite)` recibe el valor límite de billetes para decidir si el cajero **DEBE** ser recargado, esto es, que si la cantidad **TOTAL** de billetes es menor al límite entonces indica que el cajero **DEBE SER RECARGADO**.

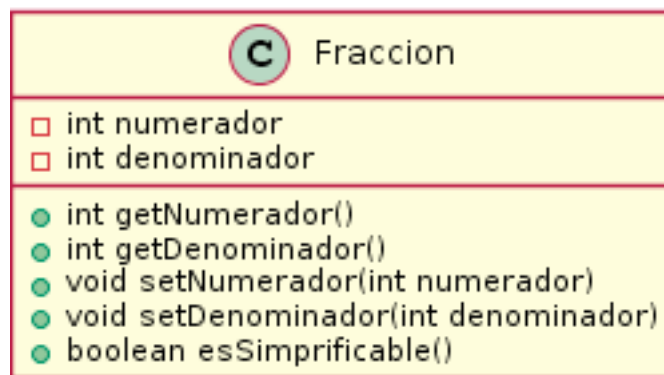
EJERCICIO 4



Las reglas de negocio que se han definido son:

- La talla de la prenda puede ser 'S', 'M' o 'L'.
- El precio de la prenda **DEBE** ser un valor mayor o igual a 1990.

EJERCICIO 5

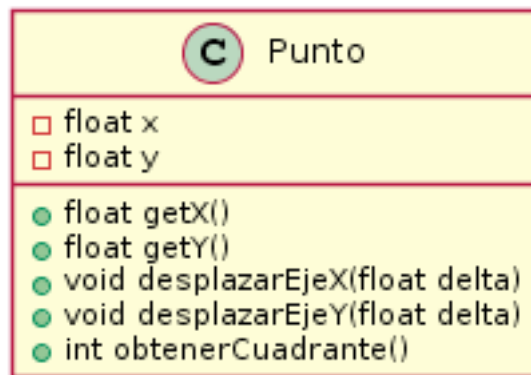


Las reglas de negocio que se han definido son:

- Denominador **DEBE** ser distinto de cero.

El método `esSimplificable()` **DEBE** retornar un valor de verdad que permita saber si la fracción se puede simplificar.

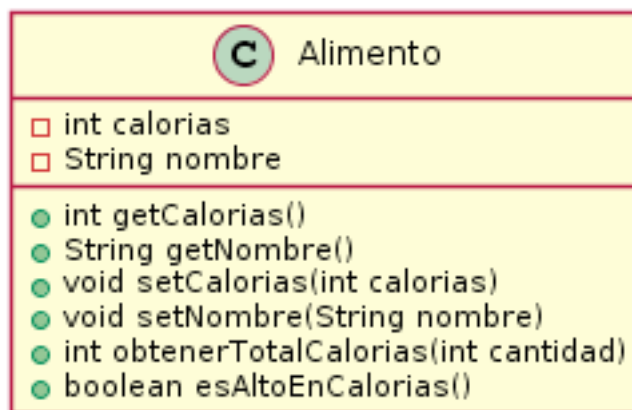
EJERCICIO 6



Los métodos de desplazar mueven el punto en el eje especificado la cantidad delta especificada en el argumento.

El método obtenerCuadrante() debe retornar el número del cuadrante donde se encuentra el punto y un 0 en caso de que el punto esté sobre uno de los ejes.

EJERCICIO 7



El método obtenerTotalCalorias(int cantidad) **DEBE** retornar el total de calorías que se ingerirían si se consume la cantidad de alimentos indicada en el argumento.

El método esAltoEnCalorias() **DEBE** retornar un indicador lógico que indique si el alimento es alto en calorías. Un alimento se dice alto en calorías si sus calorías exceden las 250 por porción.