

**Analice si las siguientes definiciones son correctas**

Desde el punto de vista del diseño de un sistema orientado a objetos, una clase es un patrón que establece los atributos y el comportamiento de un objeto.

En la implementación de un sistema orientado a objetos, una clase es un módulo de software que puede desarrollarse con cierta independencia del resto de los módulos.

Un constructor es un método que se invoca cuando se crea un objeto.

Un comando es un método que no retorna un resultado.

Una consulta es un método que brinda información acerca de un objeto sin modificar los valores de sus atributos.

**Ejercicio 1** Una empresa desea llevar el registro de sus empleados para poder realizar la liquidación de sueldos.

a) Implemente en Java la clase Empleado modelada por el siguiente diagrama:

`obtenerSueldo(): real`  
Se calcula como la cantidad de horas trabajadas por el valor de la hora

Empleado
legajo: entero cantHoras: entero valorHora: real
<<Constructor>> Empleado (leg:entero) Empleado (leg:entero, canth: entero, valorh: real) <<Comandos>> establecerValorHora(s: real) establecerCantHoras(ch:entero) <<Consultas>> obtenerLegajo(): entero obtenerSueldo(): real obtenerCantHoras(): entero obtenerValorHoras(): real

b) Escriba una clase Tester con un método main() que solicite al usuario los datos de un empleado (legajo, cantidad de horas trabajadas y valor de la hora), cree un objeto de la clase Empleado usando el constructor con tres parámetros y a continuación muestre por pantalla el Legajo y el sueldo del empleado.

c) Escriba una clase Tester con un método main() que solicite al usuario los datos de un empleado (legajo, cantidad de horas trabajadas y valor de la hora), cree un objeto de la clase Empleado usando el constructor con un parámetro, modifique la cantidad de horas y el valor de la hora usando los métodos establecer y a continuación muestre por pantalla el Legajo y el sueldo del empleado.