**Ejercicio 1. Define los siguientes atributos indicando su tipo.**

|  |  |
| --- | --- |
| **estaAbierta**; indica si una puerta está abierta. | booleano |
| **nombreJugador**, indica el nombre de un jugador de fútbol. | string |
| **altura**, indica la altura, en centímetros. | Int (númerico entero) |
| **altura**, indica la altura, en metros. | Double (numérico real) |
| **Sexo**, indica el sexo de una persona con dos opciones (‘M’, ‘F’). | booleano |
| **tienePlaya**, indica si una población tiene playa. | booleano |
| **resultadoDado**, indica el resultado de un dado de 6 caras. | int |

**Ejercicio 2: Evalúa como True o False las siguientes expresiones.**

|  |  |
| --- | --- |
| (x > 0) && (x < 15), con x = 8 | True |
| (x > 0) && (x < 15), con x = 20 | False |
| !(x >= 10) || (x > 15), con x = 5 | False |
| (x > 0) || (x < 15), con x = 20 | True |
| (x != 2) && (x == 5), con x = 3 | False |
| (x < 3) && !(x > 10), con x = 1 | True |
| (x < 8) || (y < 0), con x = 10 e y = 0 | False |
| (x < 8) && (y < 0), con x = 3 e y = -2 | True |
| (x != 6) || !(y < 0), con x = 6 e y = 4 | True |
| (x == 2) && (y < 10), con x = 5 e y = 6 | False |

**Ejercicio 3**

Genere una clase llamada ***Pistola*** que tenga los siguientes atributos:

* **Modelo** (de tipo texto)
* **numBalas** (entero) Número de balas que tiene la pistola.
* **numMaximoBalas** (entero) Número máximo de balas que tiene.

Y deberá tener los siguientes métodos:

* **Disparar():** El número de balas que tenga deberá reducirse en uno. No es necesaria la lógica de implementar si numBalas = 0.
* **Recargar():** El número de balas será el número de balas máximo.
* **obtenerNumBalas():** Devuelve el número de balas que tiene la pistola.

**NOTA: No es necesario realizar el constructor.**

**Ejercicio 4**

Genere una clase llamada ***Ordenador*** que tenga los siguientes atributos:

* **Marca** (de tipo texto)
* **Modelo** (de tipo texto)
* **Memoria**(entero) Memoria del disco duro en GB.
* **MemLibre** (entero)Memoria del disco duro disponible en GB.
* **numSWInstalado** (entero)Número de programas o softwares instalados en el ordenador.

Y deberá tener los siguientes métodos:

* **InstalarSW():** Tendrá un parámetro de entrada que indicará (en GB) la memoria del software a instalar, por lo tanto, en este método la memoria disponible se reducirá según la memoria del software a instalar y el numero de programas instalados aumentan en 1.
* **Formatear():** El número de programas se reduce a 0 y la memoria disponible será la memoria total.
* **obtenerMemLibre():** Devuelve la memoria disponible en GB.

**NOTA: No es necesario realizar el constructor.**

**Las entregas de los ejercicios 3 y 4 se pueden realizar en ficheros txt, java, docx o pdf.**