



- 1.- Diseñar una clase llamada '**circulo**' que contenga:
 - ✓ Un atributo privado de tipo float llamado Radio.
 - ✓ Un constructor que permita declarar objetos sin inicializar y otro que permita declarar objetos de tipo circulo inicializado (con el valor del radio)
 - ✓ Un método llamado setRadio que permita dar valor al Radio y un método llamado getRadio que permita ver el contenido del Radio.
- 2.- Diseñar una clase llamada '**coche**' con los atributos privados: matricula y velocidad y los métodos:
 - ✓ Un constructor que permita declarar objetos de tipo coche inicializado con la matricula y la velocidad pasados como argumentos.
 - ✓ Otro constructor que permita declarar objetos de tipo coche con la matricula, pasada como argumento y ponga la velocidad a 0.
 - ✓ Un método llamado acelera que incrementa la velocidad en el valor que pasamos como argumento, otro llamado frena idéntico pero que disminuye la velocidad, controlando siempre que la velocidad no puede ser menor de 0 ni mayor de 120.
 - ✓ Un método que permita mostrar la matricula y velocidad del coche.
- 3.- Define una clase '**Monedero**' que permita gestionar la cantidad de dinero de que una persona dispone en un momento dado. La clase deberá tener:
 - ✓ Un constructor que permitirá crear un monedero con una cantidad de dinero inicial.
 - ✓ Un método para meter dinero en el monedero
 - ✓ Otro para sacarlo
 - ✓ Y finalmente, otro para consultar el disponible;

Solo podrá conocerse la cantidad de dinero del monedero a través de este último método. Por supuesto, no se podrá sacar más dinero del que haya en un momento dado en el monedero.