



EJERCICIO 1.

Realiza un proyecto en Eclipse con una clase denominada **Calculo**. Esta clase tiene como atributo un objeto de tipo Scanner para introducir datos por teclado, y tendrá los siguientes métodos:

- Método1: Pide un número por teclado y nos dice si está o no comprendido entre 100 y 1000.
- Método2: Pide un número por teclado y nos dice si es positivo, negativo o nulo.
- Método3: Pide un número por teclado y nos dice si es divisible a la vez por 2 y por 5.
- Método4: Pide un número por teclado y dice si tiene parte fraccionaria o no.
- Método5: Pide un número por teclado entre 1900 y 2100 y nos dice si ese año es bisiesto o no (un año es bisiesto si es divisible entre 4, excepto si es divisible entre 100 pero no entre 400).
- Método6: Pide un número por teclado y dice si es par o impar
- Método7: Pide un número por teclado entre 1 y 10 y nos dice si es par o impar.
- Método8: Pide tres números por teclado y visualiza el máximo y el mínimo. Escribirlos en orden ascendente.
- Método9: Pide dos números por teclado y nos dice si es uno divisor del otro.

En el programa principal crea un objeto de la clase Calculo y prueba todos los métodos.

EJERCICIO 2.

Realiza un proyecto en Eclipse con una clase denominada Ticket. Tiene como atributo un número decimal que representa el número de kilos de naranjas que se ha vendido en ese ticket. Como métodos tendrá:

- Constructor por parámetro, para crear el objeto con el número de kilos vendidos de naranjas.
- Un método imprimir que nos devuelve el número de kilos vendidos y el importe total. El importe se calcula cobrando a 1.2€/kg si ha comprado más de 10 kilos de naranjas o a 1.5€/kg si ha comprado menos de 10 kilos de naranjas.

EJERCICIO 3.

Realiza un proyecto en Eclipse con una clase denominada Llamada con un atributo de tipo entero denominado duración, que almacena los segundos que ha durado una llamada. Como métodos tendrá:

- Constructor por defecto que inicializa la duración a 0.
- Método aPagar, que recibe la duración de una llamada en minutos y segundos, y devuelve el coste de la llamada. Toda llamada que dure 1 minuto o menos tiene un coste de 0.25€. Cada 10 segundos adicionales se cobra a 0.1€.

EJERCICIO 4.

Realiza un proyecto en Eclipse con una clase denominada Billete. Tiene como atributos la distancia y número de días de la estancia. Como métodos tiene:

- Constructor por parámetros, que inicializa la distancia y el número de días.



- Método importe, que calcula y devuelve el importe del billete, sabiendo que si la estancia es superior a 7 días y la distancia superior a 800 km el billete tiene un descuento del 30%. El precio por km es de 0.60€.