

---

**Hoja06\_Clases\_01**

---

1.- Diseñar una clase llamada **Círculo** que contenga:

- ✓ Un atributo privado llamado **radio**.
- ✓ Un constructor que permita declarar objetos de tipo **círculo** 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**.
- ✓ Comentar los métodos **set** y **get** anteriores y crear los métodos mágicos **\_\_set** y **\_\_get**

Crear otra página **index.php** desde la que probéis el funcionamiento de la clase creando objetos y llamando a sus métodos.

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.
- ✓ 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**.

Crear otra página **index.php** desde la que probéis el funcionamiento de la clase creando objetos y llamando a sus métodos.

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 atributo privado **dinero** y un atributo estático llamado **numero\_monederos** que se incrementará cuando se cree una instancia de un objeto y se decrementará cuando se destruya un objeto.
- ✓ 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**.

Crear otra página **index.php** desde la que probéis el funcionamiento de la clase creando objetos y llamando a sus métodos.