

Informática II - Prepa Tec Campus Eugenio Garza Lagüera  
Actividad 7: Tarjeta de Crédito

**Sección 1:** Diseña una clase llamada CreditCard que sirva para modelar una tarjeta de crédito. Piensa en los atributos de una tarjeta de crédito:

- ¿Qué información está en ella?
- ¿Qué acciones puedes realizar?
- ¿Qué información puede ser modificable?
- ¿Para qué sirve?

Utiliza las respuestas a estas preguntas para crear un diagrama UML de dicha clase. Debe contener como mínimo 5 atributos y 4 métodos. Adicional a los 4 métodos anteriores, incluye el método constructor y los métodos getter / setter que consideres adecuados.

**Sección 2:** Da tres ejemplos de posibles objetos de la clase CreditCard. Asigna valores distintos para cada variable de instancia.