

Ariketa01

Definitu **KontuKorronte** izeneko klase bat. Klase honek bi atributu ditu: titularraren izena (karaktere-katea) eta diru kantitatea (zenbaki hamartarra). Bi eraikitzaile izango ditu. Lehenak titularraren izena bakarrik jasoko du parametro bezala eta diru kantitatea hutsean jarriko du. Besteak bi balioak jasoko ditu parametro bezala. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **diruGordailua**: parametro bezala jasotzen duen dirua kontuko diruari gehituko dio.
- **diruaKendu**: parametro bezala jasotzen duen diru kantitatea kontuko diruari kenduko dio. Ezingo da kontuan dagoen dirua baino gehiago kendu. Horrela bada, kontuan dagoen dirua 0an jarriko da eta mezu bat erakutsiko da jaso ahal izan duen diru kantitatearekin.
- **erakutsiKontua**: kontuaren xehetasunak erakutsiko ditu.

Definitu probak egiteko main metodoa duen **KontuKorronteProba** izeneko klasea eta probatu.

Probak egin ondoren, gehitu hurrengo aldaketak:

- Gehitu kontu korrontea zenbaki gorrietan dagoen ala ez adierazteko atributu bat. Moldatu **diruaKendu** metodoa kontu korrontean dagoen dirua baino gehiago kendu ahal izateko eta egin funtzionamendu egokia izan dezan beharrezkoak diren aldaketak.
- Aldatu titularraren izenaren atributua **Pertsona** klaseko objektu batengatik. Pertsona batek izena, NAN zenbakia eta adina atributuak izango ditu. Inplementatu beharrezkoak uste dituzun metodoak.
- Definitu **Banku** izeneko klase bat. Klasek honek izen bat (karaktere-katea) izango du eta kontu korronteen array bat. Bankuan dauden kontu korronte guztien informazioa erakusteko metodo bat izango du. Honetaz gain, gehitu beharrezkoak ikusten dituzun metodoak.
- Aldatu **KontuKorronteProba** klasea aldaketa hauek probatu ahal izateko.

Ariketa02

Definitu **Palindromo** izeneko klase bat. Klase honek atributu bakarra izango du, *long* motako zenbaki bat. Bi eraikitzaile izango ditu, bata parametroarekin eta bestea gabe. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **palindromoaDa**: egiazkoa itzuliko du atributu zenbakia palindromoa bada. Honetarako hurrengo bi metodoak beharko dira.
- **digituKop**: zenbakiak duen digitu kopurua itzuliko du. Ebatzi zenbakiekin eta ez karaktere-kateekin edota array-ekin.
- **digiPosN**: parametro bezala jasotzen duen n posizioan dagoen digitua itzuliko du.

Definitu probak egiteko main metodoa duen **PalindromoProba** izeneko klasea eta probatu.