

## Ariketa01

Definitu web denda batean saldutako produktu bat irudikatzen duen **Produktua** izeneko klase bat. Produktu batek **izen** bat (karaktere-katea), **prezio** bat (zenbaki hamartarra) eta **kopuru** bat (zenbaki osoa) ditu.

Klaseak eraikitzaile bat du eta bere atributu bakoitzerako balio bat jasotzen du.

Klaseak **erakutsiProduktua** izeneko metodo bat izango du. Metodo honek produktuaren informazioa formatu honekin erakutsiko du pantailatik: **Izena - Prezioa € - Kantitatea**

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

## Ariketa02

Definitu **Estatistika** izeneko klase bat. Klase honek jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **gehituZenbakia**: estatistikari zenbaki bat gehitzen dio.
- **jasoKopurua**: estatistikari zenbat zenbaki gehitu zaizkion erakusten du.
- **inprimatuEstatistika**: gehitutako zenbakien batezbestekoa erakusten du.

Pentsatu eta definitu klasean beharrezkoak diren atributuak eta gehitu klaserako eraikitzaile bat. Eraikitzaileak ez du parametrorik jasoko eta klaseak dituen atributuak hasieratuko ditu.

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

## Ariketa03

Definitu **Zirkulua** izeneko klase bat. Klase honek bi atributu izango ditu: **kolorea** (karaktere-katea) eta **erradioa** (zenbaki hamartarra). Klasearen eraikitzaileak bi atributuen balioak jasoko ditu. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **azalera**: zirkuluaren azalera itzuliko du.
- **inprimatuPerimetroa**: zirkuluaren perimetroa kalkulatu eta erakutsiko du.
- **handiaDa**: egiazkoa itzuliko du zirkulua handia bada. Zirkulua handia izango da bere azalera 20 baino handiagoa bada.
- **berdinaDa**: beste zirkulu bat jasoko du parametro bezala eta egiazkoa itzuliko du hauek berdinak badira (kolore eta erradio berdina).
- **erakutsi**: zirkuluaren datuak erakutsiko ditu.

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

## Ariketa04

Definitu hurrengo metodo estatikoak dituen Liburutegia klasea:

- **bikoitiaDa**: egiazkoa itzuliko du parametro bezala jasotzen duen zenbaki osoa bikoitia bada.
- **digituKop**: parametro bezala jasotzen duen zenbaki osoaren digitu kopurua itzuliko du (ebatzi bakarrik zenbaki osoak erabilita).
- **bestDitu**: egiazkoa itzuliko du parametro bezala jasotzen duen zenbaki osoak gutxienez 5 digitu baditu.
- **hamarrenMultiplo**: erabiltzaileari zenbaki oso bat eskatu (ez da parametroa) eta sartutako zenbakia hamarren multiploa den ala ez erakutsiko dio.

## Ariketa05

Definitu **Puntua** izeneko klase bat. Klase honek bi atributu izango ditu: **x** eta **y** (biak zenbaki osoak). Klasearen eraikitzaileak bi atributuen balioak jasoko ditu. Klaseak jarraian agertzen diren metodoak inplementatuko ditu:

- **koadrantea**: puntua zein koadrantetan kokatzen den itzuliko du.
- **inprimatuPuntua**: puntuaren atributuen balioa eta koadrantea erakutsiko ditu.

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

## Ariketa06

Definitu **Zuzena** izeneko klase bat. Klase honek hiru atributu izango ditu: **zabalera** (zenbaki hamartarra) eta **bi puntu** (aurreko ariketako bi objektu). Bi eraikitzaile izango ditu. Lehenak atributu zabaleraren balioa eta bi puntu jasoko ditu. Besteak zabaleraren balioa eta bi puntuen X eta Y balioak jasoko ditu. Honetaz gain, hurrengo metodoak inplementatuko ditu:

- **horizontalaDa**: egiazkoa itzuliko du zuzena horizontala bada.
- **bertikalaDa**: egiazkoa itzuliko du zuzena bertikala bada.
- **puntuAltuen**: zuzenaren punturik altuena itzuliko du.
- **luzera**: zuzenaren luzera itzuliko du.
- **luzeena**: beste zuzen bat jasoko du parametro bezala eta bietako luzeena itzuliko du.
- **erakutsiZuzena**: zuzenaren datuak erakutsiko ditu.

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