

### **Exercicis de mètodes de classe**

1. Un programa que determina el millor venedor del mes. Introduïrem el nombre d'unitats venudes per cada venedor. El venedor que vengui més unitats, guanya. Escriu un programa que permeti introduir una sèrie de venedors i unitats venudes i determine el millor venedor.

2. Crea una classe Equip que contingui els atributs Partits\_Guanyats, Punts\_a\_Favor i Punts\_En\_Contra. En un programa crea equips i donar-li valors als seus atributs. Després mostra l'equip guanyador tenint en compte els partits guanyats i en el cas que hi haguera equips amb els mateixos partits guanyats es mirara el criteri de Punts\_a\_favor per a saber qui es el primer i si en els punts a favor també estan empatats es miren els punts en contra.