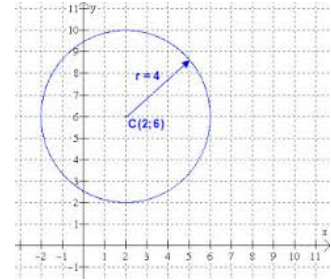


Ejercicios

1. Escriba una clase que permita modelar cuentas bancarias. Las cuentas bancarias deben soportar las siguientes operaciones:
 - i. **depositar**: que permita depositar un monto a la cuenta bancaria e incrementar el saldo de la misma.
 - ii. **retirar**: que permita retirar un monto de la cuenta bancaria, siempre y cuando tenga saldo necesario.
2. Escriba una clase que permita modelar círculos en un plano cartesiano. Cada círculo debe saber calcular su área y perímetro.
 - i. **area**: $\text{PI} \times \text{radio}^2$.
 - ii. **perimetro**: $2 \times \text{PI} \times \text{radio}$.



Convenciones de Nombres

Las convenciones de nombres hacen los programas más entendibles haciéndolos más fácil de leer. También pueden dar información sobre la función de un identificador, por ejemplo, cuando es una constante, un paquete, o una clase, que puede ser útil para entender el código.

Clases: Los nombres de las clases deben ser sustantivos, cuando son compuestos tendrán la primera letra de cada palabra que lo forma en mayúsculas. Intentar mantener los nombres de las clases simples y descriptivos. Usar palabras completas, evitar acrónimos y abreviaturas (a no ser que la abreviatura sea mucho más conocida que el nombre completo, como URL or HTML). Por ejemplo:

```
class Cliente{ ... }  
class ImagenAnimada{ ... }
```

Métodos: Los métodos deben ser verbos, cuando son compuestos tendrán la primera letra en minúscula, y la primera letra de las siguientes palabras que lo forman en mayúscula. Por ejemplo:

```
double area(){ ... }  
void moveForward(){...}
```

Variables: Excepto las constantes, todas las instancias y variables de clase o método empezarán con minúscula. Las palabras internas que lo forman (si son compuestas) empiezan con su primera letra en mayúsculas. Los nombres de variables no deben empezar con los caracteres subguión "_" o signo del dolar "\$", aunque ambos están permitidos por el lenguaje.

Los nombres de las variables deben ser cortos pero con significado. La elección del nombre de una variable debe ser un mnemónico, designado para indicar a un observador casual su función. Los nombres de variables de un solo caracter se deben evitar, excepto para variables índices temporales. Nombres comunes para variables temporales son i, j, k, m, y n para enteros; c, d, y e para caracteres. Por ejemplo:

```
int ancho;  
int alto;  
int pathAbsoluto;
```