

## **Entornos de Desarrollo**

### **Introducción a Programación Orientada a Objetos**

#### **Ejercicio 1**

Crea una clase llamada Cuenta que tendrá los siguientes atributos: titular y cantidad (puede tener decimales).

El titular será obligatorio y la cantidad es opcional. Crea dos constructores que cumplan lo anterior.

Crea sus métodos get, set y toString.

Tendrá dos métodos especiales:

- ingresar(double cantidad): se ingresa una cantidad a la cuenta, si la cantidad introducida es negativa, no se hará nada.
- retirar(double cantidad): se retira una cantidad a la cuenta, si restando la cantidad actual a la que nos pasan es negativa, la cantidad de la cuenta pasa a ser 0.

#### **Ejercicio 2**

Crear una clase Libro que contenga los siguientes atributos:

- – ISBN
- – Título
- – Autor
- – Número de páginas

Crear sus respectivos métodos get y set correspondientes para cada atributo. Crear el método toString() para mostrar la información relativa al libro con el siguiente formato:

“El libro con ISBN creado por el autor tiene páginas”

En el fichero main, crear 2 objetos Libro (los valores que se quieran) y mostrarlos por pantalla.

Por último, indicar cuál de los 2 tiene más páginas.