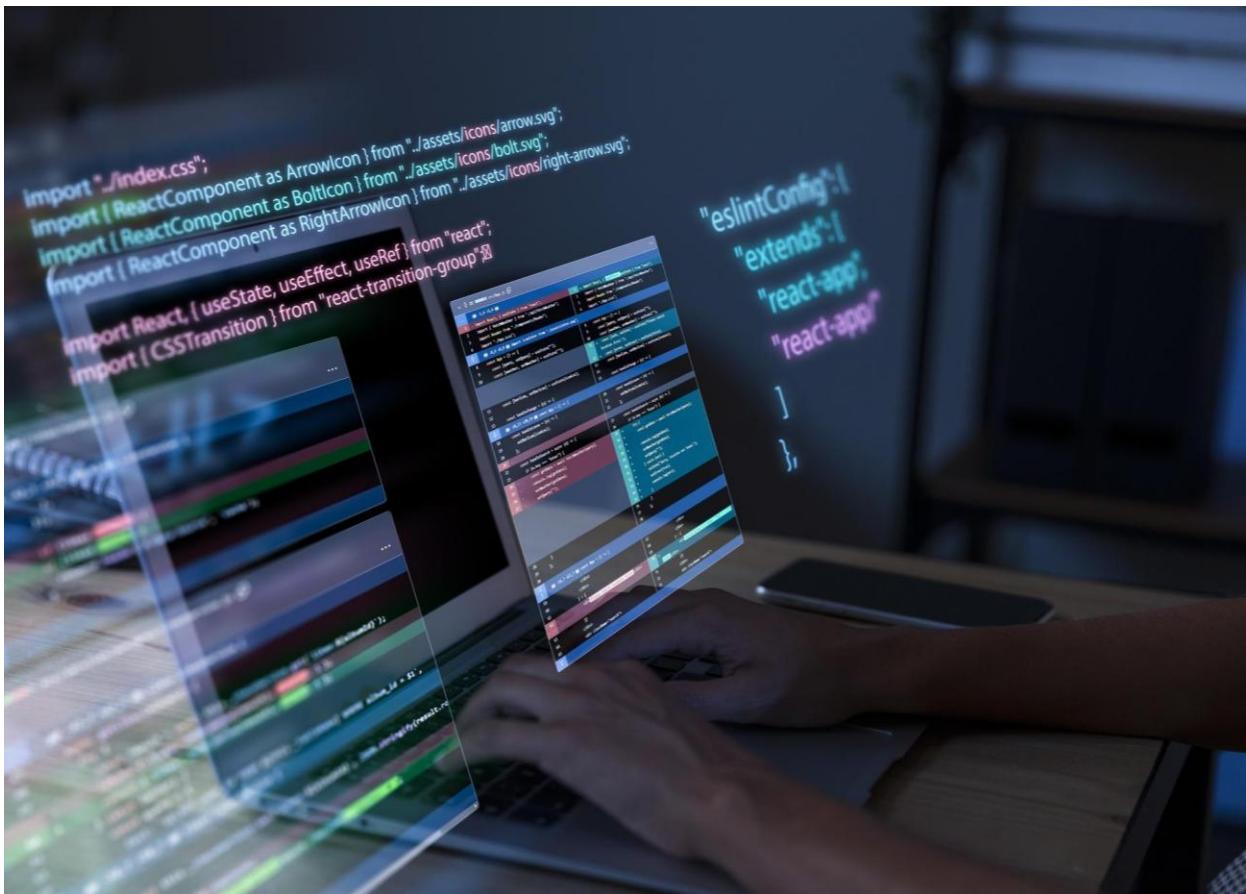


Ejercicios

POO (I)



Autor: Marcela Martín

Fecha: diciembre 2025

Ejercicio 1. Crea una clase llamada Cine con su constructor

- Define los atributos para el nombre del cine, ciudad en la que se encuentra y años de antigüedad.
- En la APP, crea un objeto de la clase Cine asignando valores a los atributos, e imprime sus valores.

Ejercicio 2. Crea una clase llamada Calculadora con su constructor

- Define métodos para sumar, restar, multiplicar y dividir dos números.
- En la APP, crea un objeto de la clase Calculadora, llama a los métodos y muestra los resultados.

Ejercicio 3.

- Modifica la clase Cine para que tenga un constructor que reciba nombre del cine y ciudad.
- En la APP, crea varios objetos de Cine utilizando el nuevo constructor y muestra la información de cada Cine.

Ejercicio 4. Crea una clase llamada Vehículo con su constructor

- Define atributos para el tipo, número de ruedas y estado (nuevo/usado).
- Crea un método mostrarDetalles que imprima la información del vehículo.
- En la APP, crea un objeto de Vehiculo, asigna valores y llama a mostrarDetalles.

Ejercicio 5. Crea una clase llamada Rectángulo con su constructor

- Define los atributos ancho y alto.
- Crea métodos para calcular el área y el perímetro del rectángulo.
- En la APP, crea un objeto de Rectangulo, asigna valores a los atributos y muestra el área y el perímetro.

Ejercicio 6. Crea una clase llamada CuentaBancaria con su constructor

- Define los atributos numeroCuenta, saldo y titular.
- Crea métodos para **depositar** y **retirar** dinero. Si el retiro excede el saldo, muestra un mensaje de error.

- En la APP, crea un objeto de CuentaBancaria y realiza operaciones de depósito y retiro.

Ejercicio 7. Crea una clase llamada Libro con su constructor.

- Define los atributos titulo y autor.
- Crea un método llamado cambiarTitulo que reciba un nuevo título como parámetro y actualice el atributo.
- En la APP, crea un objeto de Libro, cambia su título y muestra la información actualizada.

Ejercicio 8. Crea una clase llamada Empleado con su constructor

- Define los atributos nombre, sueldo y puesto.
- Crea métodos para:
 - Mostrar la información del empleado.
 - Aumentar el sueldo en un porcentaje.
- En la APP, crea un objeto de Empleado, muestra su información, aumenta su sueldo y muestra la información actualizada.