

CASO PRÁCTICO 2

- **TÍTULO: Programación orientada a objetos con Java**

- **SITUACIÓN**

Tenemos que resolver los siguientes problemas para la empresa de programación para la que trabajamos.

- **INSTRUCCIONES**

Crear una clase **Persona**, con los siguientes atributos:

- nombre
- apellido
- teléfono (controlar que el teléfono solo acepte 9 dígitos)

Crear una clase **Cuenta**, con los siguientes atributos:

- numeroCuenta
- saldo
- propietario. El propietario es un objeto tipo Persona.

Crear un **constructor con parámetros** y **otro sin parámetros**, métodos **getter** y **setter**, y **sobreescribir toString** para estas clases. Tenemos que **controlar** que el saldo de la cuenta **no debe ser menor que 0**.

Crear un método llamado **transaccion** que tenga como parámetros **cantidad** y **tipoTransaccion**; tipoTransaccion puede ser "reintegro" o "ingreso". Si es un **reintegro**, la cantidad se resta del saldo, y si es **ingreso** la cantidad se incrementa al saldo. El método transacción debe **imprimir** el tipo de transacción y el nuevo saldo.

Crear en una clase llamada **Principal**, crear **dos cuentas** pertenecientes a **dos personas** distintas (que también debemos crear) y hacer un **ingreso** y un **reintegro** en cada cuenta. **Imprimir** los valores de las personas, propietarios y transacciones.