

1. Crea un objeto de la clase Alumno e indica a través de un mensaje que no es tiene beca (utiliza instanceof para ello).
2. Crea dos objetos de la clase Becado y visualiza los datos de aquel que perciba una mayor beca.
3. Crea la clase Autor y la clase Libro. Autor tendrá como variables (propiedades), nombre y apellidos y localidad de nacimiento. El Libro será una extensión de Autor, y sus variables (propiedades) además título, género y precio de venta. Sus métodos serán los que consideres necesarios para:
 - a. Crear un Autor y un Libro
 - b. Visualizar sus datos.
 - c. Visualizar el libro si su precio es inferior a 20 euros.

Agrega un posible descuento al libro si estamos en fechas de la feria del libro (24 de abril pero para las pruebas hazlo coincidir con la fecha del sistema). Ello, afectará al método que visualiza el precio del libro si es inferior a 20 euros.

4. Inventa dos clases donde utilices la herencia. Define los métodos que consideres necesario y comprueba su uso.
5. Gestionar de forma sencilla una inmobiliaria. La idea base es que las viviendas disponibles a la venta tiene un precio final que depende de sus características: superficie habitable, orientación principal (sur o norte), número de habitaciones y número de baños. Todas las viviendas tienen un precio base que será 50000 euros. Cuando un cliente solicita precio de una vivienda, indicará cuáles son sus preferencias y a partir de ellas, la inmobiliaria calculará el precio final. El ayuntamiento aporta una ayuda a fondo perdido, de 3000 euros si solo tiene un dormitorio.