

1.- Crear una clase llamada **Artículo** con los atributos: código, descripción y existencias, un **constructor** que pide por teclado sus valores y se los asigne a los atributos y métodos que devuelvan los valores del código, descripción y existencias.

Crear otra clase llamada **Almacén** que tenga como atributo privado un array de tipo Artículo, un **constructor** que dimensione el array al número pasado como argumento, un método llamado **llenar** que llene el array almacén con los datos de los artículos y un método **pedidos** que nos muestre los datos de los artículos que tienes existencias por debajo de 10 unidades.

2.- Diseñar una clase llamada **Cliente** formada por los atributos: código, nombre, apellidos, teléfono y saldo junto con los métodos necesarios para su manipulación.

Otra clase, denominada **Banco** estará formada por un array de usuarios del banco y un contador de usuarios de banco. Un constructor que introduce por parámetro el número máximo de clientes de un banco inicializando a ese número los usuarios del banco. Métodos que permitan **ingresar** un usuario (tendremos en cuenta que el código de usuario corresponde con el número del usuario del banco) y el resto de los datos se piden por teclado, **buscar** un usuario devuelve una cadena de texto con la información del usuario, **eliminar** un usuario y **mostrar** que nos muestra la relación de los usuarios del banco. En los dos últimos métodos tendrán como parámetro de entrada el código de usuario. Siempre controlando que no podemos sobrepasar el número de usuarios del banco.

Crea en la clase principal un menú repetitivo con las siguientes opciones 1. Ingresar un cliente, 2. Mostrar los usuarios del banco, 3. Buscar un cliente – pediremos por teclado el código del cliente a buscar, 4. Eliminar un cliente- pediremos por teclado el código del cliente a eliminar, 5. Salir.

3.- Diseñar una clase llamada **Persona** con los atributos privados nombre y teléfono, un **constructor** que permite inicializar los atributos con los datos pasados como argumentos y métodos que devuelven el nombre y el teléfono. Diseñar también una clase llamada **Agenda** que tiene como miembros privados un array de personas y un contador de personas que vamos metiendo en la agenda, un constructor que pone el contador a 0 y dimensiona el array al tamaño que le pasamos como argumento, un método **insertar** que permite añadir una persona a la agenda (controlar que no meta más personas que las que caben en la agenda), un método **mostrar** que lista la información de la agenda, un método **buscar** que pasado un nombre como argumento visualiza los datos de esa persona de la agenda y un método **modificar** que pasado un nombre como argumento si lo encuentra muestra el teléfono actual y pide que introduzca un nuevo teléfono modificando el dato en la agenda.

Crea en la clase principal un menú repetitivo con las siguientes opciones 1. Nuevo contacto, 2. Mostrar la agenda, 3. Buscar contacto, pide el nombre de la persona a buscar y si la encuentra muestra su información, 4. Ver el número de contactos de la agenda, 5. Modificar teléfono de una agenda, pide el nombre de la persona a cambiar el teléfono y la encuentra se cambia el teléfono, 6. Salir.

PD. Como sólo se busca por nombre es posible que tengamos más de una persona a mostrar o a modificar.