

1.- Implementar una clase llamada **Letra** con los atributos: numLetra, titular, importe y fechaVencimiento (de tipo LocalDate) y los siguientes métodos:

- Un **constructor** que pide los datos por teclado
- Un método llamado **vencida** que devuelve verdadero si la letra ha vencido y falso en caso contrario
- Un método llamado **demora** que alarga en x días la fecha de una letra
- Un método llamado **diasFaltan** que devuelve el nº de días que faltan para que una letra venza
- Un método llamado **mostrar** que visualice los datos de una letra.
- Un método que **devuelveMes** que devuelve el mes de la letra.
- El método **getTitular**.

Realiza la prueba del programa creando un array de n-objetos de la clase Letra y:

- Mostrar los datos de todas las letras vencidas
- Demorar en 15 días el vencimiento de todas las letras que estén vencidas en enero. Suponemos que todas las letras son del mismo año.
- Visualizar el titular y el nº de días que faltan para que venzan las letras no vencidas.

2. - Crear una clase **Mascota** que tenga un nombre y una fecha de nacimiento (de tipo LocalDate) como atributos y los siguientes métodos:

- **Constructor** que recibe como parámetro un nombre, un año, un mes y un día y establece el valor del nombre y de la fecha de nacimiento.
- Método **getEdad** que devuelve el número de años de la mascota
- Método **toString** que devuelve información sobre la mascota

Crear también una clase **Veterinario** que tiene un array de mascotas a las que atiende.

Además, tendrá un contador de mascotas. Se pide:

- Un **constructor** que establece contador a 0 y cree un array con un número amplio de mascotas.
- Un método **añadir** que recibe una mascota y la añade al array.
- Un método **mostrar** que devuelve una cadena con todos los datos sobre las mascotas del veterinario.
- Método **mostrarMayores** que devuelve una cadena con los datos de las mascotas de más de 5 años
- Método **buscarPorNombre** que nos muestre los datos de una mascota cuyo nombre se facilita

Realiza la prueba del programa creando un veterinario y añadiendo varias mascotas. Llama a los métodos mostrar y mostrarMayores y mostrad los resultados por pantalla.