



1.- Diseña una clase denominada Fondo, con tres atributos privados:

- C: representa el capital del fondo, es de tipo double
- I: representa el interés del fondo, es de tipo double
- N: representa los años que vamos a tener el capital en el fondo, es de tipo entero.

Como métodos tendrá un constructor por parámetros que inicializa los tres atributos, y un método denominado evolución, donde muestra para cada año el interés alcanzado y el capital acumulado.

La fórmula para el cálculo del capital en cada año es:  $C_{final} = C + (C * I / 100 * N)$ , siendo N el número de años.

Prueba la clase Fondo desde el programa principal.

2.- Diseña una clase denominada Calculo, que no tiene atributos y tiene un constructor por defecto. Como métodos tiene:

- método1: método que presenta por pantalla una cuenta atrás empezando por 10 y finalizando en 0. Al final escribirá: ¡DESPEGUE!
- método2: método que pide 10 números enteros por teclado y nos visualiza cuantos de ellos son negativos, cuantos positivos y cuantos nulos.
- método3: método que pide por teclado un número y nos calcula el factorial de ese número. Ejemplo de cálculo del factorial: El factorial de 4! =  $4 * 3 * 2 * 1$ .
- método4: método que nos pide una serie de caracteres por teclado. La serie finaliza al teclear el carácter '.'. Al final nos dirá cuántos caracteres hemos tecleado.
- método5: método que nos calcula la media de un conjunto de números positivos introducidos por teclado. A priori, no se sabe cuántos números se introducirán. El usuario termina de introducir los datos cuando el número es negativo. (El último número negativo no se tiene en cuenta para el cálculo de la media).

Para probar el ejercicio, se realizará un menú repetitivo en el programa principal para probar todos los métodos.