



Ejercicios

Ejercicio 1

Crea una clase llamada Contador que tenga una propiedad estática llamada TotalContadores y un método estático llamado Incrementar. Cada vez que se llame a Incrementar, TotalContadores debe aumentar en 1.

Ejercicio 2

Crea una clase llamada Convertidor con un método estático llamado CelsiusAFahrenheit que tome un valor en grados Celsius y devuelva el valor en grados Fahrenheit.

Ejercicio 3

Crea una clase llamada Configuracion con una propiedad estática llamada ModoOscuro de tipo booleano. Inicializa ModoOscuro en false. Crea un método estático llamado CambiarModo que invierta el valor de ModoOscuro.

Ejercicio 4

Crea una clase llamada MatematicaUtil con métodos para realizar operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división) que tomen dos parámetros y devuelvan el resultado.

Ejercicio 5

Crea una clase llamada CalculadoraAritmetica con métodos **estáticos** para las operaciones básicas: Sumar, Restar, Multiplicar y Dividir. Cada método debe tomar dos parámetros y devolver el resultado de la operación.

Ejercicio 6

Crea una clase llamada AlmacenamientoMensajes con una lista estática de cadenas llamada Mensajes. Implementa un método estático llamado AgregarMensaje que agregue un mensaje a la lista y otro método estático llamado MostrarMensajes que imprima todos los mensajes almacenados.

Ejercicio 7



Crea una clase llamada `BaseDatos` que tenga un campo estático `Conexion` que simule una conexión a una base de datos. Usa un constructor estático para inicializar `Conexion` con un valor predeterminado y crea un método estático llamado `MostrarConexion` que imprima el valor de `Conexion`.

Ejercicio 8

Crea una clase llamada `UtilidadCadena` con un método estático llamado `Reverso` que tome una cadena y devuelva su reverso.

Ejercicio 9

Crea una clase llamada `Usuario` con un campo estático `TotalUsuarios` que cuente cuántos usuarios han sido creados. Incluye un método estático llamado `MostrarTotalUsuarios` que imprima el total de usuarios creados.

Ejercicio 10

Crea una clase llamada `UtilidadFecha` con un método estático llamado `DiasEntreFechas` que tome dos objetos `DateTime` y devuelva el número de días entre ellos.

Ejercicio 11:

Crea una clase llamada `Banco` con una propiedad estática `TasaDelInteres` y un método estático `CalcularInteres` que tome un capital y un periodo en años, y devuelva el interés ganado usando la tasa de interés.

Ejercicio 12

Crea una clase llamada `ConfiguracionApp` con una propiedad estática `VersionApp`. Inicializa `VersionApp` usando un constructor estático. Incluye un método estático `MostrarVersion` que imprima la versión de la aplicación.

Ejercicio 13

Crea una clase llamada `GestorInventario` con un campo estático `TotalProductos` que cuente el total de productos en el inventario. Cada vez que se añada un producto, incrementa `TotalProductos`. Incluye un método estático `MostrarTotalProductos` que imprima el total de productos.

Ejercicio 14



Crea una clase llamada SistemaRegistro con un campo estático TotalRegistros. Cada vez que se registre algo, incrementa TotalRegistros. Incluye un método estático MostrarTotalRegistros que imprima el total de registros.