

# Ejercicios

## Clase Persona

- Crea una clase Persona con propiedades Nombre y Edad.
- Crea una instancia de Persona y asigna valores a sus propiedades.
- Muestra los valores en la consola.

## Método en Persona

- Añade un método Saludar() a la clase Persona que imprima "Hola, mi nombre es [Nombre]".
- Crea una instancia de Persona, asigna valores y llama al método Saludar().

## Constructores en Persona

- Añade un constructor a la clase Persona que acepte Nombre y Edad como parámetros.
- Crea una instancia de Persona usando el constructor y muestra los valores en la consola.

## Validación de Datos

- Modifica la clase Persona para que el nombre siempre se almacene en minúsculas.
- Añade un método MostrarDetalles() que imprima el nombre y la edad.

## Clase Coche

- Crea una clase Coche con propiedades Marca, Modelo y Año.
- Crea una instancia de Coche, asigna valores y muestra los valores en la consola.

## Métodos en Coche

- Añade un método MostrarDetalles() a la clase Coche que imprima los detalles del coche.
- Crea una instancia de Coche, asigna valores y llama al método MostrarDetalles().

## Método con Parámetros



- Añade un método ActualizarAño(int nuevoAño) a la clase Coche que actualice la propiedad Año.
- Llama a este método y muestra los detalles actualizados.

#### Clase Libro

- Crea una clase Libro con propiedades Título y Autor.
- Asegúrate de que el título siempre se almacene en mayúsculas.
- Crea una instancia de Libro, asigna valores y muestra los valores en la consola.

#### Método de Clase

- Añade un método ContarPalabras(string texto) a la clase Libro que devuelva el número de palabras en un texto.
- Llama a este método desde Main() y muestra el resultado.

#### Clase Calculadora

- Crea una clase Calculadora con un método Sumar(int a, int b) que devuelva la suma de dos números.
- Crea una instancia de Calculadora y muestra el resultado de la suma.

#### Métodos de Instancia

- Añade un método Restar(int a, int b) a la clase Calculadora que devuelva la resta de dos números.
- Llama a este método y muestra el resultado.

#### Clase Producto

- Crea una clase Producto con propiedades Nombre y Precio.
- Asegúrate de que el nombre siempre se almacene en minúsculas.
- Crea una instancia de Producto, asigna valores y muestra los valores en la consola.

#### Métodos Get y Set

- Añade métodos GetNombre() y SetNombre(string nombre) a la clase Producto para acceder y modificar el nombre.



- Usa estos métodos para cambiar el nombre y mostrar el valor actualizado.

#### **Clase CuentaBancaria**

- Crea una clase CuentaBancaria con propiedades Titular y Saldo.
- Añade un método Depositar(double cantidad) que incremente el saldo.
- Crea una instancia de CuentaBancaria, deposita una cantidad y muestra el saldo.

#### **Método Retirar**

- Añade un método Retirar(double cantidad) a la clase CuentaBancaria que disminuya el saldo si hay fondos suficientes.
- Llama a este método y muestra el saldo actualizado.

#### **Clase Estudiante**

- Crea una clase Estudiante con propiedades Nombre, Edad y Grado.
- Asegúrate de que el nombre siempre se almacene en minúsculas.
- Crea una instancia de Estudiante, asigna valores y muestra los valores en la consola.

#### **Métodos para Modificar Propiedades**

- Añade métodos GetEdad() y SetEdad(int edad) a la clase Estudiante para acceder y modificar la edad.
- Usa estos métodos para cambiar la edad y mostrar el valor actualizado.

#### **Clase Rectangulo**

- Crea una clase Rectangulo con propiedades Ancho y Alto.
- Añade un método CalcularArea() que devuelva el área del rectángulo.
- Crea una instancia de Rectangulo, asigna valores y muestra el área.

#### **Clase Circulo**

- Crea una clase Circulo con una propiedad Radio.
- Añade un método CalcularCircunferencia() que devuelva la circunferencia del círculo.
- Crea una instancia de Circulo, asigna valores y muestra la circunferencia.



### Clase Empleado

- Crea una clase Empleado con propiedades Nombre, Puesto y Salario.
- Asegúrate de que el nombre siempre se almacene en minúsculas.
- Añade un método MostrarDetalles() que imprima los detalles del empleado.
- Crea una instancia de Empleado, asigna valores y muestra los detalles.