



Práctica 3 Clases – Mi primera clase en Java

1. Escribe una **clase Cuenta** para representar una cuenta bancaria. Los datos de la cuenta son: nombre del cliente (String), número de cuenta (String), tipo de interés (double) y saldo (double).

La clase contendrá los siguientes métodos:

- Constructor por defecto
- Constructor con todos los parámetros
- Constructor copia.
- Métodos setters/getters para asignar y obtener los datos de la cuenta.

Métodos *ingreso* y *reintegro*.

- Un ingreso consiste en aumentar el saldo en la cantidad que se indique. Esa cantidad no puede ser negativa.
- Un reintegro consiste en disminuir el saldo en una cantidad pero antes se debe comprobar que hay saldo suficiente. La cantidad no puede ser negativa.
- Los métodos ingreso y reintegro devuelven true si la operación se ha podido realizar o false en caso contrario.

Método *transferencia*.

- *Debe permitir* pasar dinero de una cuenta a otra siempre que en la cuenta de origen haya dinero suficiente para poder hacerla.
- Ejemplo de uso del método transferencia:
cuentaOrigen.transferencia(cuentaDestino, importe) que indica que queremos hacer una transferencia desde cuentaOrigen a cuentaDestino del importe indicado.

Clase main.

- Desarrolla otra clase que tenga el main, y ponga a prueba todos los métodos de la clase Cuenta.

2. Escribe la clase que quieras. Piensa en un objeto de la vida cotidiana que quieras representar y establece:
 - Al menos 4 atributos.
 - Al menos dos constructores.
 - 4 getters y 4 setters.
 - Dos métodos que realicen algún tipo de funcionalidad sobre el objeto.
 - Una clase con el main que ponga a prueba todos los constructores, métodos.