

Programación orientada a objetos

| Reto 4

Herencia de clases y paso de parámetros

Nombre completo	Edgar Valerio Martinez
Fecha de elaboración	25 de Junio del 2022
Nombre del Módulo	Programacion Orientada a objetos
Nombre del Asesor	Adrian Pastor Lopez Monroy

Reto 4

Herencia de clases y paso de parámetros

Introducción:

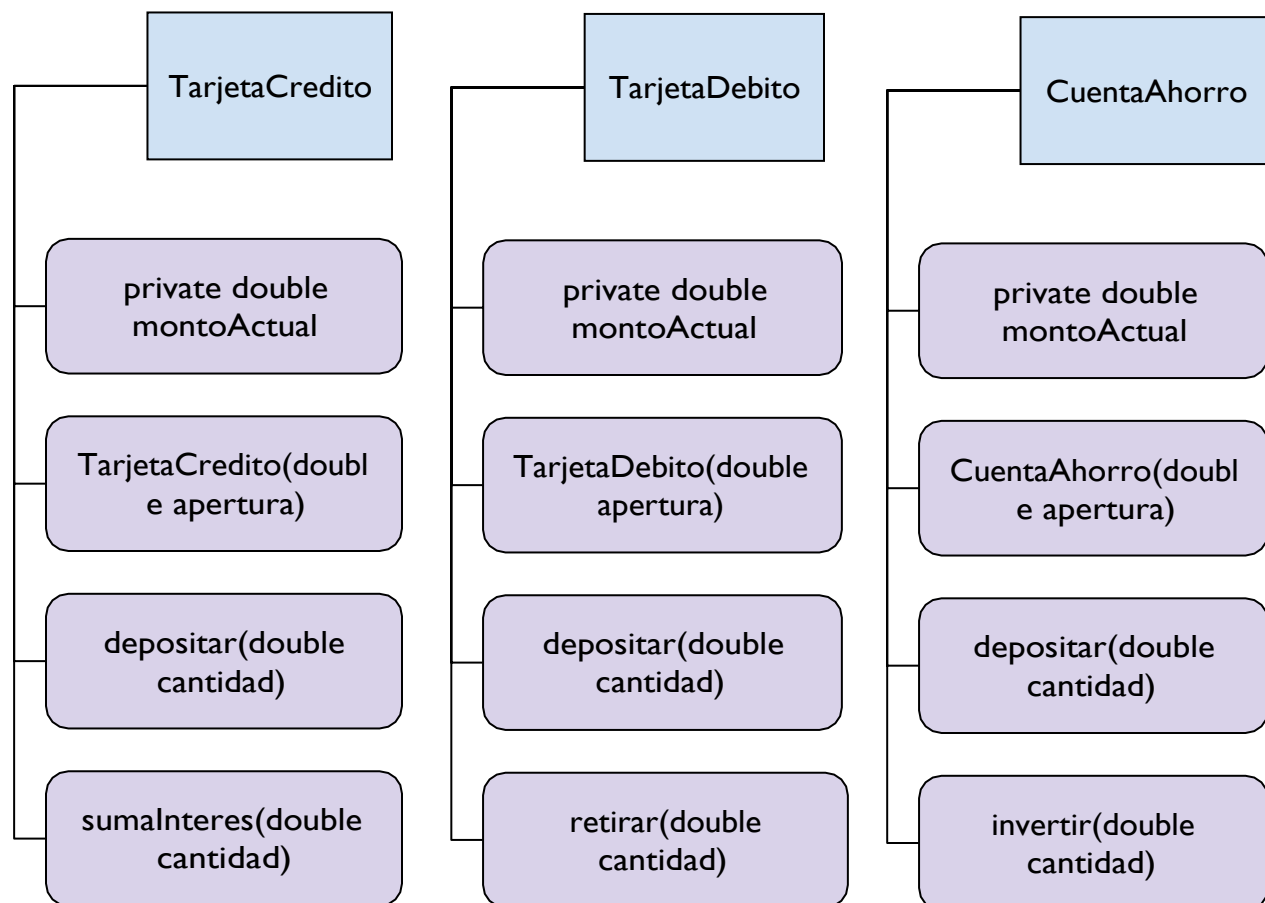
En la Lección Herencia de clases, vimos que la herencia es una de las principales características de la programación orientada a objetos, ya que nos permite agrupar ciertas características que algunos objetos tienen en común. ¿Te sientes listo para demostrar tu conocimiento del tema? Te animamos a realizar el Reto y demostrarlo. ¡Tú puedes!

Instrucciones:

1. Redacta los datos que aparecen en la portada.
2. Revisa la Rúbrica del Reto, antes de proceder con la elaboración del Reto.
3. Resuelve el problema que se plantea mediante el lenguaje de programación Java y aplicando la herencia.
4. Utiliza el entorno Netbeans para la creación del proyecto.

Problema:

El banco MexBank quiere mejorar la eficiencia del código de su sistema. Se tienen 3 tipos de cuentas: Tarjetas de Crédito, Tarjetas de Débito y Cuenta de Ahorro. El objetivo es crear una Clase **Cuenta base**, de la cual, las demás Clases hereden sus propiedades y métodos.



Entregables:

- Entregarás una carpeta Zip, la cual contendrá la carpeta del proyecto generado en Netbeans.

Requerimientos:

- El proyecto debe de contener: herencia, métodos, uso de variables, uso de modificadores de acceso, paso de variables, encapsulamiento y retorno de valores.

Consideraciones:

- La tarjeta de crédito tiene saldo negativo.
- El método de **sumarInterés** aumenta el 15% del monto actual a la deuda.
- El método invertir aumenta el 10% al monto actual.
- El método retirar resta la cantidad indicada al monto actual.