

### Tarea 3

Crea un proyecto Electrodomesticos y en él una clase Electrodomestico que incluya:

- Atributos: *String numSerie*, *String marca* y *double precio*.
- Métodos set y get para cada atributo que, aplicados sobre un objeto accedan al atributo y lo modifiquen, cambiándolo por el que se ofrece como parámetro (métodos set) o que accedan al atributo y lo devuelvan (métodos get).
- Elabora un método constructor por defecto que inicialice los atributos a

```
numSerie ="pendiente de asignar"  
marca="LG"  
precio=120.99
```

- Elabora un método constructor con argumentos que se correspondan con los atributos de la clase.
- Un método llamado aplicarIva que incrementa el precio en un 21%.
- Otro método llamado rebajarPrecio que disminuye el precio en el porcentaje que pasamos como argumento, controlando en el propio método que el precio no llegue a ser menor de 10 euros, en ese caso le asignamos de precio 10.

En el método principal (main), incluido en el proyecto en la clase ClasePrincipal, pondrás en práctica lo siguiente:

- Crea un objeto electrodomestico1 con el constructor por defecto.
- Consulta sus atributos de modo que se vean por pantalla.
- Aplicando los métodos necesarios para modificar los atributos del objeto, cambia los mismos de modo que el numSerie pase a ser NS1234 y su marca "Siemens". Consulta sus atributos de modo que se vean por pantalla.
- Crea un objeto electrodomestico2 con el constructor con argumentos, dándole a éstos los valores que deseas. Consulta los atributos de modo que se vean por pantalla.
- Aplica sobre electrodomestico2 los métodos aplicarIva una vez y rebajarPrecio varias veces consultando después de cada vez el atributo precio y mostrándolo por pantalla.

Recuerda añadir comentarios al código.