

Guías de Ejercicios N° 4

Ejercicio N° 1: POO

- ❖ Una mueblería de muebles de algarrobo necesita del siguiente modelado de objetos para administrar los datos de sus muebles que dispone para la venta:
 - Crear una clase llamada Mueble que tenga los siguientes atributos: nombre, alto, ancho, material, cantidad.
 - Crear n muebles utilizando parámetros.
 - Mostrar por pantalla el nombre y el material de los muebles.
 - Colocar "Madera" como material de un 1 mueble cuyo id sea igual a un valor entero ingresado por consola. Luego mostrar los datos del mueble modificado.

- ❖ Una nutricionista desea un software para administrar las características de diferentes frutas, para ello, necesita del siguiente modelado de objetos:
 - Crear una clase llamada Fruta, que tenga los siguientes atributos: nombre, color, calorías, tipoCascara, esComestible (tener en cuenta todos sus atributos, constructores, métodos getters y setters).
 - Crear un vector de tipo Fruta que pueda almacenar n frutas. Crear n frutas y guardarlas en el vector.
 - Recorrer el vector creado y mostrar por pantalla el nombre y las calorías de las frutas almacenadas.
 - Cambiar todos los datos de una fruta dado un nombre ingresado. Mostrar por pantalla los datos de las frutas luego del cambio.
 - Recorrer el vector y mostrar por pantalla únicamente a las frutas que sean de color verde.
 - Eliminar una fruta cuyo valor calórico sea mayor o igual 30;
 - Recorrer el vector y mostrar por pantalla cuales frutas son comestibles;

A Considerar:

Cada una de las operaciones realizar en cada problema deben estar contenidas en un menú recursivo para poder elegir qué operación realizar. Creen las clases y métodos que consideren necesarios.