

## CASO PRÁCTICO 2

- **TÍTULO: Programación orientada a objetos con Java**

- **SITUACIÓN**

Tenemos que resolver los siguientes problemas para la empresa de programación para la que trabajamos.

- **INSTRUCCIONES**

Crear una clase **Persona**, con los siguientes atributos:

- nombre
- apellido
- teléfono (controlar que el teléfono solo acepte 9 dígitos)

Crear una clase **Cuenta**, con los siguientes atributos:

- numeroCuenta
- saldo
- propietario. El propietario es un objeto tipo Persona.

Crear un constructor con parámetros y otro sin parámetros, métodos *getter* y *setter* y sobrescribir *toString* para estas clases. Tenemos que controlar que el saldo de la cuenta no debe ser menor que 0.

Crear un método llamado **transaccion** que tenga como parámetros **cantidad** y **tipoTransaccion**; tipoTransaccion puede ser "*reintegro*" o "*ingreso*". Si es un reintegro, la cantidad se resta del saldo, y si es ingreso la cantidad se incrementa al saldo. El método transacción debe imprimir el tipo de transacción y el nuevo saldo.

Crear en una clase llamada **Principal**, crear dos cuentas pertenecientes a dos personas distintas (que también debemos crear) y hacer un ingreso y un reintegro en cada cuenta. Imprimir los valores de las personas, propietarios y transacciones.

- **RECURSOS**

Se deberá consultar el contenido de la unidad 4, internet, libros, revistas...

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Definición e identificación del problema: 3 puntos

Resolución adecuada del problema: 6 puntos

Presentación, estructura y formato: 1 punto

(La calificación final de esta actividad se pondera sobre un máximo de 10 puntos)

- **COMO PROCEDER PARA SU EVALUACIÓN**

Una vez realizado el caso práctico se deberá enviar un archivo zip con los códigos fuente de los ejercicios realizados.