

EJERCICIOS DE CLASES

1.- Indica la salida al siguiente programa.

```
class Ejercicio
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Clase1 obj1=new Clase1();
        obj1.imprimir(24.3,5);
    }
}

class Clase1
{
    private double valor=9.8;
    private int x=7;

    public void imprimir(double valor, int x)
    {
        System.out.print(valor + " " + this.x);
    }
}
```

2.- Indicar la salida al siguiente programa.

```
class Ejercicio
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Clase1 obj1=new Clase1(5,4);
        System.out.print(obj1.modificar(4)+" ");
        Clase1 obj2=new Clase1(5,4);
        System.out.print(obj2.modificar(5)+" ");
        obj2=obj1;
        System.out.print(obj2.modificar(5)+" ");
    }
}

class Clase1
{
    int p1,p2;
    public Clase1(int i, int j)
    {
        p1=i;
        p2=j;
    }

    public int modificar(int I)
```

```

    {
        p1=p1+i;
        p2=p2+i;
        System.out.print(p2+" ");
        return p1;
    }
}

```

3.- Crea una clase que represente a un círculo. Debe tener tres atributos, las coordenadas x e y de su centro y su radio.

Tendrá tres constructores, sin parámetros (el centro será 0,0 y el radio 1), pasándole sólo el radio (el centro será 0,0) y pasándole el radio y las coordenadas X e Y.

También tendrá tres métodos uno que calcule el área, otro que calcule la longitud y otro que escriba los resultados.

Después, haz una clase principal en la que se creen 3 objetos círculos y se prueben los métodos.

4.- Crea una clase Punto que modele un punto en un espacio bidimensional. Tendrá dos atributos, x e y, que guardan las coordenadas. Habrá un constructor sin parámetros que crea un punto en (0, 0) y otro al que se le pueden pasar las coordenadas del punto. También habrá métodos para obtener las coordenadas y para imprimir el punto con el formato (x,y).

5.- Realiza un programa que tenga una Coche con los atributos color, marca, matricula, número de puertas. Crea un constructor que inicialice el objeto con estos valores y otro que funcione como un constructor por defecto. Escribe métodos para devolver cada uno de los valores de los atributos (dameMatricula, dameColor,...) y un método que simule la operación de pintar el coche cambiando su color. Crea un método main que implemente la solución

6.- Realiza un programa que permita crear cuentas bancarias pidiendo la cantidad inicial al usuario, así como realizar operaciones de ingresar y sacar dinero de esas cuentas. Si la cantidad de dinero a sacar es superior a la que hay en la cuenta se mostrará un mensaje advirtiéndolo que no se puede realizar la operación. El programa irá contando el número de cuentas creadas y lo mostrará al final. El programa dispondrá de un método que imprima la cantidad de dinero que queda en la cuenta. Crea un método main que implemente la solución.