



Ejercicios POO en java

1. **Clase básica de un Libro:** Crea una clase Libro que tenga los atributos título, autor, año de publicación y si está o no prestado. Incluye métodos para modificar y obtener el estado de los atributos. Por último, implementa un método para prestar y devolver el libro, cambiando el estado de prestado acorde.
2. **Sistema de Gestión de Empleados:** Diseña un sistema donde puedas gestionar empleados utilizando la POO. Crea una clase Empleado con atributos como nombre, posición, salario y id. Implementa métodos para obtener y modificar estos atributos, además de un método para aumentar el salario por un porcentaje dado.
3. **Cuenta Bancaria:** Implementa una clase CuentaBancaria con los atributos titular y balance. Añade métodos para depositar dinero, retirar dinero (no permitas que el balance se vuelva negativo) y mostrar el balance actual.
4. **Figuras Geométricas:** Crea una clase abstracta Figura con un método abstracto calcularArea(). Luego, extiende esta clase con algunas figuras específicas como Circulo, Rectangulo, y Cuadrado, implementando el cálculo del área en cada una. Utiliza el concepto de herencia y polimorfismo.
5. **Control de Stock:** Crea un sistema para gestionar el stock de productos en un almacén. Deberás tener una clase Producto con atributos como id, descripción, cantidad en stock. Añade métodos para agregar o quitar productos del stock, y para verificar la cantidad actual de un producto.
6. **Sistema de Calificaciones de Estudiantes:** Diseña una clase Estudiante con atributos para el nombre, una lista de calificaciones y un método para



calcular el promedio de dichas calificaciones. Añade un método para añadir nuevas calificaciones a la lista