

Ejercicios UT3 – Clases – Primera parte

1. Crea una clase llamada Cuenta que tendrá los siguientes atributos:

- **titular y cantidad** (puede tener decimales). Crea dos constructores que cumpla lo anterior. Crea sus métodos get, set y toString.

Tendrá dos métodos especiales:

- **ingresar(double cantidad)**: se ingresa una cantidad a la cuenta, si la cantidad introducida es negativa, no se hará nada.
- **retirar(double cantidad)**: se retira una cantidad a la cuenta, si restando la cantidad actual a la que nos pasan es negativa, la cantidad de la cuenta pasa a ser 0.

Posteriormente, crea una clase principal, donde crearás varios objetos de tipo cuenta utilizando los diferentes constructores. Ingresarás cantidades en las cuentas a través del uso de la clase Scanner, retirarás cantidades y por último debes mostrar el saldo final de cada una de las cuentas.

2. Desarrolla una clase Circunferencia que permita calcular su radio y longitud. Se debe hacer uso de la clase Scanner.
3. Implementar una clase llamada Operacion. Definir dos métodos estáticos que permitan sumar y restar dos valores enteros.
4. Declarar una clase Persona con los atributos nombre y edad. Definir un método estático que reciba como parámetros dos objetos de la clase Persona y me retorne la que tiene una edad mayor, si son iguales retorne cualquiera de las dos.