

Ejercicio de clases 1 – Programación

Ejercicio 1: Crea la clase `fruto_seco`. Atributos (nombre, calorías, % de grasas, precio por kilo, color y si es dulce o no.)

Ejercicio 2: Crea la clase MVP de la jornada de la liga. Atributos (nombre del jugador, dorsal, equipo, número de goles, número de asistencias, número de faltas, número de pases clave, jornada y temporada.)

Ejercicio 3: Crea la clase asignatura. Atributos (denominación, nombre del profesor, dificultad de 0 a 10, ciclo al que pertenece y dnis de los alumnos que están matriculados en ella (10 alumnos).

Ejercicio 4: Ahora crea a tu gusto la clase `zapato`. Crea un objeto en la clase Main solicitando al usuario los atributos.

Ejercicio 5: Ahora crea a tu gusto la clase `arcoiris`. Crea un objeto en la clase Main solicitando al usuario los atributos.

Ejercicio 6: Ahora crea a tu gusto la clase `estrella fugaz`. Crea un objeto en la clase Main solicitando al usuario los atributos.

Ejercicio 7: Ahora crea a tu gusto la clase `flatulencia`. Crea un objeto en la clase Main solicitando al usuario los atributos.