

Práctica 1 Unidad 6 – Programación orientada a objetos

1.a) Crea una clase Empleado con su nombre, apellidos y sueldo. Encapsula las propiedades mediante *getters/setters* y añade métodos para:

- Obtener su nombre completo.
- Que devuelva un booleano indicando si debe o no pagar impuestos (se pagan cuando el sueldo es superior a 3333€).

b) Añade una propiedad privada que almacene un array de números de teléfonos. Añade los siguientes métodos:

- `public function anyadirTelefono(int $telefono) : void` → Añade un teléfono al array
- `public function listarTelefonos(): string` → Muestra los teléfonos separados por comas
- `public function vaciarTelefonos(): void` → Elimina todos los teléfonos

c) Elimina los *setters* de nombre y apellidos, de manera que dichos datos se asignan mediante el constructor. Si el constructor recibe un tercer parámetro, será el sueldo del Empleado. Si no, se le asignará 1000€ como sueldo inicial.

d) Añade una constante `SUELDO_TOPE` con el valor del sueldo que debe pagar impuestos, y modifica el código para utilizar la constante.