

Práctica 2 Unidad 6 – Programación orientada a objetos

Ejercicio 1

a) Partiendo de la clase de la práctica anterior, cambia la constante por una variable estática `sueldoTope`, de manera que mediante *getter/setter* puedas modificar su valor.

b) Añade un método que muestre todos los datos de un empleado dentro de un párrafo y todos sus teléfonos mediante una lista ordenada.

c) Crea una clase `Persona` que sea padre de `Empleado`, de manera que `Persona` contenga el nombre y los apellidos, y en `Empleado` quede el salario y los teléfonos.

d) Añade en `Persona` un atributo `edad`. A la hora de saber si un empleado debe pagar impuestos, lo hará siempre y cuando tenga más de 21 años y dependa del valor de su sueldo. Modifica todo el código necesario para mostrar y/o editar la edad cuando sea necesario.

Ejercicio 2

Copia las clases del ejercicio anterior y modifícalas.

Cambia la estructura de clases conforme al gráfico respetando todos los métodos que ya están hechos.

`Trabajador` es una clase abstracta que ahora almacena los teléfonos y donde `calcularSueldo` es un método abstracto, de manera que:

- El sueldo de un `Empleado` se calcula a partir de las horas trabajadas y lo que cobra por hora.
- Para los `Gerentes`, su sueldo se incrementa porcentualmente en base a su edad: $\text{salario} + \text{salario} * \text{edad} / 100$.

