**Ejercicios Unidad 2: Arrays y objetos definidos por el usuario.**

#### EJERCICIO: u3e01\_cuenta

Escribe un programa que cree un objeto "**cuenta**" a partir de un literal con las siguientes propiedades:

* Una propiedad **titular** con el valor "Alex".
* Una propiedad **saldo**, teniendo como valor inicial 0.

Crea funciones que nos permitan realizar las siguientes operaciones:

* **ingresar()** que permita añadir dinero a la cuenta, pasando la cantidad como parámetro.
* **extraer()** que permita retirar la cantidad pasada como parámetro.
* **informar()** que retorne la información del estado de la cuenta.

A continuación, añade al objeto las propiedades **saldoMáximo** con valor inicial 1000 y **fechaApertura** con valor inicial a la fecha actual. Por último, elimina la propiedad **saldoMáximo.**

Todas las operaciones que se realicen se irán mostrando en la página.

#### EJERCICIO: u3e02\_clientes

Realiza de nuevo el ejercicio **u2e06\_clientes** pero en este caso con un array de objetos creados a partir de un literal de objetos o bien, con objetos anidados, tú eliges. Se trata de que utilices los métodos que podemos aplicar al manejo de objetos. Aquí tienes el enunciado de nuevo:

Dispones del siguiente archivo de texto:

Cliente;Localidad;Cuota

Laura;Santander;50

Álvaro;Castro;50

Igor;Castro;60

Ivan;Santander;40

Mónica;Zamora;30

Javi;Bilbao;30

David;Bilbao;50

José Luis;Bilbao;60

A partir del mismo, el usuario podrá elegir del menú:

1. Todos: se mostrará una tabla con los valores que están en la variable anterior.
2. Clientes de una localidad: se pedirá una localidad al usuario y se mostrarán en una tabla los nombres y cuotas de las personas que viven en esa localidad.
3. Clientes que tengan una cuota mayor que un valor pedido al usuario: se pedirá la cuota y se mostrarán en una tabla los nombres de clientes, localidad y cuotas de aquellos que tienen una cuota superior al valor introducido por el usuario.