**Guía de Ejercicios Java (MECON)**

1. Crear la clase Alumno de acuerdo al siguiente diagrama:



Se pide crear 3 instancias de la clase Alumno (3 objetos), colocarle nombre, apellido y legajo a cada uno de ellos. Sólo se podrá ingresar las notas (nota1 y nota2) a través del método **Estudiar**. El método **CalcularFinal** deberá colocar la nota del final sólo si las notas 1 y 2 son mayores o iguales a 4, caso contrario la inicializará con -1. Para darle un valor a la nota final utilice el método de instancia **NextInt** de la clase **Random**. Por último, el método Mostrar, expondrá en la consola todos los datos de los alumnos, a excepción de la nota final. Este valor se mostrará sólo si es distinto de -1.

1. Crear una clase llamada Cuenta y un enumerado llamado ETipoInteres, según se muestra en el siguiente diagrama:



Se pide crear los métodos públicos (***getters*** y ***setters***) necesarios para poder manipular un objeto de tipo **Cuenta**, sabiendo que dichos métodos deberán de realizar las validaciones correspondientes (en ningún caso se deberá pedir el reingreso de datos dentro del método)

1. Realizar una aplicación parecida a la del punto anterior pero con la clase **Computadora** y los enumerados **EMarca** y **EProcesador**:



Agregar un **constructor** que reciba como parámetros todos sus atributos y los métodos:

1. **InformarEstado:** informa el estado actual de la computadora (marca, procesador, si está encendida o no, etc.).
2. **Encender.**
3. **Apagar**
4. Crear la clase **Bolígrafo** a partir del siguiente diagrama:



Generar sólo los métodos ***getters*** para ambos atributos. En el Main, crear un bolígrafo de tinta azul (***ConsoleColor.Blue***) y una cantidad inicial de tinta de 100 (cantidad máxima para todos los bolígrafos) y otro de tinta roja (***ConsoleColor.Red***) y 50 de tinta. Utilizar todos los métodos en el Main.