

# Laboratorios

## Ejercicio 01

**Desarrollar un contrato en Solidity con las siguientes consideraciones:**

- Utilizará la versión 0.4.24 de Solidity
- Deberá asignar el owner en el constructor utilizando la variable global sender
- Deberá recibir en el constructor un número de tipo uint256
- Deberá guardar dicho número en una variable de contrato de igual tipo
- Deberá tener una función de fallback
- La función de fallback deberá permitir la recepción de ether
- Generar un modificador de función llamado en cuya definición se valide que el emisor del mensaje sea el mismo que el owner
- Crear una función pública llamada getNumber que devolverá el número almacenado
- Aplicar el modificador a la función "getNumber"
- Dentro de la función de fallback, incrementar en 1 el número almacenado

## Ejercicio 02

**Desarrollar un contrato en Solidity con las siguientes consideraciones:**

- Utilizará la versión 0.4.24 de Solidity
- Deberá definir un evento llamado "NumberRequested" que recibirá como parámetro un uint256
- Deberá asignar el owner en el constructor utilizando la variable global sender
- Deberá asignar el owner en el constructor utilizando la variable global sender
- Deberá recibir en el constructor un número de tipo uint256
- Deberá guardar dicho número en una variable de contrato de igual tipo
- Deberá tener una función pública denominada "getNumber" que retornará el número almacenado
- Antes de retornar valor, deberá llamar al evento pasándole el número como parámetro
- Generar un modificador de función llamado en cuya definición se valide que el emisor del mensaje sea el mismo que el owner