

Ejercicios Redefinición de Operadores e Indizadores

[Descargar estos ejercicios](#)

Índice

1. [Ejercicio 1](#)
2. [Ejercicio 2](#)
3. ☒ [Ejercicio 3](#)
4. [Ejercicio 4](#)
5. [Ejercicio 5](#)
6. ☒ [Ejercicio 6](#)
7. ☒ [Ejercicio 7](#)

Ejercicio 1

Para comenzar con la redefinición de operadores, vamos a construir dos clases: la clase **Euro** y la clase **Peseta** (la peseta era la antigua moneda oficial de España antes de ser reemplazada por el Euro). Ambas clases tendrán el atributo necesario para guardar el valor de la moneda, constructor y anulación del ToString para hacerla funcional.

Por otro lado deberás **redefinir los operadores** necesarios para que los objetos de estas clases se puedan sumar, restar, comparar (operador ==, !=, equals), incrementar y decrementar con total normalidad como si fueran tipos numéricos, teniendo presente que $1 \text{ Euro} + 166.386 \text{ pesetas} = 2 \text{ euros}$.

Además deberás redefinir el operador cast para que ambos tipos sean compatibles entre sí y también con el tipo double.

Nota: este ejercicio es casi idéntico al caso de estudio que hay en los apuntes, ante cualquier duda podéis recurrir a el para ayudaros.

Ejercicio 2

A partir del ejercicio de Cuenta Bancaria de la entrega anterior, vas a redefinir como mínimo todos los operadores de comparación.

Nota: Para ver si dos cuentas son iguales tendrás que ver además del titular y saldo, si los

números de cuenta son iguales (por lo que tendrás que redefinir, también, en numero de cuenta los operadores de comparación).

✓ Ejercicio 3

Para cierta implementación que no viene al caso, el departamento de diseño ha detectado la necesidad de crear un nuevo tipo de números a los que ha denominado "números curiosos".

Un número curioso se caracteriza por tres coordenadas reales

(a, b, c) que verifican $a^2 + b^2 + c^2 = 1$, salvo en el caso del número "cero" cuyas coordenadas son (0, 0, 0).

Sobre los números curiosos interesa realizar las siguientes operaciones:

- Suma

$$(a_1, b_1, c_1) + (a_2, b_2, c_2) = \left(\frac{a_1 + a_2}{\sqrt{(b_1 + b_2)^2 + (c_1 + c_2)^2 + (a_1 + a_2)^2}}, \right. \\ \left(\frac{b_1 + b_2}{\sqrt{(b_1 + b_2)^2 + (c_1 + c_2)^2 + (a_1 + a_2)^2}}, \right. \\ \left. \left(\frac{c_1 + c_2}{\sqrt{(b_1 + b_2)^2 + (c_1 + c_2)^2 + (a_1 + a_2)^2}} \right) \right)$$

cuando $(a_1 + a_2)^2 + (b_1 + b_2)^2 + (c_1 + c_2)^2 \neq 0$ y (0, 0, 0) en caso contrario

- Resta

$$(a_1, b_1, c_1) - (a_2, b_2, c_2) = \left(\frac{a_1 - a_2}{\sqrt{(b_1 - b_2)^2 + (c_1 - c_2)^2 + (a_1 - a_2)^2}}, \right. \\ \left(\frac{b_1 - b_2}{\sqrt{(b_1 - b_2)^2 + (c_1 - c_2)^2 + (a_1 - a_2)^2}}, \right. \\ \left. \left(\frac{c_1 - c_2}{\sqrt{(b_1 - b_2)^2 + (c_1 - c_2)^2 + (a_1 - a_2)^2}} \right) \right)$$

cuando $(a_1 - a_2)^2 + (b_1 - b_2)^2 + (c_1 - c_2)^2 \neq 0$ y (0, 0, 0) en caso contrario

Crea la clase **NumeroCurioso** con los atributos, propiedades y métodos que creas necesarios para su correcta implementación y prueba.

Redefine los operadores necesarios para poder realizar la **suma y resta** de dos números curiosos.

Ejercicio 4

Crea una clase **Jugador** que permita guardar el nombre de un jugador y la puntuación obtenida en las últimas 10 partidas.

Crea un indizador para la puntuación y un **método estático PonerPuntuacion en la clase program**, que te permita generar la puntuación del jugador, aleatoriamente, utilizando el indizador.

El constructor de la clase se encargará de guardar el nombre del jugador, y redefiniremos el método **ToString** en la clase **Jugador** para mostrar sus datos (nombre, puntuación).

💡 **Pista:** Si necesitas saber la longitud del array, crea una propiedad llamada **Longitud** (esta es otra funcionalidad de las propiedades).

Ejercicio 5

Crea un sencillo programa con una clase **DiaLaborable** que tendrá un tipo enumerado **DiaSemana** (lunes, martes, ..., domingo). Además deberemos implementar un indizador indexado por un entero, que devuelva el **DiaSemana** correspondiente al índice (el lunes será el 1, el martes el 2, etc). El indizador también deberá controlar si el índice introducido no está entre 1 y 7 o si es 6 ó 7 (estos se consideran no laborables), en esos casos deberá lanzar una excepción del tipo **DiaNoValidoException** indicando cual es el problema. Las siguientes líneas serán el código de la main, para que pruebes con el tu código.

```
static void Main()
{
    DiaLaborable dia=new DiaLaborable();
    try
    {
        Console.WriteLine(dia[1]);
        Console.WriteLine(dia[4]);
        Console.WriteLine(dia[9]);
        Console.WriteLine(dia[7]);
    }
    catch (DiaLaborable.DiaNoValidoException e)
    {
        Console.Write(e.Message);
    }
}
```

✓ Ejercicio 6

Necesitamos una clase para almacenar los datos de una factura. Para ello deberemos implementar la clase **Factura**:

- Debe ofrecer propiedades que devuelvan la base imponible, la cuota de IVA y el total a pagar, además del atributo privado porcentaje de IVA.
- Cada factura además podrá tener un **cliente** con nombre, teléfono, dirección, población, provincia, código postal, NIF o CIF.
- Por otra parte, tienes que tener presente que en una misma factura puede haber una o varias **líneas de detalle**, que estarán constituidas por la siguiente información: cantidad (número de artículos vendidos), descripción, precio unitario e importe total de esa línea (cantidad * precio).

La gestión de las líneas de detalle se realizará mediante un indizador.

Para terminar escribe el código necesario para testear las características de una factura completa.

Nota: Supongo que ya habrás deducido que para que la clase Factura cumpla los requisitos que se piden, tendrás que construir también una clase Detalle. Pues bien, también debes sobrecargues el **operador +** para que se puedan sumar objetos de la clase Detalle a objetos de la clase Factura (esta será la manera de añadir líneas de compra al objeto factura). Ojo, en este caso solamente queremos hacer posible la suma Factura + Detalle nada más.

✓ Ejercicio 7

Vamos a encapsular en una clase denominada Presupuestos una matriz cruzada de presupuestos donde las filas serán los conceptos: Comida, Casa y Entretenimiento (enumeración). Y las columnas se corresponderán con los 12 meses del año (enumeración). De tal manera que el contenido de una celda me indicará el presupuesto de un concepto para un determinado mes.

El constructor de la clase inicializará la matriz de manera que para comida tendremos un presupuesto de 300 €, para la casa de 500 € y para entretenimiento de 200 €, siendo igual para todos los meses del año (usaremos for para la inicialización).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Comida	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
Casa	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
Entretenimiento	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200

Tendremos que crear tres indizadores distintos para acceder al presupuesto correspondiente a la celda, estos serán:

- Indexación por dos enteros.
- Indexación por dos string (concepto y mes).
- Indexación por dos enumerados (Concepto y Mes)

También habrá un método **PresupuestoPor** al que le llegará un Concepto y devolverá una cadena con el presupuesto de todos los meses, asociado a ese concepto. Por ejemplo para el concepto *Casa* devolverá la siguiente cadena.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Casa	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500

Además, la clase presupuesto redefinirá el método ToString() para devolver una cadena que muestre los presupuestos por meses en un primer nivel, y en un segundo nivel por conceptos. En la clase program deberemos crear los métodos necesarios para: mostrar el presupuesto según Concepto, mostrar todos los presupuestos, modificar presupuesto al realizar un gasto (pidiendo al usuario mes y concepto).

Controlar mediante Excepciones propias, que el gasto no sobrepasa el presupuesto, y que los meses y conceptos pertenecen a la enumeración.

Nota: Deber usar la implementación de estos indizadores para la inicialización en el Constructor (utilizando this) y para el recorrido en el método ToString(), además de para el acceso desde la clase Program;