

- 1) Crear una clase llamada **Cancion** que contenga los atributos: titulo y autor. Crear su constructor y tiene que poseer los siguientes métodos:
 - a) *mostrarTitulo()* que muestre el título de la canción
 - b) *mostrarAutor()* que muestre el autor de la canción
- 2) Crear una clase llamada **Persona** que contenga los atributos: nombre, edad y DNI. Crear su constructor y tiene que poseer 2 métodos:
 - a) *mostrar()* que muestre los datos de la persona
 - b) *esMayor()* que devuelva un valor booleano si es mayor de edad o no
- 3) Crear una clase llamada **Cuenta** que contenga los siguientes atributos: titular (que es una persona) y cantidad (que pueden ser decimales). Crear su constructor y tiene que poseer los siguientes métodos:
 - a) *mostrar()* que muestra los datos de la cuenta
 - b) *ingresar(cantidad)* ingresa cantidad de dinero a la cuenta (Si la cantidad es negativa no se hace nada)
 - c) *retirar(cantidad)* se retira una cantidad de la cuenta.
- 4) Crear una clase llamada **Calculadora** que contenga los siguientes atributos: numero1 y numero2. Crear su constructor y tiene que poseer los siguientes métodos:
 - a) *multiplicar()* que multiplique los 2 números y devuelva su resultado
 - b) *sumar()* que sume los 2 números y devuelva su resultado
 - c) *restar()* que reste los 2 números y devuelva su resultado
 - d) *dividir()* que divida los 2 números y devuelva su resultado
- 5) Crear una clase llamada **Libro** que contenga los siguientes atributos: título, autor y prestado (booleano). Crear su constructor y tiene que poseer los siguientes métodos:
 - a) *prestamo()* que preste el libro (poner prestado en true). Si el libro se encuentra prestado, debe mostrar un alert informándolo
 - b) *devolver()* que devuelva el libro (poner prestado en false). Si el libro no se encuentra prestado, debe mostrar un alert informándolo.
- 6) Crear una clase llamada **Cafetera** que contenga los atributos: cantidadMaxima (Entero) y cantidadActual (Entero). Crear su constructor y tiene que poseer los siguientes métodos:
 - a) *servirTaza()* la cual simula la acción de servir una taza. Tiene que descontar en 1 la cantidadActual y validar que no se pueda servir una taza si no hay cantidad suficiente.
 - b) *vaciarCafetera()* que ponga la cantidadActual en 0
 - c) *agregarCafe(cantidad)* que sume la cantidad de cafés indicados a la cantidadActual. Validar que no pueda haber más capacidad que la capacidadMaxima.
 - d) *llenarCafetera()* que ponga en la cantidadActual el valor de cantidadMaxima. Validar que si la cafetera está llena ya, no la pueda llenar otra vez.
- 7) Crear un objeto **Coche** con las propiedades *marca*, *modelo* y *año*. Crea un método *acelerar()* que aumente la velocidad del coche en 10 km/h y un método *frenar()* que disminuya la velocidad del coche en 10 km/h.
- 8) Crear un objeto **Producto** con las propiedades *nombre*, *precio* y *stock*. Crea un método *vender()* que reduce el stock del producto en 1 unidad.