

Ejercicios prácticos

Unidades: 6

Guía

- Se plantean diferentes ejercicios para realizarlos en java
- Se recomienda utilizar un IDE como Eclipse o Netbeans
- Puede haber más de una solución en un ejercicio, buscar la solución óptima, aquella que requiera menos líneas de código y no se abuse de estructuras de control

Ejemplo

Realiza una clase llamada Persona, que tenga los campos nombre y edad. Debe de tener los métodos set y get.

```
public class Persona {  
  
    private String nombre;  
    private int edad;  
  
    public String getNombre() {  
        return nombre;  
    }  
  
    public void setNombre(String nombre) {  
        this.nombre = nombre;  
    }  
  
    public int getEdad() {  
        return edad;  
    }  
  
    public void setEdad(int edad) {  
        this.edad = edad;  
    }  
  
}
```

Ejercicio 1.

Realiza una clase llamada Calculadora, añade los campos numero1 y numero2. Estos campos se deben poder consultar y modificar. Determinar cada acción (Suma, Resta, Producto y División) de la calculadora sobre los campos. No se pide hacer un método general con todas las operaciones, si no, uno por cada acción.

Ejercicio 2.

Realiza una clase que se llame EcuacionPrimerGrado, debe disponer un campo para almacenar la ecuación. Además, debe poder realizar el cálculo de la ecuación.

Ejercicio 3.

Realiza una clase que se llame EcuacionSegundoGrado con los campos a, b y c e incluya una función que nos calcule la ecuación. Se debe de poder crear el objeto con los valores de a, b y c. Nota. Para devolver más de un valor se debe emplear una Array.

Ejercicio 4.

Realiza una clase llamada reloj para poder gestionar la fecha y hora. El reloj es completamente modificable, con lo cual, se debe poder de establecer la fecha y hora, además modificarla. Aparte debe de tener la funcionalidad de devolver la fecha según un formato concreto por ejemplo dd/MM/yyyy, yyyy/MM/dd o cualquier otro. Y disponer de la funcionalidad de un cronómetro, poder arrancarlo y pararlo cuando se quiera.

Ejercicio 5.

Realiza una clase que refleje la información de una cuenta bancaria. Debe de tener un número de cuenta y poder gestionar el titular, la cantidad y la última operación realizada. Además debe tener las siguientes funcionalidades:

- Debe poder consultar el saldo actual.
- Debe de poder ingresar dinero.
- Debe de poder retirar dinero. La función tiene que verificar si ha sido posible la retirada, si no hay saldo suficiente no debe permitir la operación.
- Debe de poder realizar transferencias hacia otra cuenta.