

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

En cada ejercicio implementar al menos una clase

Estructura de clase:

```
class NombreClase{  
    private:  
        // Aca suelen ir los atributos  
  
        // type var;  
  
        int atr1;  
  
        float atr2;  
  
    public:  
        // Constructores  
  
        // Getters y Setters  
  
        // Aca suelen ir los metodos  
  
        // type func_name(type params);  
  
        NombreClase();  
  
        NombreClase(int, float); (Constructor sobrecargado)  
  
        int get_atr1();  
  
        float get_atr2();  
  
        void set_atr1(int);  
  
        void set_atr2(float);  
  
        void metho1();  
  
        int method2();  
  
}
```

// Para definir el funcionamiento de los metodos de arriba, se utiliza la siguiente sintaxis

```
// type NombreClase::function(type params){ behaviour }
```

```

int get_atr1(){
    return atr1;
}

void set_atr1(int a1){
    atr1 = a1;
}

etc...

```

Ej1:

Se conoce de un **artículo** su costo base y se sabe que se ofrecen 2 precios de venta: al por menor (30% de incremento del costo base) y al por mayor (15% de incremento del costo base). Se desea conocer los distintos precios de venta del artículo, así como poder incrementar su costo base a través de una función llamada incremento.

Ej2:

Se conoce de un **alumno**: **clave ucc**, **nombre** y tres notas parciales (**nota1**, **nota2**, **nota3**).

Se desea saber su nota final (promedio de las notas de parciales). El programa debe imprimir: clave ucc, nombre, nota final e indique con un mensaje si el alumno aprobó (nota final ≥ 4) o no aprobó (nota final < 4) la asignatura.

Ej3:

Se quiere un programa que permita sacar el área y el perímetro de un rectángulo.

Ej3b:

Al programa anterior, agregarle un menú por consola que pida los datos de dos rectángulos y permita:

- 1) Perímetro -> Chequea el perímetro del rectángulo elegido por el usuario
- 2) Área -> Chequear el área del rectángulo elegido por el usuario
- 3) Mayor Área -> Devuelva cuál rectángulo tiene mayor área
- 4) Salir -> Corta la ejecución del programa

Ej4:

Se conoce de una persona el **nombre**, el **día**, **mes** y **año** de nacimiento, escriba un programa que lea la fecha de hoy, como **día**, **mes** y **año** e imprima el nombre de la persona y su edad.