

Trabajo Práctico N°2 Módulo 2 - Clase 1 y 2

Creación de Clases y Objetos. Sintaxis y variables.

Ejercicio N° 1

Crear una clase llamada Persona con los atributos: Nombre, Apellido, DNI, Domicilio. Con los métodos: Constructor y un método que permita mostrar la información de la persona.

Ejercicio N° 2

Crear una clase llamada serie con los atributos: titulo, números de temporadas, género y creador. Con los siguientes métodos: Constructor, mostrar todos los atributos, sobrescribir todos los atributos.

Ejercicio N° 3

Crear una clase NumerosEnteros y redefinir las operaciones elementales (+, -, *, /). Esta clase tendrá los métodos suma (), resta(), multiplicación() y división() que recibirán como parámetros otro objeto de la misma clase NumerosEnteros.

Ejercicio N° 4

Crea una clase llamada Contador que contenga un único atributo entero llamado cont. La clase tendrá los siguientes constructores: Constructor por defecto

Introducción a la Programación en Java

Constructor con parámetros para inicializar el contador con un valor no negativo. Si el valor inicial que se recibe es negativo el contador tomará el valor cero como valor inicial. Constructor copia. Además de los métodos getter y setter, la clase contendrá los métodos: incrementar: incrementa el contador en una unidad. decrementar: decrementa el contador en una unidad. El contador nunca podrá tener un valor negativo. Si al decrementar se alcanza un valor negativo el contador toma el valor cero.

Ejercicio N° 5

Escribe una clase Cuenta para representar una cuenta bancaria. Los datos de la cuenta son: nombre del cliente (String), número de cuenta (String), tipo de interés (double) y saldo (double). La clase contendrá los siguientes métodos: Constructor por defecto y Constructor con todos los parámetros Constructor copia. Métodos setters/getters para asignar y obtener los datos de la cuenta. Métodos ingreso y reintegro. Un ingreso consiste en aumentar el saldo en la cantidad que se indique. Esa cantidad no puede ser negativa. Un reintegro consiste en disminuir el saldo en una cantidad pero antes se debe comprobar que hay saldo suficiente. La cantidad no puede ser negativa. Los métodos ingreso y reintegro devuelve true si la operación se ha podido realizar o false en caso contrario. Método de transferencia que permita pasar dinero de una cuenta a otra siempre que en la cuenta de origen haya dinero suficiente para poder hacerla. Ejemplo de uso del método transferencia: `cuentaOrigen.transferencia(cuentaDestino, importe);` que indica que queremos hacer una transferencia desde cuentaOrigen a cuentaDestino del importe indicado.

Introducción a la Programación en Java

Ejercicio N° 6

Crea una clase `DirectorCine` con los atributos `nombre (String)`, `apellido(String)` y `edad (int)`. Crea los métodos `get` y `set` para los atributos. Crea el método constructor que tenga como parámetros cada uno de sus atributos. Luego crea otra clase llamada `testEjercicio` con el método `main` y sigue los siguientes pasos:

1) En el `main`, crea tres objetos `DirectorCine` que tengan como atributos respectivamente:

- Pedro, Gómez, 31.
- Juan, Suárez, 55.
- Elena, Albucar, 29.

2) Crea un `ArrayList` de objetos `DirectorCine`.

3) Añade los tres objetos `DirectorCine` al `ArrayList` usando el método `add`