



Ejercicio 1 Tema 6

1.- Diseñar una clase llamada Círculo que contenga:

- ✓ Un atributo privado llamado radio.
- ✓ Un constructor que permita declarar objetos de tipo círculo inicializado (con el valor del radio)
- ✓ Un método llamado setRadio que permita dar valor al Radio y un método llamado getRadio que permita ver el contenido del Radio.
- ✓ Comentar los métodos set y get anteriores y crear los métodos mágicos __set y __get

Crear otra página index.php desde la que probéis el funcionamiento de la clase creando objetos y llamando a sus métodos.

2.- Diseñar una clase llamada Coche con los atributos privados: matrícula y velocidad y los métodos:

- ✓ Un constructor que permita declarar objetos de tipo coche inicializado con la matrícula y la velocidad pasados como argumentos.
- ✓ Un método llamado acelera que incrementa la velocidad en el valor que pasamos como argumento, otro llamado frena idéntico pero que disminuye la velocidad, controlando siempre que la velocidad no puede ser menor de 0 ni mayor de 120.
- ✓ Un método que permita mostrar la matrícula y velocidad del coche.

Crear otra página index.php desde la que probéis el funcionamiento de la clase creando objetos y llamando a sus métodos.

3.- Define una clase 'Monedero' que permita gestionar la cantidad de dinero de que una persona dispone en un momento dado. La clase deberá tener:

- ✓ Un atributo privado dinero y un atributo estático llamado numero_monederos que se incrementará cuando se cree una instancia de un objeto y se decrementará cuando se destruya un objeto.
- ✓ Un constructor que permitirá crear un monedero con una cantidad de dinero inicial.
- ✓ Un método para meter dinero en el monedero; otro para sacarlo, y finalmente, otro para consultar el disponible

Solo podrá conocerse la cantidad de dinero del monedero a través de este último método. Por supuesto, no se podrá sacar más dinero del que haya en un momento dado en el monedero.

Crear otra página index.php desde la que probéis el funcionamiento de la clase creando objetos y llamando a sus métodos.