

Ejercicio 1:

Implementar la clase Operacion. El constructor recibe e inicializa los atributos \$valor1 y \$valor2. La subclase Suma añade un atributo \$titulo. El constructor de la clase Suma recibe los dos valores a sumar y el título.

Ejercicio 2:

Confeccionar una clase abstracta llamada Operacion que defina como atributos \$valor1, \$valor2, \$resultado y defina como métodos cargar1 (inicializa el atributo \$valor1), cargar2 (inicializa el atributo \$valor2) y por último un método que muestre el contenido de \$resultado.

Luego definir dos subclases concretas de la clase Operacion. La primera llamada Suma que tiene por objetivo la carga de dos valores, sumarlos y mostrar el resultado. La segunda llamada Resta que tiene por objetivo la carga de dos valores, restarlos y mostrar el resultado de la diferencia.

Ejercicio 3:

Confeccionar una clase abstracta Persona que tenga como atributos el nombre y la edad. Definir como responsabilidades un método que cargue los datos personales y otro que los imprima.

Plantear una segunda clase Empleado que herede de la clase Persona. Añadir un atributo sueldo y los métodos de cargar el sueldo e imprimir su sueldo.

Definir un objeto de la clase Persona y ver que error produce. También crear un objeto de la clase Empleado y llamar a sus métodos.

Ejercicio 4:

Confeccionar una clase abstracta llamada Operacion que defina como atributos \$valor1, \$valor2, \$resultado y defina como métodos cargar1 (inicializa el atributo \$valor1), cargar2 (inicializa el atributo \$valor2), un método que muestre el contenido de \$resultado y por último definir un método abstracto llamado operar.

Luego definir dos subclases concretas de la clase Operacion. La primera llamada Suma que tiene por objetivo la carga de dos valores, sumarlos y mostrar el

resultado. La segunda llamada Resta que tiene por objetivo la carga de dos valores, restarlos y mostrar el resultado de la diferencia.

Ejercicio 5:

Plantear una clase abstracta Trabajador. Definir como atributo su nombre y sueldo. Declarar un método abstracto: calcularSueldo. Definir otro método para imprimir el nombre y su sueldo.

Plantear una subclase Empleado. Definir el atributo \$horasTrabajadas, \$valorHora. Para calcular el sueldo tener en cuenta que se le paga 3.50 la hora.

Plantear una clase Gerente que herede de la clase Trabajador. Para calcular el sueldo tener en cuenta que se le abona un 10% de las utilidades de la empresa.

Ejercicio 6:

Confeccionar una clase Persona que tenga como atributos el nombre y la edad. Definir como responsabilidades un método final que cargue los datos personales. Otro método debe imprimir dichos datos personales.

Plantear una segunda clase Empleado que herede de la clase Persona. Definir la clase Persona con el modificador Final. Añadir un atributo sueldo y los métodos de cargar el sueldo e imprimir su sueldo.

Definir un objeto de la clase Persona y llamar a sus métodos. También crear un objeto de la clase Empleado y llamar a sus métodos.

Ejercicio 7:

Plantear una clase Trabajador. Definir como atributos su nombre y sueldo. Declarar un método que retorne el sueldo.

Plantear una subclase Empleado y otra subclase Gerente.

Crear un vector con 3 empleados y 2 gerentes. Calcular cuanto ganan en total los empleados y cuanto los gerentes (emplear el operador instanceof para identificar de que clase se trata cada objeto del vector).

Ejercicio 8:

Confeccionar una clase Banner que muestre un texto generando un gráfico en forma dinámica. Liberar los recursos en el destructor. En el constructor recibir el texto publicitario.

Ejercicio 9:

Confeccionar una clase Cadena que contenga un conjunto de métodos estáticos para calcular la cantidad de caracteres, convertir a mayúsculas, convertir a minúsculas etc.