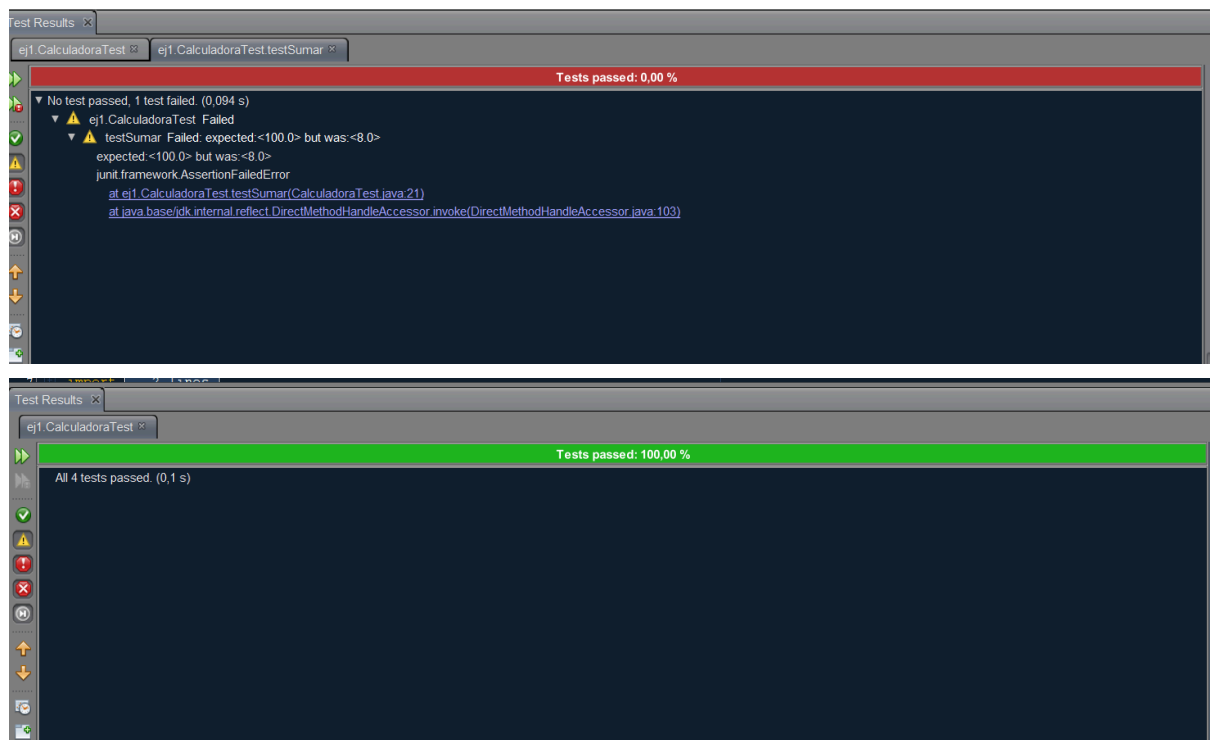


Ejercicio JUnit 4.

Ejercicio 1.

Crear una clase Calculadora con dos atributos. Realizar sus operaciones más básicas, es decir, suma, resta, multiplicación y división, y realizar las pruebas correspondientes para cada operación.



Creo las clases, en la de calcular definir los métodos necesarios para que funcionen los cálculos, posteriormente en la clase principal del ejercicio, dentro del Main defino las llamadas a objetos y métodos para calcular los resultados.

Una vez creada las clases y estar bien definidas voy a ponerlas en prueba con Junit, y probamos el programa, yo en mi caso por ejemplo para obligar a que me de errores he modificado el código para que arroje un error.

Ejercicio 3.

Crea una clase llamada Cuenta que tendrá los siguientes atributos: titular y cantidad (puede tener decimales).

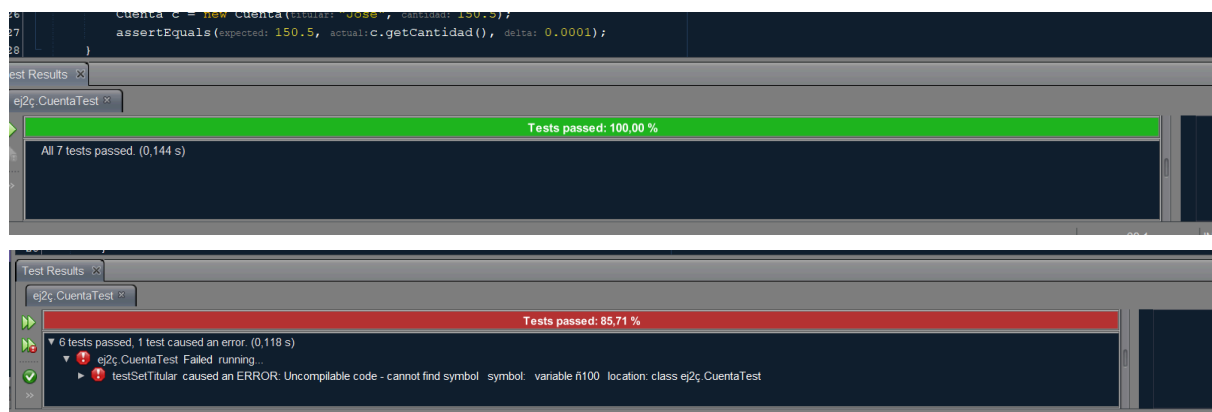
Crea dos constructores que cumplan lo anterior.

Crea sus métodos get, set y toString.

Tendrá dos métodos especiales:

- ingresar(double cantidad): se ingresa una cantidad a la cuenta, si la cantidad introducida es negativa, no se hará nada.
- retirar(double cantidad): se retira una cantidad a la cuenta, si restando la cantidad actual a la que nos pasan es negativa, la cantidad de la cuenta pasa a ser 0.

Cread las pruebas unitarias de esta clase.



En este ejercicio hacemos poco más de lo mismo, crear las clases incluyendo la test, también vuelvo a cometer un error para que esto falle.