

5.2. Tarea UT05: Cuenta Bancaria.

✓ Hecho

Apertura: sábado, 16 de octubre de 2021, 00:00 Cierre: miércoles, 1 de febrero de 2023, 23:59

Diseña una clase denominada CuentaBancaria con los siguientes datos:

Miembros dato:

- Nombre del titular, número de cuenta, tipo de interés y saldo.

Miembros método u operaciones:

- Dos constructores, uno con argumentos y otro por defecto. El constructor con argumentos invocará a unos métodos set que asignen un contenido a cada miembro dato. En lugar de llamar a un método **setSaldo** es preferible que inicialicemos el saldo de la cuenta invocando a un método llamado **ingreso** que reciba la cantidad a ingresar y actualice el saldo anterior.
- Los métodos set y get correspondientes.
- Un método ingreso que actualice el saldo de la cuenta. La cantidad a ingresar tiene que ser mayor que 0.
- Un método **reintegro** que saque dinero de la cuenta. La cantidad a reintegrar tiene que ser mayor que 0. Comprobar que si la cantidad a sacar supera el saldo se imprimirá un mensaje de error.

Implementa la aplicación en dos ficheros fuente: uno para la clase **CuentaBancaria**, y otro, que contenga el método **main**, donde instanciaremos un objeto de tipo **CuentaBancaria** con un saldo inicial de 100 euros y le enviaremos los mensajes siguientes:

- Obtener el saldo.
- Sacar 50 euros (reintegro).
- Ingresar 100 euros.
- Volver a obtener el saldo.

Se deberá entregar dos ficheros .java SIN COMPRIMIR

Estado de la entrega

Estado de la entrega	Enviado para calificar
Estado de la calificación	Calificado
Tiempo restante	La tarea fue enviada 17 minutos 45 segundos antes
Última modificación	miércoles, 1 de febrero de 2023, 23:41
Archivos enviados	Cuenta.java 1 de febrero de 2023, 23:40 CuentaBancaria.java 1 de febrero de 2023, 23:40

► Comentarios (0)

Comentario





Solución Tarea UT05: Cuenta Bancaria.

EducaMadrid - Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades - Ayuda



