**EJERCICIOS PARA HACER EN C#**

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

El titular será obligatorio y la cantidad es opcional. Crea dos constructores que cumpla 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.

**2)** Haz una clase llamada **Persona** que siga las siguientes condiciones:

* Sus atributos son: **nombre, edad, DNI, sexo**(H hombre, M mujer)**, peso y altura.** No queremos que se accedan directamente a ellos. Piensa que modificador de acceso es el más adecuado, también su tipo. Si quieres añadir algún atributo puedes hacerlo.
* Por defecto, todos los atributos menos el DNI serán valores por defecto según su tipo (0 números, cadena vacía para String, etc.). Sexo sera hombre por defecto, usa una constante para ello.
* Se implantaran varios constructores:
  + Un constructor por defecto.
  + Un constructor con el nombre, edad y sexo, el resto por defecto.
  + Un constructor con todos los atributos como parámetro.
* Los métodos que se implementaran son:
  + **calcularIMC()**: calculara si la persona esta en su peso ideal (peso en kg/(altura^2  en m)), si esta fórmula devuelve un valor menor que 20, la función devuelve un -1, si devuelve un número entre 20 y 25 (incluidos), significa que esta por debajo de su peso ideal la función devuelve un 0  y si devuelve un valor mayor que 25 significa que tiene sobrepeso, la función devuelve un 1. Te recomiendo que uses constantes para devolver estos valores.
    - **esMayorDeEdad()**: indica si es mayor de edad, devuelve un booleano.
    - **comprobarSexo(char sexo)**: comprueba que el sexo introducido es correcto. Si no es correcto, sera H. No sera visible al exterior.
    - **toString()**: devuelve toda la información del objeto.
    - **generaDNI()**: genera un número aleatorio de 8 cifras, genera a partir de este su número su letra correspondiente. Este método sera invocado cuando se construya el objeto. Puedes dividir el método para que te sea más fácil. No será visible al exterior.
    - Métodos set de cada parámetro, excepto de DNI.

Ahora, crea una clase ejecutable que haga lo siguiente:

* Pide por teclado el nombre, la edad, sexo, peso y altura.
* Crea 3 objetos de la clase anterior, el primer objeto obtendrá las anteriores variables pedidas por teclado, el segundo objeto obtendrá todos los anteriores menos el peso y la altura y el último por defecto, para este último utiliza los métodos set para darle a los atributos un valor.
* Para cada objeto, deberá comprobar si esta en su peso ideal, tiene sobrepeso o por debajo de su peso ideal con un mensaje.
* Indicar para cada objeto si es mayor de edad.
* Por último, mostrar la información de cada objeto.

Puedes usar métodos en la clase ejecutable, para que sean más fácil.

|  |  |
| --- | --- |
| Spoiler Inside | [SelectShow](https://www.discoduroderoer.es/ejercicios-propuestos-y-resueltos-programacion-orientado-a-objetos-java/) |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**3)** Haz una clase llamada **Password** que siga las siguientes condiciones:

* Que tenga los atributos**longitud** y **contraseña** . Por defecto, la longitud sera de 8.
* Los constructores serán los siguiente:
  + Un constructor por defecto.
* Un constructor con la longitud que nosotros le pasemos. Generara una contraseña aleatoria con esa longitud.
* Los métodos que implementa serán:
  + **esFuerte()**: devuelve un booleano si es fuerte o no, para que sea fuerte debe tener mas de 2 mayúsculas, mas de 1 minúscula y mas de 5 números.
  + **generarPassword()**:  genera la contraseña del objeto con la longitud que tenga.
  + Método get para contraseña y longitud.
  + Método set para longitud.

Ahora, crea una clase clase ejecutable:

* Crea un array de Passwords con el tamaño que tu le indiques por teclado.
* Crea un bucle que cree un objeto para cada posición del array.
* Indica también por teclado la longitud de los Passwords (antes de bucle).
* Crea otro array de booleanos donde se almacene si el password del array de Password es o no fuerte (usa el bucle anterior).
* Al final, muestra la contraseña y si es o no fuerte (usa el bucle anterior). Usa este simple formato:

contraseña1 valor\_booleano1

contraseña2 valor\_bololeano2

4) Crearemos una supeclase llamada Electrodomestico con las siguientes características:

Sus atributos son precio base, color, consumo energético (letras entre A y F) y peso. Indica que se podrán heredar.

Por defecto, el color sera blanco, el consumo energético sera F, el precioBase es de 100 € y el peso de 5 kg. Usa constantes para ello.

Los colores disponibles son blanco, negro, rojo, azul y gris. No importa si el nombre esta en mayúsculas o en minúsculas.

Los constructores que se implementaran serán

Un constructor por defecto.

Un constructor con el precio y peso. El resto por defecto.

Un constructor con todos los atributos.

Los métodos que implementara serán:

Métodos get de todos los atributos.

comprobarConsumoEnergetico(char letra): comprueba que la letra es correcta, sino es correcta usara la letra por defecto. Se invocara al crear el objeto y no sera visible.

comprobarColor(String color): comprueba que el color es correcto, sino lo es usa el color por defecto. Se invocara al crear el objeto y no sera visible.

precioFinal(): según el consumo energético, aumentara su precio, y según su tamaño, también. Esta es la lista de precios:

LETRA PRECIO

A 100 €

B 80 €

C 60 €

D 50 €

E 30 €

F 10 €

TAMAÑO PRECIO

Entre 0 y 19 kg 10 €

Entre 20 y 49 kg 50 €

Entre 50 y 79 kg 80 €

Mayor que 80 kg 100 €Crearemos una subclase llamada Lavadora con las siguientes características:

Su atributo es carga, ademas de los atributos heredados.

Por defecto, la carga es de 5 kg. Usa una constante para ello.

Los constructores que se implementaran serán:

Un constructor por defecto.

Un constructor con el precio y peso. El resto por defecto.

Un constructor con la carga y el resto de atributos heredados. Recuerda que debes llamar al constructor de la clase padre.

Los métodos que se implementara serán:

Método get de carga.

precioFinal():, si tiene una carga mayor de 30 kg, aumentara el precio 50 €, sino es así no se incrementara el precio. Llama al método padre y añade el código necesario. Recuerda que las condiciones que hemos visto en la clase Electrodomestico también deben afectar al precio.

Crearemos una subclase llamada Television con las siguientes características:

Sus atributos son resolución (en pulgadas) y sintonizador TDT (booleano), ademas de los atributos heredados.

Por defecto, la resolución sera de 20 pulgadas y el sintonizador sera false.

Los constructores que se implementaran serán:

Un constructor por defecto.

Un constructor con el precio y peso. El resto por defecto.

Un constructor con la resolución, sintonizador TDT y el resto de atributos heredados. Recuerda que debes llamar al constructor de la clase padre.

Los métodos que se implementara serán:

Método get de resolución y sintonizador TDT.

precioFinal(): si tiene una resolución mayor de 40 pulgadas, se incrementara el precio un 30% y si tiene un sintonizador TDT incorporado, aumentara 50 €. Recuerda que las condiciones que hemos visto en la clase Electrodomestico también deben afectar al precio.

Ahora crea una clase ejecutable que realice lo siguiente:

Crea un array de Electrodomesticos de 10 posiciones.

Asigna a cada posición un objeto de las clases anteriores con los valores que desees.

Ahora, recorre este array y ejecuta el método precioFinal().

Deberás mostrar el precio de cada clase, es decir, el precio de todas las televisiones por un lado, el de las lavadoras por otro y la suma de los Electrodomesticos (puedes crear objetos Electrodomestico, pero recuerda que Television y Lavadora también son electrodomésticos). Recuerda el uso operador instanceof.

Por ejemplo, si tenemos un Electrodomestico con un precio final de 300, una lavadora de 200 y una televisión de 500, el resultado final sera de 1000 (300+200+500) para electrodomésticos, 200 para lavadora y 500 para televisión.

Spoiler Inside SelectShow

5) Crearemos una clase llamada Serie con las siguientes características:

Sus atributos son titulo, numero de temporadas, entregado, genero y creador.

Por defecto, el numero de temporadas es de 3 temporadas y entregado false. El resto de atributos serán valores por defecto según el tipo del atributo.

Los constructores que se implementaran serán:

Un constructor por defecto.

Un constructor con el titulo y creador. El resto por defecto.

Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.

Los métodos que se implementara serán:

Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.

Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.

Sobrescribe los métodos toString.

Crearemos una clase Videojuego con las siguientes características:

Sus atributos son titulo, horas estimadas, entregado, genero y compañia.

Por defecto, las horas estimadas serán de 10 horas y entregado false. El resto de atributos serán valores por defecto según el tipo del atributo.

Los constructores que se implementaran serán:

Un constructor por defecto.

Un constructor con el titulo y horas estimadas. El resto por defecto.

Un constructor con todos los atributos, excepto de entregado.

Los métodos que se implementara serán:

Métodos get de todos los atributos, excepto de entregado.

Métodos set de todos los atributos, excepto de entregado.

Sobrescribe los métodos toString.

Como vemos, en principio, las clases anteriores no son padre-hija, pero si tienen en común, por eso vamos a hacer una interfaz llamada Entregable con los siguientes métodos:

entregar(): cambia el atributo prestado a true.

devolver(): cambia el atributo prestado a false.

isEntregado(): devuelve el estado del atributo prestado.

Método compareTo (Object a), compara las horas estimadas en los videojuegos y en las series el numero de temporadas. Como parámetro que tenga un objeto, no es necesario que implementes la interfaz Comparable. Recuerda el uso de los casting de objetos.

Implementa los anteriores métodos en las clases Videojuego y Serie. Ahora crea una aplicación ejecutable y realiza lo siguiente:

Crea dos arrays, uno de Series y otro de Videojuegos, de 5 posiciones cada uno.

Crea un objeto en cada posición del array, con los valores que desees, puedes usar distintos constructores.

Entrega algunos Videojuegos y Series con el método entregar().

Cuenta cuantos Series y Videojuegos hay entregados. Al contarlos, devuélvelos.

Por último, indica el Videojuego tiene más horas estimadas y la serie con mas temporadas. Muestralos en pantalla con toda su información (usa el método toString()).

Spoiler Inside SelectShow

6) Crear una clase Libro que contenga los siguientes atributos:

– ISBN

– Titulo

– Autor

– Número de páginas

Crear sus respectivos métodos get y set correspondientes para cada atributo. Crear el método toString() para mostrar la información relativa al libro con el siguiente formato:

“El libro con ISBN creado por el autor tiene páginas”

En el fichero main, crear 2 objetos Libro (los valores que se quieran) y mostrarlos por pantalla.

Por último, indicar cuál de los 2 tiene más páginas.

Spoiler Inside SelectShow

7) Vamos a realizar una clase llamada Raices, donde representaremos los valores de una ecuación de 2º grado.

Tendremos los 3 coeficientes como atributos, llamémosles a, b y c.

Hay que insertar estos 3 valores para construir el objeto.

Las operaciones que se podrán hacer son las siguientes:

obtenerRaices(): imprime las 2 posibles soluciones

obtenerRaiz(): imprime única raíz, que será cuando solo tenga una solución posible.

getDiscriminante(): devuelve el valor del discriminante (double), el discriminante tiene la siguiente formula, (b^2)-4\*a\*c

tieneRaices(): devuelve un booleano indicando si tiene dos soluciones, para que esto ocurra, el discriminante debe ser mayor o igual que 0.

tieneRaiz(): devuelve un booleano indicando si tiene una única solución, para que esto ocurra, el discriminante debe ser igual que 0.

calcular(): mostrara por consola las posibles soluciones que tiene nuestra ecuación, en caso de no existir solución, mostrarlo también.

Formula ecuación 2º grado: (-b±√((b^2)-(4\*a\*c)))/(2\*a)

Solo varia el signo delante de -b

Spoiler Inside SelectShow

8) Queremos representar con programación orientada a objetos, un aula con estudiantes y un profesor.

Tanto de los estudiantes como de los profesores necesitamos saber su nombre, edad y sexo. De los estudiantes, queremos saber también su calificación actual (entre 0 y 10) y del profesor que materia da.

Las materias disponibles son matemáticas, filosofía y física.

Los estudiantes tendrán un 50% de hacer novillos, por lo que si hacen novillos no van a clase pero aunque no vayan quedara registrado en el aula (como que cada uno tiene su sitio).

El profesor tiene un 20% de no encontrarse disponible (reuniones, baja, etc.)

Las dos operaciones anteriores deben llamarse igual en Estudiante y Profesor (polimorfismo).

El aula debe tener un identificador numérico, el número máximo de estudiantes y para que esta destinada (matemáticas, filosofía o física). Piensa que más atributos necesita.

Un aula para que se pueda dar clase necesita que el profesor esté disponible, que el profesor de la materia correspondiente en el aula correspondiente (un profesor de filosofía no puede dar en un aula de matemáticas) y que haya más del 50% de alumnos.

El objetivo es crear un aula de alumnos y un profesor y determinar si puede darse clase, teniendo en cuenta las condiciones antes dichas.

Si se puede dar clase mostrar cuantos alumnos y alumnas (por separado) están aprobados de momento (imaginad que les están entregando las notas).

NOTA: Los datos pueden ser aleatorios (nombres, edad, calificaciones, etc.) siempre y cuando tengan sentido (edad no puede ser 80 en un estudiante o calificación ser 12).

Spoiler Inside SelectShow

9) Nos piden hacer un programa orientado a objetos sobre un cine (solo de una sala) tiene un conjunto de asientos (8 filas por 9 columnas, por ejemplo).

Del cine nos interesa conocer la película que se está reproduciendo y el precio de la entrada en el cine.

De las películas nos interesa saber el título, duración, edad mínima y director.

Del espectador, nos interesa saber su nombre, edad y el dinero que tiene.

Los asientos son etiquetados por una letra (columna) y un número (fila), la fila 1 empieza al final de la matriz como se muestra en la tabla. También deberemos saber si está ocupado o no el asiento.

8 A 8 B 8 C 8 D 8 E 8 F 8 G 8 H 8 I

7 A 7 B 7 C 7 D 7 E 7 F 7 G 7 H 7 I

6 A 6 B 6 C 6 D 6 E 6 F 6 G 6 H 6 I

5 A 5 B 5 C 5 D 5 E 5 F 5 G 5 H 5 I

4 A 4 B 4 C 4 D 4 E 4 F 4 G 4 H 4 I

3 A 3 B 3 C 3 D 3 E 3 F 3 G 3 H 3 I

2 A 2 B 2 C 2 D 2 E 2 F 2 G 2 H 2 I

1 A 1 B 1 C 1 D 1 E 1 F 1 G 1 H 1 I

Realizaremos una pequeña simulación, en el que generaremos muchos espectadores y los sentaremos aleatoriamente (no podemos donde ya este ocupado).

En esta versión sentaremos a los espectadores de uno en uno.

Solo se podrá sentar si tienen el suficiente dinero, hay espacio libre y tiene edad para ver la película, en caso de que el asiento este ocupado le buscamos uno libre.

Los datos del espectador y la película pueden ser totalmente aleatorios.

Spoiler Inside SelectShow

10) Vamos a hacer una baraja de cartas españolas orientado a objetos.

Una carta tiene un número entre 1 y 12 (el 8 y el 9 no los incluimos) y un palo (espadas, bastos, oros y copas)

La baraja estará compuesta por un conjunto de cartas, 40 exactamente.

Las operaciones que podrá realizar la baraja son:

barajar: cambia de posición todas las cartas aleatoriamente

siguienteCarta: devuelve la siguiente carta que está en la baraja, cuando no haya más o se haya llegado al final, se indica al usuario que no hay más cartas.

cartasDisponibles: indica el número de cartas que aún puede repartir

darCartas: dado un número de cartas que nos pidan, le devolveremos ese número de cartas (piensa que puedes devolver). En caso de que haya menos cartas que las pedidas, no devolveremos nada pero debemos indicárselo al usuario.

cartasMonton: mostramos aquellas cartas que ya han salido, si no ha salido ninguna indicárselo al usuario

mostrarBaraja: muestra todas las cartas hasta el final. Es decir, si se saca una carta y luego se llama al método, este no mostrara esa primera carta.