

---

**TEMA 3: CLASES Y OBJETOS****PROBLEMA 2. CAJERO AUTOMÁTICO****Actividad 1. Diseño de un método con parámetros**

---

El proyecto que se propone consiste en modelizar el siguiente funcionamiento simple de un cajero automático de un banco. El cajero tendrá un efectivo inicial. Al solicitarse una cantidad determinada se deberá devolver el correspondiente número de billetes de 50€, de 20€y de 10€y se restará la cantidad pedida al efectivo inicial.

Se proporciona como punto de partida el “esqueleto” de la solución guardado en el proyecto BlueJ “3\_Prob\_2\_Cajero1” que se deberá completar con la implementación de un método que modele la actividad especificada del cajero: este método deberá tener un parámetro que sea la cantidad de dinero solicitada y mostrará por pantalla el número de billetes de cada tipo que sacará. Supondremos que, ante cualquier cantidad solicitada, en el cajero hay billetes suficientes de cada tipo para poder devolver y que la cantidad pedida siempre es menor que el efectivo disponible en el cajero.

Además:

- Renombra al método, *nombreMetodo*, de forma que sea más intuitivo lo que hace.
- ¿Qué importancia crees que tiene el comentario que encabeza el método?
- Implementa el método para que realice la tarea encomendada.
- Prueba la funcionalidad del método creando uno o varios objetos y realizando varias solicitudes de dinero.
- Al crear varios objetos, ¿al sacar dinero de un se modifica la cantidad de efectivo que hay en cada objeto de tipo cajero? ¿la modificación afecta a uno o todos los objetos cajero?
- Algunas de las palabras que hay en el fichero que estás modificando están en rojo. ¿Qué representan?
- ¿Qué hace la instrucción `System.out.println(“.....”)`?
- ¿Cómo construir correctamente un *string* que sea un mensaje legible?