

## RELACIÓN ESPECIAL 1: CLASES PREDEFINIDAS (DATETIME)

- 1.- Implementa un programa que muestre por pantalla la fecha y hora actual.
- 2.- Implementa un programa que solo muestre por pantalla la fecha actual.
- 3.- Implementa un programa que solo muestre la hora actual.
- 4.- Implementa un programa que solicite al usuario el año, mes y día para generar un objeto DateTime (emplear constructor) y muestre la fecha introducida por pantalla.
- 5.- Implementa un programa que solicite al usuario el año, mes y día para generar un objeto DateTime (emplear constructor) y muestre la fecha introducida por pantalla en los siguientes formatos:

Año-Mes-Día

Día/Mes/Año

- 6.- Implementa un programa que genere un objeto DateTime con tu fecha de cumpleaños de este año. El programa solicitará un número de días (positivo y distinto de 0) y mostrará por pantalla la fecha resultante de sumar los días a tu fecha de cumpleaños.
- 7.- Realiza la actividad anterior pero empleando meses en lugar de días.
- 8.- Realiza la actividad anterior empleando años para sumar a tu fecha de cumpleaños.
- 9.- Implementa un programa para realizar el préstamo de material de una biblioteca. El programa facilitará la fecha de devolución del material seleccionado siguiendo las reglas de préstamo:

Libro: 15 días

Serie: 7 días

Película: 3 días

- 10.- Implementa un programa que solicite al usuario el año, mes y día para generar un objeto DateTime (emplear constructor) y muestre por pantalla si la fecha es hoy, pertenece al pasado o es el del futuro.
- 11.- Implementa un programa que solicite una fecha de nacimiento y muestre por pantalla la edad que tiene en la actualidad.