**Práctica Estructuras de Control , Clasese y herencia en Java**

1. Crear un nuevo proyecto en netbeans
2. Agregar un JFrame Que se llame Persona.

Dentro del Frame Vamos a Agregar los controles necesarios para ingresar los valores a las propiedades de la clase persona materia y nota.

También vamos a agregar un botón que sea para borrar todos los campos y otro botón que se llame calcular Nota

1. Crear Una Clase Que se llame persona que tenga como atributos :

Nombre , Apellido, Dni, Edad.

1. Vamos a Crear una Clase con el Nombre de Materia y Las siguientes propiedades. Nombre, Nota.
2. Crear una clase con el Nombre de Estudiante que herede de la clase persona y le
3. Vamos a Crear los siguientes métodos dentro de esta clase va a ser de tipo publico va a retornar un valor String y determinará si la persona está aprobada o no.Si la nota es mayor o igual a 7 debe asignarle a una variable la palabra “Aprobado”.
4. En la Clase Materia vamos a crear un método que se llame validarMateria(), si alguna de las materías ingresada es igual a matemática deberá mostrar un mensaje que es incorrecta.
5. Desde el método main del formulario se deberá instanciar la clase estudiante para poder llamar al método creado y mostrar por pantalla las notas.

Una vez que apretamos el botón calcular deberá tomar los datos ingresados en las cajas de texto y asignarle los valores a cada propiedad.