



### Ejercicio Obligatorio Unidad 3 :

1) Para la clase Persona tenemos los atributos: nombre, apellido, edad, sexo ¿Cuál es la forma correcta de pseudocódigo?

a. String nombre private;

String apellido private;

int edad private;

String sexo private;

b. private String nombre;

private String apellido;

private int edad;

private String Sexo;

c. private nombre String;

private apellido String;

private edad int;

private sexo String;

2) ¿Qué diferencia existe entre el método Humanos y el método comoTeLlamas

```
public class Humanos {
```

```
    int piernas;
```

```
    int brazos;
```



```
int ojos;  
  
int nariz;  
  
int boca;  
  
String nombre;  
  
String sexo;  
  
String nombreCaballo;  
  
String preferenciaWhiskey;
```

```
public Humanos() {  
    piernas = 2;  
    brazos = 2;  
    ojos = 2;  
    nariz = 1;  
    boca = 1;  
}  
  
public String comoTeLlamas() {  
    return nombre;  
}  
}
```

**3) Enunciado:** La empresa informática “IPM Tech” necesita llevar un registro de todos sus empleados que se encuentran en la oficina central, para eso necesita implementar clases que debe incluir lo siguiente:



## **Empleado**

### **Atributos:**

- nombre: tipo cadena (Debe ser nombre y apellido)
- cedula: tipo cadena
- edad : entero (Rango entre 18 y 45 años)
- casado: boolean
- salario: tipo numérico doble

### **Métodos:**

- Constructor con y sin parámetros de entrada
- Método que permita mostrar la clasificación según la edad de acuerdo al siguiente algoritmo:  
Si edad es menor o igual a 21, Principiante  
Si edad es  $\geq 22$  y  $\leq 35$ , Intermedio  
Si edad es  $> 35$ , Senior.
- Imprimir los datos del empleado por pantalla (utilizar salto de línea `\n` para separar los atributos.
- Un método que permita aumentar el salario en un porcentaje que sería pasado como parámetro al método.

## **4) Crear una clase llamada Motocicleta**

### **Atributos:**

Matrícula : string

Color: string

Velocidad: entero

En \_marcha: booleana

### **Métodos:**

Arrancar

Acelerar



Frenar

Girar

**5) Desarrollar un programa Java donde necesitan trabajar con objetos de tipo DiscoMusical. Definir una clase DiscoMusical considerando los siguientes atributos de clase: titulo (String), autor (String), añoEdicion (int), formato (String), digital (boolean). Definir un constructor y los métodos para poder establecer y obtener los valores de los atributos. Compilar el código para comprobar que no presenta errores. Crea un objeto y comprueba sus métodos.**

*Ayuda para el ultimo punto..... hacer de además fue un método main a la clase (ya que el netbeans nos deja correrlo sin un main...) para poder crear el objeto "disco1" y poder añadir los datos e imprimir con el System.out.*