

## UNITAT 8

### POO (I)

### EXEMPLES

PROGRAMACIÓ  
CFGs DAW

Autors:

Joan Vicent Cassany – [jv.cassanycoscolla@edu.gva.es](mailto:jv.cassanycoscolla@edu.gva.es)

Revisat per:

2022/2023

#### Llicència



**CC BY-NC-SA 3.0 ES** Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa) No

es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. NOTA:

~~Aquesta és una obra derivada de l'obra original realitzada per Carlos Cacho i Raquel Torres.~~

**Exemple 01**

Programa que crea gossos i descriu el seu comportament.

**PROGRAMA PRINCIPAL**

```
package UF08_Exemple01;

/**
 * UF08 Exemple 01: Programa que crea gossos i descriu el seu comportament
 */
public class ProgramaGossos {
    public static void main(String[] args) {

        Gos snoopy = new Gos("mascle");
        System.out.println("- ¡Hola gos!");
        snoopy.lladra();
        System.out.println("- Tin una coca");
        snoopy.menjar("coca de segí");
        System.out.println("- Tin un os, a veure si açò t'agrada");
        snoopy.menjar("os");
        Gos scooby = new Gos("mascle");
        System.out.println("- Scooby, tin sopeta de verdures");
        scooby.menjar("sopa de verdures");
        Gos laika = new Gos("femella");
        System.out.println("- Laika, ¿estàs contenta?");
        laika.cua();
        System.out.println("- A veure com lladreu");
        snoopy.lladra();
        scooby.lladra();
        laika.lladra();
        System.out.println("- A veure com us porteu entre vosaltres");
        System.out.println("Snoopy li diu a Laika: ");
        snoopy.bregaAmb(laika);
        System.out.println("Laika li diu a Scooby: ");
        laika.bregaAmb(scooby);
        System.out.println("Scooby li diu a Snoopy: ");
        scooby.bregaAmb(snoopy);
    }
}
```

**CLASSE GOSSOS**

```
package UF08_Exemple01;

/**
 * UF08 Exemple 01: Classe Gos
 */
public class Gos {

    // Atributs
    String color, raça, sexe;
    int edat;
    double pes;

    // Mètode constructor: sempre té el mateix nom que la classe

    Gos (String s) {
        this.sexe = s;
    }

    // Mètodes getter
    String diMeSexe() {
        return this.sexe;
    }

    // Mètodes

    // El gos lladra
    void lladra() {
        System.out.println("Bof! Bof!");
    }

    // El gos meneja la cua
    void cua() {
        System.out.println("\ \ / \ \ / \ /");
    }

    // Li donem menjar al gos i ens diu si li agrada
    void menjar(String menjar) {
        if (menjar.equals("os")) {
```

```
        System.out.println("Hmmm, gràcies");
    } else {
        System.out.println("Ho sent, a mi dona'm ossos");
    }
}

// Si troba un contrincant es bregarà segons el sexe
void bregaAmb(Gos contrincant) {
    if (this.sexe.equals("femella")) {
        System.out.println("No m'interessa bregar-me");
    } else {
        if (contrincant.diMeSexe().equals("femella")) {
            System.out.println("No em bregue amb gosses");
        } else {
            System.out.println("Vine cap ací que t'ho vaig a explicar!!!");
        }
    }
}
}
```

- Crea un altre gos.
- Crea un mètode per a que els gossos udolen.
- Crea un mètode setter per a assignar l'edat als gossos i un altre getter per a que ens informe.
- Crea un mètode on dos gossos vagen a menjar. Si el gos que parla és major que el que escolta dirà "Primer menja jo". Si és menor dirà "Menja tu primer". Si tenen la mateixa edat fes el que consideres (pot ser que es breguen segons el sexe, etc.)