



**INSTITUTO POLITÉCNICO
NACIONAL**



Escuela Superior de Cómputo

Programación Orientada a Objetos.

Nombre del alumno: Jesús Arturo Araiza Grijalva

Nombre del Profesor: José Sanchez Juarez

Tema: Práctica 1

¿Como se debe llamar el programa UNO?

El programa uno se debe llamar como la clase que contiene a la clase MAIN, en este caso, el archivo debe llamarse "A" para que javac no tenga problemas al momento de compilar

El programa UNO, ahora dividilo en dos clases. Luego: ¿Cómo se debe llamar el programa? Entregar el código.

De la misma manera, al separar el programa en dos partes, el archivo se debe de llamar como la clase que contiene la clase main, en este caso lo dividí en clase A y clase ADriver, ADriver contiene el main, por lo que el archivo se debe llamar ADriver.java

```
1  public class ADriver{
2      //CLASE 1
3      private static class A {
4          String a;
5          public String A() {
6              return "Hola";
7          }
8          public void setPalabra(String b) {
9              a = b;
10         }
11         public String getPalabra() {
12             return a;
13         }
14         public void metodo1() {
15             System.out.println("Metodo 1");
16         }
17         public void metodo2() {
18             System.out.println("Metodo 2");
19         }
20     }
21     //CLASE 2
22     public static void main(String[] args) {
23         A obj = new A();
24         obj.metodo1();
25         obj.metodo2();
26         A obj1 = new A();
27         System.out.println(obj1.A());
28         A obj2 = new A();
29         obj2.setPalabra("Mundo");
30         System.out.println(obj2.getPalabra());
31     }
32 }
```