

COLEXIO VIVAS S.L.	RAMA:	Informática	CICLO:	DAM		
	MÓDULO	Programación				CURSO: 1º
	PROTOCOLO:	Boletín de ejercicios	AVAL:		DATA:	
	AUTOR	Francisco Bellas Aláez (Curro)				

Ejercicio guiado de orientación a objetos.

Sigue los siguientes pasos:

- Crea una clase denominada *Pelota*.
- Añade dos propiedades públicas:
 - *tipo* que será *String* (indicará si es de fútbol, baloncesto, playa, etc.)
 - *radio* que será un *double* indicará el tamaño en cm.
- Crea otra clase denominada *Principal* con un *main*
- En el *main* declara e instancia un objeto de tipo *Pelota*.
- Luego también en el *main* haz que sea de baloncesto y radio 20cm.
- Muestra , también en el *main*, los valores de dicho objeto.

Una vez que funcione lo anterior volvemos a la clase *Pelota* para ampliarla.

- Crea un constructor sin parámetros que inicialice el tipo a "playa" y el radio a 40 cm.
- Crea otro constructor con dos parámetros que corresponden con las dos propiedades. Deben tener el mismo nombre de las propiedades y usa *this* para inicializar dichas propiedades.

Vuelve a la clase *Principal*.

- En el *main* y a continuación de lo que hiciste antes crea dos objetos tipo pelota nuevos. Uno con el constructor sin parámetros y otro con el constructor al que le pasas como parámetros fútbol y 22cm
- Muestra los datos de estos dos objetos tipo *Pelota* creados.

Una vez que funcione lo anterior volvemos a la clase *Pelota* y haces las siguientes modificaciones:

- Haz que la propiedad *radio* sea privada.
- Crea un *set* y un *get* para la propiedad *radio*.

Vuelve a la clase *Principal*.

- En el *main* modifica lo que sea necesario para que todo funcione correctamente tras los últimos cambios realizados.

COLEXIO VIVAS S.L.	RAMA:	Informática	CICLO:	DAM		
	MÓDULO	Programación				CURSO: 1º
	PROTOCOLO:	Boletín de ejercicios	AVAL:		DATA:	
	AUTOR	Francisco Bellas Aláez (Curro)				

Vuelve a la clase *Pelota*.

n) En la clase *Pelota* crea una función denominada *inflar* sin parámetros la cual incrementa en 1 el radio de la pelota.

ñ) Sobrecarga el método anterior con un parámetro entero que indique en cuanto se incrementa el radio.

Vuelve a la clase *Principal*.

o) En el main llama a *inflar()* de la primera pelota creada y luego a *inflar(10)* con la segunda. Muestra luego nuevamente los valores de los radios de ambas pelotas.

p) Finalmente realiza en la clase *Principal* una función estática denominada *intercambiaRadios* a la cual le pasas dos pelotas como parámetros e intercambia los valores de los radios de ambas. Llámala en el principal con las dos primeras pelotas creadas y luego muestra los radios de ambas para comprobar el correcto funcionamiento.