



Actividad. Programación Orientada a Objetos

☰ Tags	Done
↗ Materias	📱 <u>PROGRAMACIÓN MÓVIL</u>
📅 Fecha de entrega	@March 3, 2024
📄 Boleta	2022602116
👤 Nombre del estudiante	Martinez Martinez Adrian

Instrucciones

Realizar los siguientes puntos:

1. Crear una clase que represente un vehículo, que tenga las siguientes propiedades y métodos:

Propiedades

- Color
- Marca
- Modelo
- Placas
- Encendido (Prendido o Apagado)
- Gasolina

Métodos

- Encender
- Apagar

- Recargar

```
class Vehiculo {
    lateinit var color: String
    lateinit var marca: String
    lateinit var modelo: String
    lateinit var placas: String
    var encendido = false
    var gasolina = 0.0

    constructor(color: String, marca: String, modelo: String, placas: String) {
        this.color = color
        this.marca = marca
        this.modelo = modelo
        this.placas = placas
    }

    fun encendido() {
        encendido = true
        println("Coche encendido")
    }

    fun apagado() {
        encendido = false
        println("Coche apagado")
    }

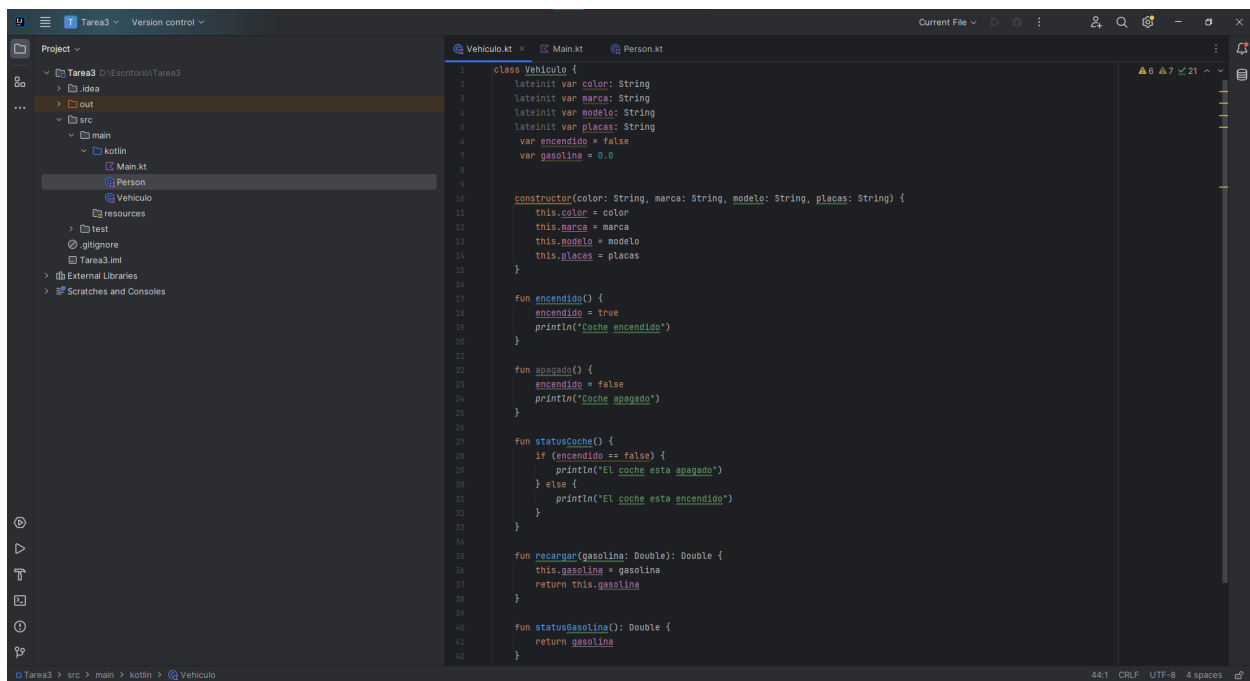
    fun statusCoche() {
        if (encendido == false) {
            println("El coche esta apagado")
        } else {
            println("El coche esta encendido")
        }
    }
}
```

```

fun recargar(gasolina: Double): Double {
    this.gasolina = gasolina
    return this.gasolina
}

fun statusGasolina(): Double {
    return gasolina
}
}

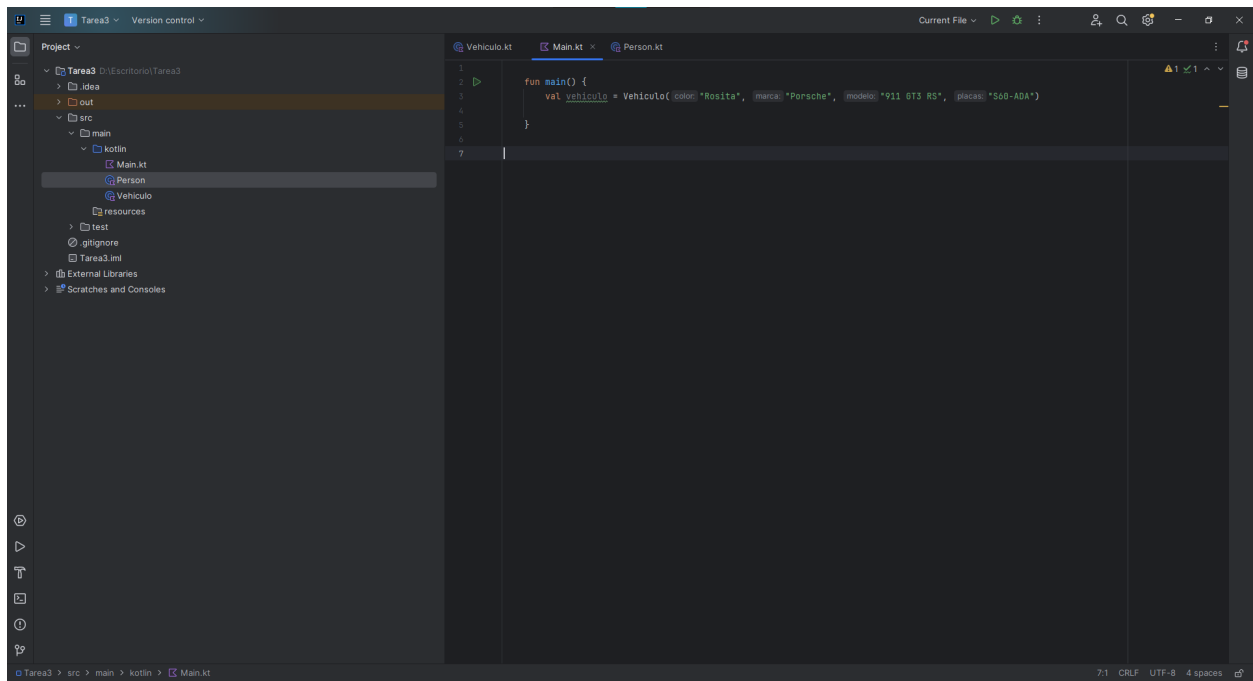
```



1. Crear un objeto de Vehículo y setear los datos de tu coche:

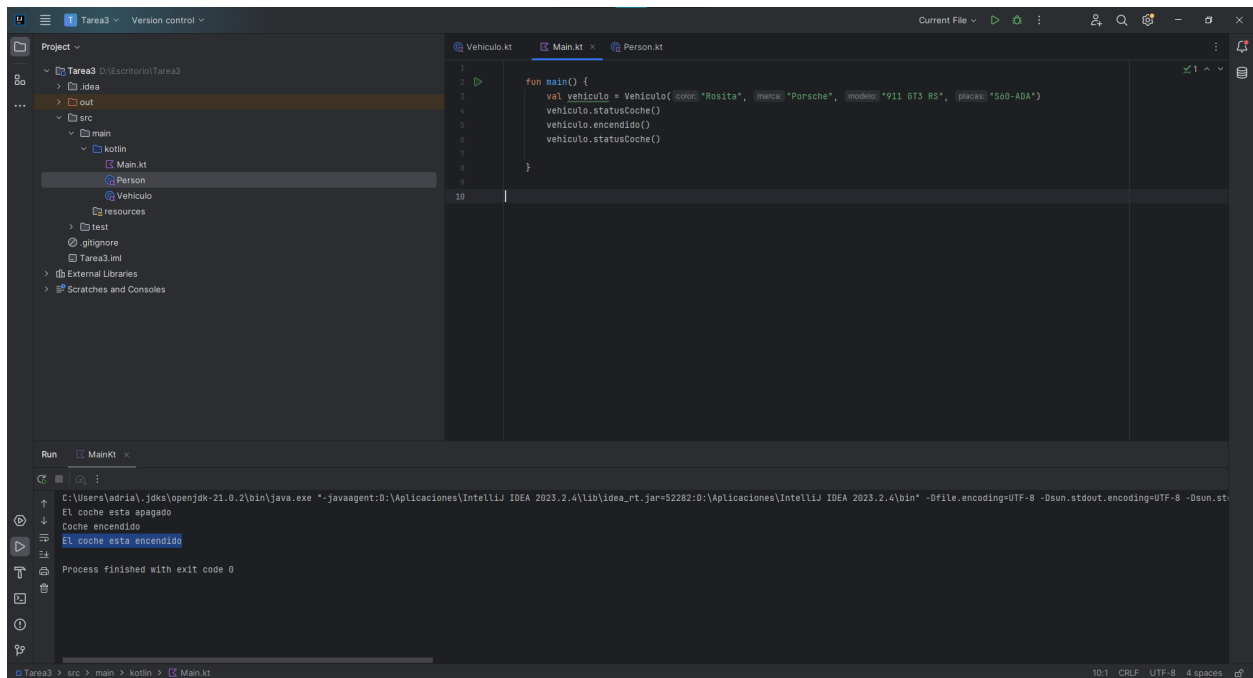
- Color
- Marca
- Modelo
- Placas

```
fun main() {
    val vehiculo = Vehiculo("Rosita", "Porsche", "911 GT3 RS")
}
```



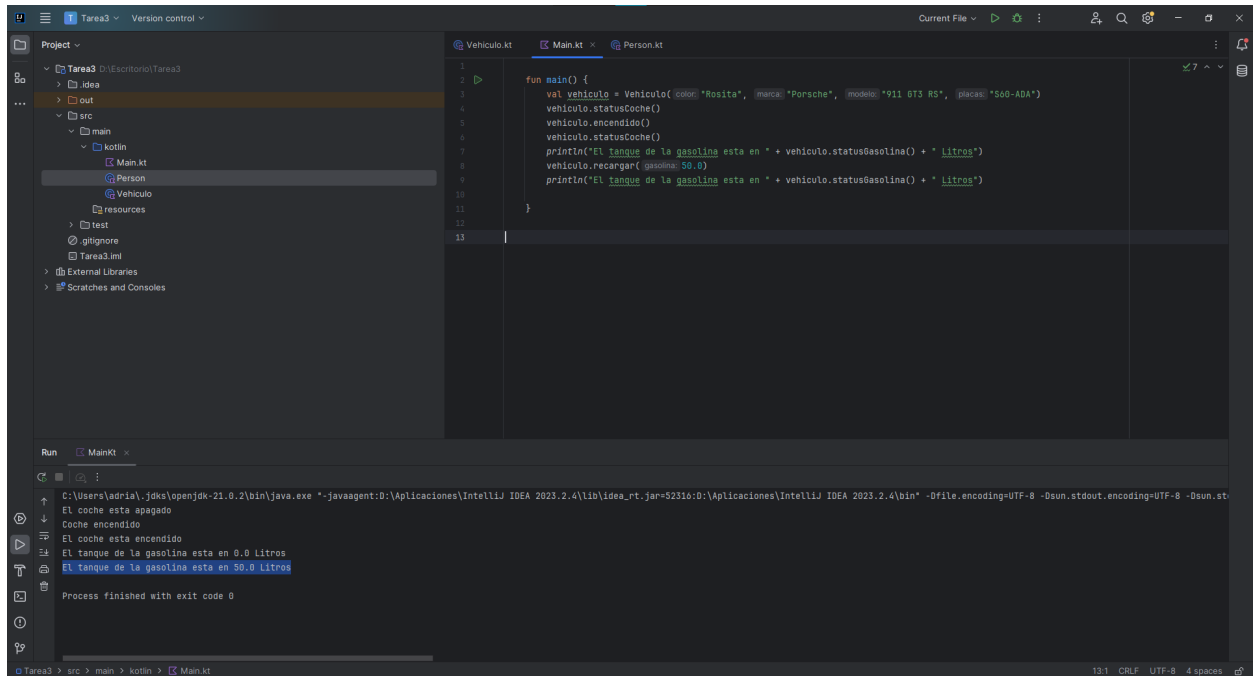
1. Checar si el coche está encendido (imprimiendo el status del coche), encender el coche y volver a checar.

```
fun main() {
    val vehiculo = Vehiculo("Rosita", "Porsche", "911 GT3 RS")
    vehiculo.statusCoche()
    vehiculo.encendido()
    vehiculo.statusCoche()
}
```



1. Verificar en nivel del tanque imprimiendo la cantidad de gasolina, recargar unos cuantos litros y después volver a consultar.

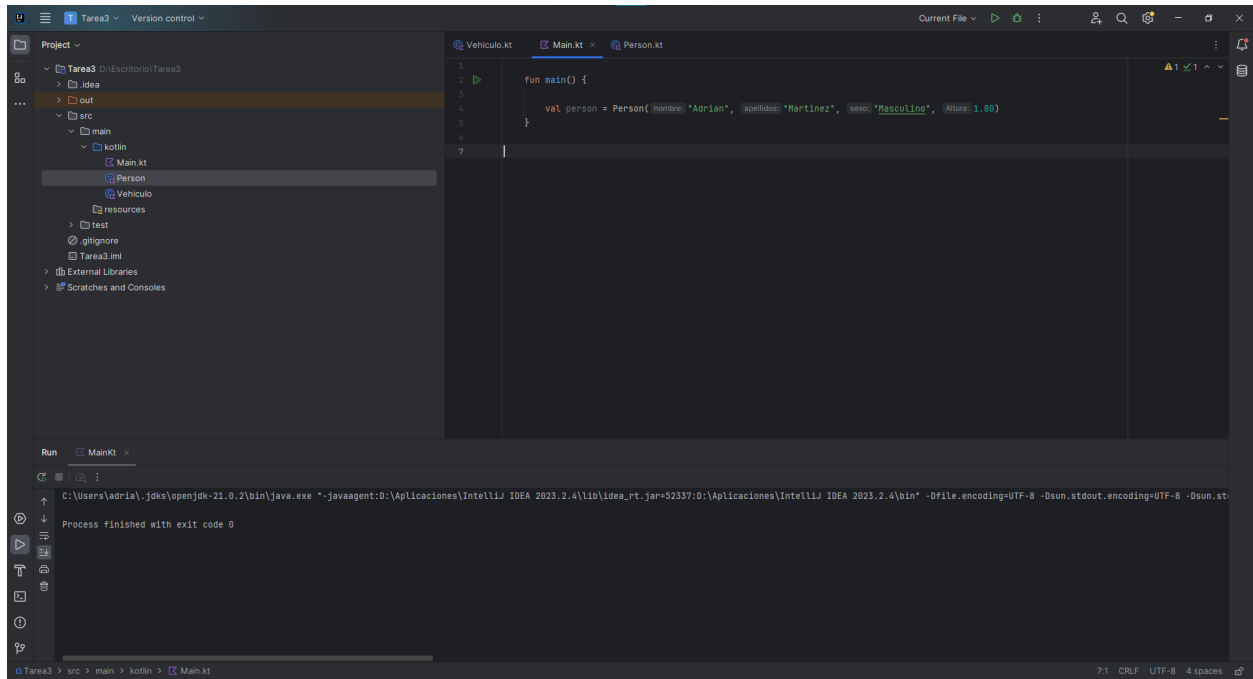
```
fun main() {
    val vehiculo = Vehiculo("Rosita", "Porsche", "911 GT3 RS", "placas "500-ADA")
    vehiculo.statusCoche()
    vehiculo.encendido()
    vehiculo.statusCoche()
    println("El tanque de la gasolina esta en " + vehiculo.statusCoche())
    vehiculo.recargar(50.0)
    println("El tanque de la gasolina esta en " + vehiculo.statusCoche())
}
```



1. Crear una clase Person con datos de constructor:

- Nombre
- Apellidos
- Sexo
- Altura

```
fun main() {  
  
    val person = Person("Adrian", "Martinez", "Masculino", 1.8)  
}
```



Anexar un documento en PDF, con el código generado y captura de pantalla con el código de cada uno de los puntos funcionando.