

Deber 2

David Pucó
NRC 1323

Crear 5 objetos con diagrama y código.

Código: guitarra

```
1 public class Main {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Guitarra mbt13 = new Guitarra();  
5         mbt13.Sonido = "Fuerte";  
6         mbt13.Modelo = "Eléctrica";  
7         mbt13.tocar();  
8     }  
9 }
```

```
1 public class Guitarra {  
2  
3     public String Sonido;  
4     public String Modelo;  
5  
6     public void tocar() {  
7         System.out.println("La guitarra es tocada con una melodía "+ Sonido + " y su tipo es " + Modelo);  
8     }  
9 }
```

► Run

La guitarra es tocada con una melodía Fuerte y su tipo es Eléctrica

Diagrama: guitarra

Nombre de la clase: Guitarra

Atributos: Sonido, Modelo

Método: Tocar

Código: lámpara

```
1 public class Main {  
2  
3     public static void main (String[] args) {  
4         Lámpara KV2 = new Lámpara();  
5         KV2. Color = "Blanco";  
6         KV2. Intensidad_luz = "Baja";  
7         KV2. iluminar();  
8     }  
9 }
```

```
1 public class Lámpara {  
2  
3     public String Color;  
4     public String Intensidad_luz;  
5  
6     public void iluminar() {  
7         System.out.println ("El nivel de intensidad de luz es " + Intensidad_luz + " y su color es " + Color);  
8     }  
9 }
```

► Run

El nivel de intensidad de luz es Baja y su color es Blanco

Diagrama: lámpara

Lámpara	Nombre de la clase
Color, Intensidad_luz	Atributos
iluminar	Método

Código: laptop

```
1 public class Main {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Laptop JP13 = new Laptop();  
5         JP13.Marca = "HP";  
6         JP13.Porcentaje_Batería = 83;  
7         JP13.mostrar_información();  
8     }  
9 }
```

```
1 public class Laptop {  
2  
3     public String Marca;  
4     public int Porcentaje_Batería;  
5  
6     public void mostrar_información() {  
7         System.out.println("La laptop de marca" + Marca + "tiene" + Porcentaje_Batería + "% de batería.");  
8     }  
9 }
```

► Run

La laptop de marca HP tiene 83 % de batería.

Diagrama: laptop

Laptop	Nombre de la clase
Marca	Atributos
Porcentaje_Batería	
mostrar_información	Método

Código: altímetro

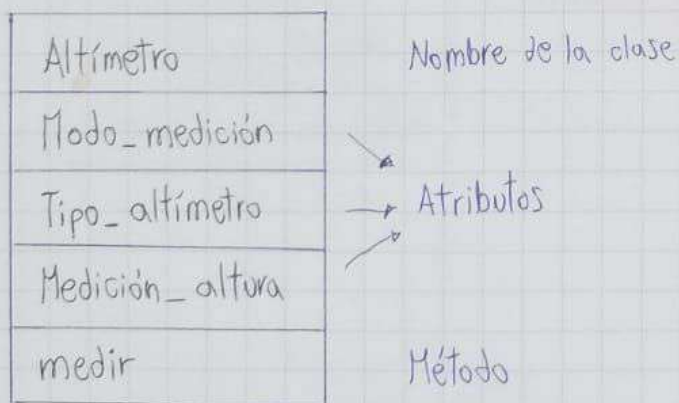
```
1 public class Main {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Altímetro ATM = new Altímetro();  
5         ATM.Modo_medición = "AGL";  
6         ATM.Tipo_altímetro = "Barométrico";  
7         ATM.Medición_altura = 3800;  
8         ATM.medir();  
9     }  
10 }
```

```
1 public class Altímetro {  
2  
3     public String Modo_medición;  
4     public String Tipo_altímetro;  
5     public int Medición_altura;  
6  
7     public void medir() {  
8         System.out.println("El altímetro con el tipo de medición "+Modo_medición+", es un altímetro "+Tipo_altímetro+", e  
9         indica una altura de "+Medición_altura+" pies.");  
10    }
```

Run

El altímetro con el tipo de medición AGL, es un altímetro Barométrico, e indica una altura de 3800 pies.

Diagrama: altímetro



Código: Brújula

```
1 public class Main {  
2  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Brújula zxc = new Brújula();  
5         zxc.Dirección = "Oeste";  
6         zxc.Modelo = "Magnética";  
7         zxc.ubicar();  
8     }  
9 }
```

```
1 public class Brújula {  
2  
3     public String Dirección;  
4     public String Modelo;  
5  
6     public void ubicar() {  
7         System.out.println("La brújula indica la dirección" + Dirección + " y su tipo es" + Modelo);  
8     }  
9 }
```

▶ Run

La brújula indica la dirección Oeste y su tipo es Magnética

Diagrama: brújula

Brújula
Modelo , Dirección
ubicar

Nombre de la clase

Atributos

Método