**EXAMEN**

Nombre:Abraham Alonso Garcia Rosas Calificación: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Crea las siguientes clases en JAVA con sus respectivas propiedades, sus métodos get y set para cada propiedad y sus métodos que se indican a continuación:

1. CLASS Persona:

Propiedades:

* Nombre
* Apellido
* Edad
* Fecha de Nacimiento

Métodos:

* Respirar (): Método que imprime al usuario “Respirando”.
* Hablar (): Método que imprime al usuario “Hablando”.
* Imaginar (): Método que imprime al usuario “Imaginando”.
* Datos (): Método que imprime al usuario todas las propiedades: Nombre, Apellido, Edad, Fecha de Nacimiento.
* package org.example;  
    
  public class Persona {  
   public String Nombre;  
   public String Apellido;  
   public int edad;  
   public int FechaNacimiento;  
    
   public void setNombre(String nombre) {  
   this.Nombre = nombre;  
    
   }  
    
   public String getNombre() {  
   return this.Nombre;  
   }  
    
   public void setApellido(String apellido) {  
   this.Apellido = apellido;  
   }  
    
   public String getApellido() {  
   return this.Apellido;  
   }  
    
   public void setEdad(int edad) {  
   this.edad = edad;  
   }  
    
   public int getEdad() {  
   return this.edad;  
   }  
   public void setFechaNacimiento(int fechaNacimiento) {  
   this.FechaNacimiento = fechaNacimiento;  
   }  
   public int getFechaNacimiento() {  
   return this.FechaNacimiento;  
   }  
   public void Respirar(){  
   System.*out*.println("Esta respirando");  
   }  
   public void hablar(){  
   System.*out*.println("Esta hablando");  
   }  
   public void Datos(){  
   System.*out*.println("El nombre es "+Nombre);  
   System.*out*.println("Su apellido es :"+Apellido);  
   System.*out*.println("SU edad es : "+edad);  
   System.*out*.println("Su fecha de nacimiento es "+FechaNacimiento);  
   }  
    
    
    
    
    
    
  }

1. CLASS Perro:

Propiedades:

* Nombre
* Raza
* Tamaño
* Color
* Edad
* Fecha de Nacimiento
* Alergias

Métodos:

* Respirar (): Método que imprime al usuario “**Nombre** está Respirando”.
* Ladrar (): Método que imprime al usuario “**Nombre** está Ladrando”.
* Dormir (): Método que imprime al usuario “**Nombre** está Durmiendo”
* Jugar (): Método que imprime al usuario “**Nombre** está Jugando”
* package org.example;  
    
  public class Perro {  
   public String Nombre;  
   public String Raza;  
   public double Tamanio;  
   public String Color;  
   public int Edad;  
   public double FechaNacimiento;  
   public String Alergias;  
    
   public void setNombre(String nombre) {  
   this.Nombre = nombre;  
   }  
    
   public String getNombre() {  
   return this.Nombre;  
   }  
    
   public void setRaza(String raza) {  
   this.Raza = raza;  
   }  
    
   public String getRaza() {  
   return this.Raza;  
   }  
    
   public void setTamanio(double tamanio) {  
   this.Tamanio = tamanio;  
   }  
    
   public double getTamanio() {  
   return this.Tamanio;  
   }  
    
   public void setColor(String color) {  
   this.Color = color;  
   }  
    
   public String getColor() {  
   return this.Color;  
   }  
    
   public void setEdad(int edad) {  
   this.Edad = edad;  
   }  
    
   public int getEdad() {  
   return this.Edad;  
   }  
    
   public void setFechaNacimiento(double fechaNacimiento) {  
   this.FechaNacimiento = fechaNacimiento;  
   }  
    
   public double getFechaNacimiento() {  
   return this.FechaNacimiento;  
   }  
    
   public void setAlergias(String alergias) {  
   this.Alergias = alergias;  
   }  
    
   public String getAlergias() {  
   return this.Alergias;  
   }  
   public void Respirar(){  
   System.*out*.println(+Nombre"Esta respirando");  
    
   }  
   public void ladrar(){  
   System.*out*.println(+Nombre"esta ladrando");  
   }  
   public void Dormir(){  
   System.*out*.println(+Nombre"esta durmiendo");  
   }  
   public void Jugar(){  
   System.*out*.println(+Nombre"esta jugando");  
   }  
    
  }

1. CLASS Coche:

Propiedades:

* Marca
* Modelo
* Velocidad = 0

Métodos:

* Acelerar (): Método que recibirá un double y se lo sumará a la propiedad this.Velocidad, resultando en que cada que se le añada una cantidad la velocidad aumentará.
* Frenar (): Método que igualará la propiedad this.Velocidad a 0.
* package org.example;  
    
  public class Carro {  
   public String Marca;  
   public String Modelo;  
   public double Velocidad=0;  
   public double VelocidadDada;  
    
   public void setMarca(String marca) {  
   this.Marca = marca;  
   }  
   public String getMarca() {  
   return this.Marca;  
   }  
    
   public void setModelo(String modelo) {  
   Modelo = this.modelo;  
   }  
    
   public String getModelo() {  
   return this.Modelo;  
   }  
   public void setVelocidad(int velocidad) {  
   this.Velocidad = velocidad;  
   }  
    
   public int getVelocidad() {  
   return this.Velocidad;  
   }  
    
   public void setVelocidadDada(double velocidadDada) {  
   this.VelocidadDada = velocidadDada;  
   }  
    
   public double getVelocidadDada() {  
   return this.VelocidadDada;  
   }  
    
   public void Acelerar(){  
   public int Acelerar = this.Velocidad+this.VelocidadDada;  
     
     
   }  
   public void Frenar(){  
   public int frenar= this.Velocidad;  
   }  
  }