**EXAMEN**

Nombre: Fernanda Contreras Maya 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.

public class Persona {

public String Nombre;

public String Apellido;

public int Edad;

public String FechaNaci;

public void setNombre(String nombre) {

Nombre = Nombre;

}

public String getNombre() {

return Nombre;

}

public void setApellido(String apellido){

Apellido = apellido;

}

public String getApellido(){

return Apellido;

}

public void setEdad(int edad){

Edad = edad;

}

public int getEdad(){

return Edad;

}

public void setFechaNaci(String fechaNaci){

FechaNaci = fechaNaci;

}

public String getFechaNaci(){

return FechaNaci;

}

public void Respirar(){

System.*out*.println(this.Nombre+ " esta respirando");

}

public void Hablar(){

System.*out*.println(this.Nombre+" esta hablando");

}

public void Imaginar(){

System.*out*.println(this.Nombre+" esta imaginando");

}

public void Datos(){

System.*out*.println(this.Nombre);

System.*out*.println(this.Apellido);

System.*out*.println(this.Edad);

System.*out*.println(this.FechaNaci);

}

}

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”

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 Coche {

public String Marca;

public String Modelo;

public double Velocidad = 0;

public void setMarca(String marca){

Marca = marca;

}

public String getMarca(){

return Marca;

}

public void setModelo(String modelo){

Modelo = modelo;

}

public String getModelo(){

return Modelo;

}

public void setVelocidad(double velocidad){

Velocidad = velocidad;

}

public double getVelocidad(){

return Velocidad;

}

public double Acelerar(){

this.Velocidad = this.Velocidad + this.Velocidad;

return 0;

}

public void Frenar(){

this.Velocidad = this.Velocidad;

}

}