**EXAMEN**

Nombre: ANA KAREN RÍOS RAMÍREZ. 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 FechaNac;  
    
   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 setFechaNac(String FechaNac){  
   this.FechaNac = FechaNac;  
   }  
   public String getFechaNac(){  
   return this.FechaNac;  
   }  
    
   public void Respirar(){  
   System.*out*.println("respirando");  
   }  
   public void Hablar(){  
   System.*out*.println("hablando");  
   }  
   public void Imaginar(){  
   System.*out*.println("imaginando");  
   }  
   public void Datos(){  
   System.*out*.println("Nombre es: "+this.Nombre);  
   System.*out*.println("Apellido es: "+this.Apellido);  
   System.*out*.println("Edad es: "+this.Edad);  
   System.*out*.println("Fecha de nacimiento es: "+this.FechaNac);  
   }  
  }

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”

public class Perro {  
 public String Nombre;  
 public String Raza;  
 public String Tamanio;  
 public String Color;  
 public int Edad;  
 public String FechaNac;  
 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(String Tamanio){  
 this.Tamanio = Tamanio;  
 }  
 public String 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 setFechaNac(String FechaNac){  
 this.FechaNac = FechaNac;  
 }  
 public String getFechaNac(){  
 return this.FechaNac;  
 }  
 public void setAlergias(String Alergias){  
 this.Alergias = Alergias;  
 }  
 public String getAlergias(){  
 return this.Alergias;  
 }  
  
 public void Respirar(){  
 System.*out*.println(this.Nombre+" está respirando");  
 }  
 public void Ladrar(){  
 System.*out*.println(this.Nombre+" está Ladrando");  
 }  
 public void Dormir(){  
 System.*out*.println(this.Nombre+" está durmiendo");  
 }  
 public void Jugar(){  
 System.*out*.println(this.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.

public class Coche {  
 public String Marca;  
 public String Modelo;  
 public double Velocidad = 0;  
   
 public void setMarca(String Marca){  
 this.Marca = Marca;  
 }  
 public String getMarca(){  
 return this.Marca;  
 }  
 public void setModelo(String Modelo){  
 this.Modelo = Modelo;  
 }  
 public String getModelo(){  
 return this.Modelo;  
 }  
 public void setVelocidad(double Velocidad){  
 this.Velocidad = Velocidad;  
 }  
 public double getVelocidad(){  
 return this.Velocidad;  
 }  
   
 public void Acelerar(double Aceleracion){  
 this.Velocidad = this.Velocidad+Aceleracion;  
 }  
 public void Frenar(){  
 Velocidad = 0;  
 }  
   
}