**EXAMEN**

Nombre: Carlos Mauricio Norberto Cárdenas Calificación:100

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.getFechaNacimiento();

}

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: "+ this.nombre);

System.*out*.println("apellido: "+ this.apellido);

System.*out*.println("edad: "+ this.edad);

System.*out*.println("fecha de nacimiento: "+ this.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 String tamanio;

public String color;

public int edad;

public int 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(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 setFechaNacimiento(int fechaNacimiento){

this.fechaNacimiento = fechaNacimiento;

}

public int getFechaNacimiento(){

return this.fechaNacimiento;

}

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.

package org.example;

public class Coche{

public String marca;

public int modelo;

public double velocidad=0;

public void setMarca (String nombre){

this.marca = marca;

}

public String getMarca(){

return this.marca;

}

public void setModelo (int modelo){

this.modelo = modelo;

}

public int getModelo(){

return this.modelo;

}

public void Acelerar(double acelerar){

this.velocidad = this.velocidad + acelerar;

}

public void Frenar(){

this.velocidad = 0;

}

}