**EXAMEN**

Nombre: Emiliano Godinez Madrid 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.

//Emiliano Godinez Madrid  
  
package org.example;  
  
public class Persona {  
  
 public String Nombre;  
 public String Apellido;  
 public int Edad;  
 public String Fecha;  
  
  
 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 setFecha (String fecha){  
 this.Fecha = fecha;  
 }  
 public String getFecha (){  
 return this.Fecha;  
 }  
  
 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("Su nombre es: " + this.Nombre);  
 System.*out*.println("Su apellido es: " + this.Apellido);  
 System.*out*.println("Su edad es: " + this.Edad);  
 System.*out*.println("Su fecha de nacimiento es: " + this.Fecha);  
 }  
}

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”

//Emiliano Godinez Madrid  
  
package org.example;  
  
public class Perro {  
  
 public String Nombre;  
 public String Raza;  
 public String Tamanio;  
 public String Color;  
 public int Edad;  
 public String Fecha;  
 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 setFecha (String fecha){  
 this.Fecha = fecha;  
 }  
 public String getFecha (){  
 return this.Fecha;  
 }  
  
 public void setAlergias (String alergias){  
 this.Alergias = alergias;  
 }  
 public String getAlergias (){  
 return this.Alergias;  
 }  
  
 public void Respirar(){  
 System.*out*.println(this.Nombre + " esta respirando");  
 }  
 public void Ladrar(){  
 System.*out*.println(this.Nombre + " esta ladrando");  
 }  
 public void Dormir(){  
 System.*out*.println(this.Nombre + " esta durmiendo");  
 }  
 public void Jugar(){  
 System.*out*.println(this.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.

//Emiliano Godinez Madrid  
  
package org.example;  
  
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 acelerar){  
 this.Velocidad = this.Velocidad + acelerar;  
 }  
 public void Frenar (){  
 this.Velocidad = 0;  
 }  
}