**EXAMEN**

Nombre: \_\_\_\_\_\_\_Angel Yonathan Reyes Martinez\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_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;  
    
  import org.w3c.dom.ls.LSOutput;  
    
  public class Persona{  
   public String Nombre;  
   public String Apellido;  
   public int Edad;  
   public String Fecha\_nacimiento;  
    
    
    
   public void setNombre(String Nombre) {  
   Nombre = Nombre;  
   }  
    
   public String getNombre() {  
   return this.Nombre;  
   }  
    
   public void setApellido(String apellido) {  
   Apellido = apellido;  
   }  
    
   public String getApellido() {  
   return this.Apellido;  
   }  
    
   public void setEdad(int edad) {  
   Edad = edad;  
   }  
    
   public int getEdad() {  
   return this.Edad;  
   }  
    
   public void setFecha\_nacimiento(String fecha\_nacimiento) {  
   Fecha\_nacimiento = fecha\_nacimiento;  
   }  
    
   public String getFecha\_nacimiento() {  
   return this.Fecha\_nacimiento;  
   }  
    
   //System.out.println("Respirar"+this.Nombre);  
   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.Fecha\_nacimiento);  
    
   }  
  }

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 Fecha\_naciminto;  
   public String Alergias;  
    
    
   public void setNombre(String nombre) {  
   Nombre = nombre;  
   }  
    
   public String getNombre() {  
   return this.Nombre;  
   }  
    
   public void setRaza(String raza) {  
   Raza = raza;  
   }  
    
   public String getRaza() {  
   return this.Raza;  
   }  
    
   public void setTamanio(String tamanio) {  
   Tamanio = tamanio;  
   }  
    
   public String getTamanio() {  
   return this.Tamanio;  
   }  
    
   public void setColor(String color) {  
   Color = color;  
   }  
    
   public String getColor() {  
   return this.Color;  
   }  
    
   public void setEdad(int edad) {  
   Edad = edad;  
   }  
    
   public int getEdad() {  
   return this.Edad;  
   }  
    
   public void setFecha\_naciminto(String fecha\_naciminto) {  
   Fecha\_naciminto = fecha\_naciminto;  
   }  
    
   public String getFecha\_naciminto() {  
   return this.Fecha\_naciminto;  
   }  
    
   public void setAlergias(String alergias) {  
   Alergias = alergias;  
   }  
    
   public String getAlergias() {  
   return this.Alergias;  
   }  
    
    
    
   public void Respirar(){  
   System.*out*.println("Respirando:");  
   }  
   public void Ladrar(){  
   System.*out*.println("Ladrando:");  
   }  
   public void Dormir(){  
   System.*out*.println("Dormido:");  
   }  
   public void Juagar(){  
   System.*out*.println("Jugando:");  
   }  
    
  }

1. CLASS Coche:

Propiedades:

* Marca
* Modelo
* Velocidad = 0

Métodos:

* Acelerar (): Método que recibirá un double llamado acelerar y se lo sumará a la propiedad this.Velocidad mas su propio valor, 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 Carro {  
    
   public String Marca;  
   public String Modelo;  
   public double Velocidad=0;  
    
   public void setMarca(String marca) {  
   Marca = marca;  
   }  
    
   public String getMarca() {  
   return this.Marca;  
   }  
    
   public void setModelo(String modelo) {  
   Modelo = modelo;  
   }  
    
   public String getModelo() {  
   return this.Modelo;  
   }  
    
   public void setVelocidad(double velocidad) {  
   Velocidad = velocidad;  
   }  
    
   public double getVelocidad() {  
   return this.Velocidad;  
   }  
    
   public void Acelerar(double acelerar){  
   this.Velocidad=acelerar+this.Velocidad;  
   }  
    
   public void Frenar() {  
   this.Velocidad = 0;  
   }  
    
  }