**EXAMEN**

Nombre: Mario Montero Ramirez 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,apelli,fechan;  
   public int edad;  
    
   public void setNombre(String nombre) {  
   this.nombre = nombre;  
   }  
   public String getNombre() {  
   return this.nombre;  
   }  
    
   public void setApelli(String apelli) {  
   this.apelli = apelli;  
   }  
    
   public String getApelli() {  
   return this.apelli;  
   }  
    
   public void setFechan(String fechan) {  
   this.fechan = fechan;  
   }  
    
   public String getFechan() {  
   return this.fechan;  
   }  
     
   public void setEdad(int edad){  
   this.edad = edad;  
   }  
    
   public int getEdad() {  
   return this.edad;  
   }  
     
   public String respirar(String respirar){  
   System.*out*.println("Respirando");  
   return respirar;  
   }  
   public String hablar (String hablar ){  
   System.*out*.println("Hablando");  
   return hablar;  
   }  
   public String imaginar (String imaginar ){  
   System.*out*.println("Imaginando");  
   return imaginar;  
   }  
   public String datos (String datos ){  
   System.*out*.println("Los datos son:");  
   getNombre();  
   getEdad();  
   getApelli();  
   getFechan();  
   return datos;  
   }  
  }

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,raza,tamanio,color,fechan,alergias;  
   public double edad;  
    
   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 setFechan(String fechan ) {  
   this.fechan =fechan ;  
   }  
   public String getFechan() {  
   return this.fechan;  
   }  
   public void setAlergias(String alergias ) {  
   this.alergias = alergias ;  
   }  
   public String getAlergias() {  
   return this.alergias;  
   }  
   public void setEdad(double edad ) {  
   this.edad = edad;  
   }  
   public double getEdad() {  
   return this.edad;  
   }  
    
   public String respirar(String respirar){  
   System.*out*.println(getNombre()+" esta respirando");  
   return respirar;  
   }  
   public String ladrar (String ladrar ){  
   System.*out*.println(getNombre()+" esta ladrando");  
   return ladrar;  
   }  
   public String dormir(String dormir ){  
   System.*out*.println(getNombre()+" esta durmiendo");  
   return dormir;  
   }  
   public String jugar(String jugar){  
   System.*out*.println(getNombre()+" esta jugando");  
   return jugar;  
   }

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,modelo;  
   private double velocidad;  
    
   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 double acelerar(double acelerar){  
   acelerar = this.velocidad + this.velocidad;  
   return velocidad;  
   }  
     
   public double frenar(double frenar){  
   this.velocidad = 0;  
   return this.velocidad;  
   }  
  }