**EXAMEN**

Nombre: FERNANDO ARTURO RODRÍGUEZ ARÉVALO 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 {  
   String Nombre;  
   String Apellido;  
   int Edad;  
   String Fecha\_Nacimiento;  
    
   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\_Nacimiento(String fecha\_Nacimiento) {  
   this.Fecha\_Nacimiento = fecha\_Nacimiento;  
   }  
   public String getFecha\_Nacimiento() {  
   return this.Fecha\_Nacimiento;  
   }  
   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\_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”
* package org.example;  
    
  public class Perro {  
   public String Nombre;  
   public String Raza;  
   public String Tamanio;  
   public String Color;  
   public int Edad;  
   public String Fecha\_Nacimiento;  
   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\_Nacimiento(String fecha\_Nacimiento) {  
   this.Fecha\_Nacimiento = fecha\_Nacimiento;  
   }  
   public String getFecha\_Nacimiento() {  
   return this.Fecha\_Nacimiento;  
   }  
   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 durmirnto");  
   }  
   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 String Modelo;  
   public double Velociadad=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 setVelociadad(double velociadad) {  
   this.Velociadad = velociadad;  
   }  
   public double getVelociadad() {  
   return this.Velociadad;  
   }  
     
   public void Acelerar(double acelerando){  
   System.*out*.println(this.Velociadad=0);  
   }  
   public void Frenar(){  
   System.*out*.println(this.Velociadad=0);  
   }  
  }