**EXAMEN**

Nombre: Martin Maximiliano Diaz Vilchis 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;  
   public String Apellido;  
   public int Edad;  
   public double FNacimiento;  
    
   public void setNombre(String Nombre){  
   this.Nombre = Nombre;  
   }  
    
   public String getNombre() {  
   return Nombre;  
   }  
    
   public void setApellido(String Apellido){  
   this.Apellido= Apellido;  
   }  
   public String getApellido() {  
   return Apellido;  
   }  
   public void setEdad(int Edad){  
   this.Edad= Edad;  
    
   }  
   public int getEdad(){  
   return Edad;  
   }  
   public void setFNacimiento(double FNacimiento){  
   this.FNacimiento= FNacimiento;  
    
   }  
   public double getFNacimiento(){  
   return FNacimiento;  
   }  
   public void Respirar(){ System.*out*.println("Respirando");}  
    
   public void Hablar(){ System.*out*.println("Hablando");}  
    
   public void Imaginar(){ System.*out*.println("Imaginado");}  
    
   public void Datos1(){ System.*out*.println("Su Nombre es : "+ this.Nombre);}  
    
   public void Datos2(){ System.*out*.println("Su Aapellido es : "+ this.Apellido);}  
    
   public void Datos3(){ System.*out*.println("Su Edad es : "+ this.Edad);}  
    
   public void Datos4(){ System.*out*.println("Su Fecha de Nacimiento es : "+ this.FNacimiento);}  
  }

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 double Tamanio;  
   public String Color;  
   public int Edad;  
   public String FNacimiento;  
   public String Alergias ;  
    
   public String getNombre() {  
   return Nombre;  
   }  
    
   public void setNombre(String Nombre) {  
   this.Nombre = Nombre;  
   }  
    
   public String getRaza() {  
   return Raza;  
   }  
    
   public void setRaza(String Raza) {  
   this.Raza = Raza;  
   }  
    
   public double getTamanio() {  
   return Tamanio;  
   }  
    
   public void setTamanio(double Tamanio) {  
   this.Tamanio = Tamanio;  
   }  
    
   public String getColor() {  
   return Color;  
   }  
    
   public void setColor(String Color) {  
   this.Color = Color;  
   }  
    
   public int getEdad() {  
   return Edad;  
   }  
    
   public void setEdad(int Edad) {  
   this.Edad = Edad;  
   }  
    
   public String getFNacimiento() {  
   return FNacimiento;  
   }  
    
   public void setFNacimiento(String FNacimiento) {  
   this.FNacimiento = FNacimiento;  
   }  
    
   public String getAlergias() {  
   return Alergias;  
   }  
    
   public void setAlergias(String Alergias) {  
   this.Alergias = Alergias;  
   }  
   public void Respirar () { System.*out*.println("Respirando");}  
   public void Ladrar(){System.*out*.println("Ladrando");}  
   public void Dormir (){System.*out*.println("Durmiendo");}  
   public void Jugar(){System.*out*.println("jugando");}  
    
  }

1. CLASS Coche:

Propiedades:

* Marca
* Modelo
* Velocidad = 0

Métodos:

* Acelerar (): Método que recibirá un double que se llamará acelerar 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 Carro {  
   public String Marca;  
   public String Modelo;  
   public double Velocidad = 0;  
    
   public String getMarca() {  
   return Marca;  
   }  
    
   public void setMarca(String Marca) {  
   this.Marca = Marca;  
   }  
    
   public String getModelo() {  
   return Modelo;  
   }  
    
   public void setModelo(String Modelo) {  
   this.Modelo = Modelo;  
   }  
    
   public double getVelocidad() {  
   return Velocidad;  
   }  
    
   public void setVelocidad(double Velocidad) {  
   this.Velocidad = Velocidad;  
   }  
     
   public void Acelerar( double acelerar) {  
   this.Velocidad=this.Velocidad+acelerar;  
   }  
    
   public void Frenar() {  
   this.Velocidad=0;  
   }  
    
  }