**EXAMEN**

Nombre: Xitlalli Liyith García Bustos 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 {  
 String Nombre;  
 String Apellido;  
 int Edad;  
 String Fech\_nacim;  
  
 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 setFech\_nacim(String fech\_nacim) {  
 this.Fech\_nacim = fech\_nacim;  
 }  
  
 public String getFech\_nacim() {  
 return this.Fech\_nacim;  
 }  
 public void Respirar (){  
 System.*out*.println(Nombre+", está Respirando");  
 }  
 public void Hablar (){  
 System.*out*.println(Nombre+", está Hablando ");  
 }  
 public void Imaginar (){  
 System.*out*.println(Nombre+"está Imaginando");  
 }  
 public void Datos (){  
 System.*out*.println("Su nombre es: "+Nombre);  
 System.*out*.println("Su Apellido es: "+Apellido);  
 System.*out*.println("Su edad es: "+Edad);  
 System.*out*.println("Su fecha de nacimiento es: "+Fech\_nacim);  
 }  
  
  
}

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 {  
 String Nombre;  
 String Raza;  
 String Tamaño;  
 String Color;  
 int Edad;  
 String Fech\_nacim;  
 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 setTamaño(String tamaño) {  
 this.Tamaño = tamaño;  
 }  
  
 public String getTamaño() {  
 return this.Tamaño;  
 }  
  
 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 setFech\_nacim(String fech\_nacim) {  
 this.Fech\_nacim = fech\_nacim;  
 }  
  
 public String getFech\_nacim() {  
 return this.Fech\_nacim;  
 }  
  
 public void setAlergias(String alergias) {  
 this.Alergias = alergias;  
 }  
  
 public String getAlergias() {  
 return this.Alergias;  
 }  
  
 public void Respirar (){  
 System.*out*.println(Nombre+", está Respirando");  
 }  
 public void Ladrar (){  
 System.*out*.println(Nombre+", está Ladrando ");  
 }  
 public void Dormir (){  
 System.*out*.println(Nombre+", está Durmiendo");  
 }  
 public void Jugar (){  
 System.*out*.println(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.
* public class Coche {  
   String Marca;  
   String Modelo;  
   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;  
   }  
  }