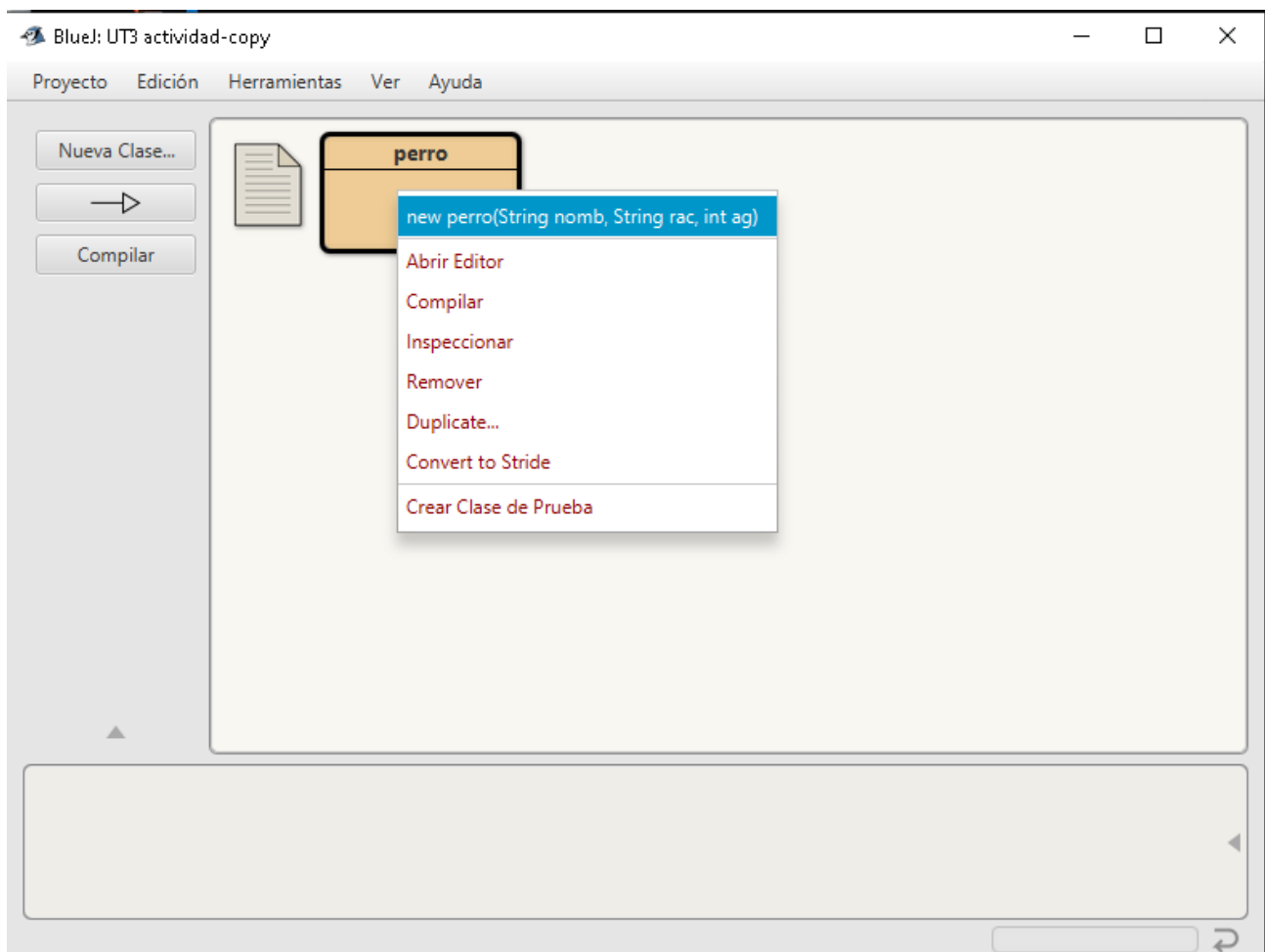
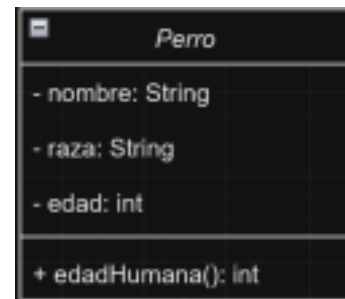


Ejercicios iniciales UT3 (I) - *Entendiendo la definición de una clase*

Ejercicio 1.

- Crea un nuevo proyecto llamado Perro.
- Añade al proyecto la clase que se muestra en el diagrama y complétala.
 - Atributos
 - constructor
 - método edadHumana.
- El método edadHumana devuelve un entero de tal forma que multiplica por 7 la edad del perro.

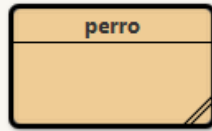


Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase...



Compilar



BlueJ: BlueJ: Crear Objeto

perro(String nomb, String rac, int ag)Nombre de Instancia:

new perro(**,**
 ,
)

Aceptar

Cancelar

Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase...



Compilar



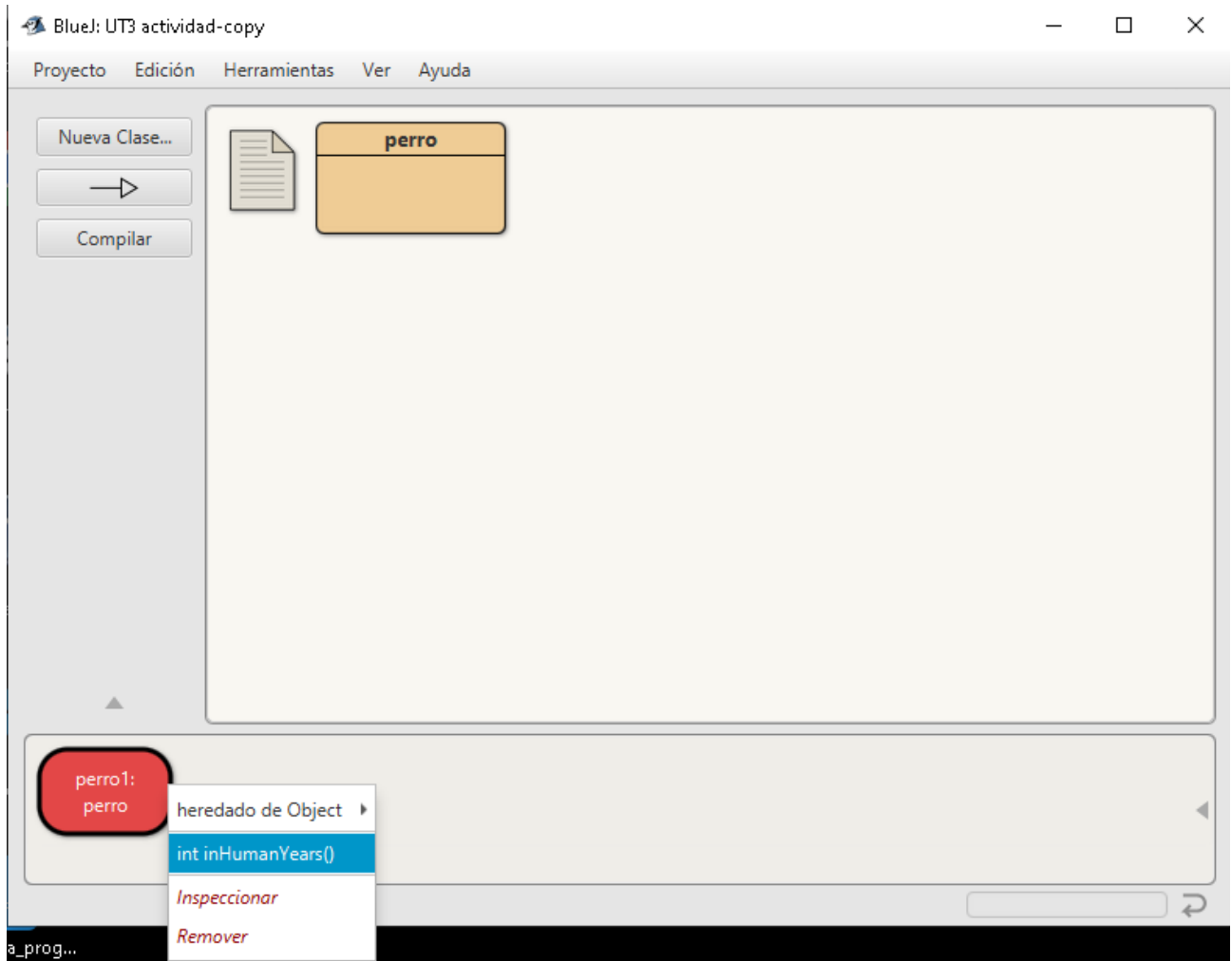
perro

BlueJ: BlueJ: Crear Objeto

perro(String nomb, String rac, int ag)Nombre de Instancia: **new perro**(,
 ,
)

Aceptar

Cancelar



Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase...



Compilar



perro

BlueJ: Resultado del Método

int inHumanYears()

perro1.inHumanYears() retornado:

Inspeccionar

int

35

Obtener

Cerrar

perro1:
perro

perro1 : perro



```

*/
public class perro
{
    public String name;
    public String race;
    public int age;

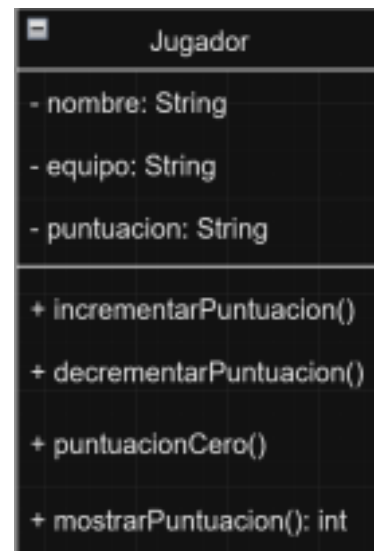
    public perro (String nomb, String rac, int ag)
    {
        this.name = nomb;
        this.race = rac;
        this.age = ag;
    }

    public int inHumanYears()
    {
        int multiplicacion;
        multiplicacion = this.age * 7;
        return multiplicacion;
    }
}

```

Ejercicio 2.

- Crea un nuevo proyecto llamado Jugador.
- Añade al proyecto la clase que se muestra en el diagrama y complétala.
 - Atributos
 - constructor
 - métodos.
- El método incrementarPuntuacion incrementa la puntuación en 100.
- El método decrementarPuntuacion decrementa la puntuación en 50.
- El método puntuacionCero inicializa la puntuación a 0.
- El método mostrarPuntuacion devuelve el atributo de tipo entero puntuacion.



Nueva Clase...



Compilar



Jugador

new Jugador(String nomb, String equi)

Abrir Editor

Compilar

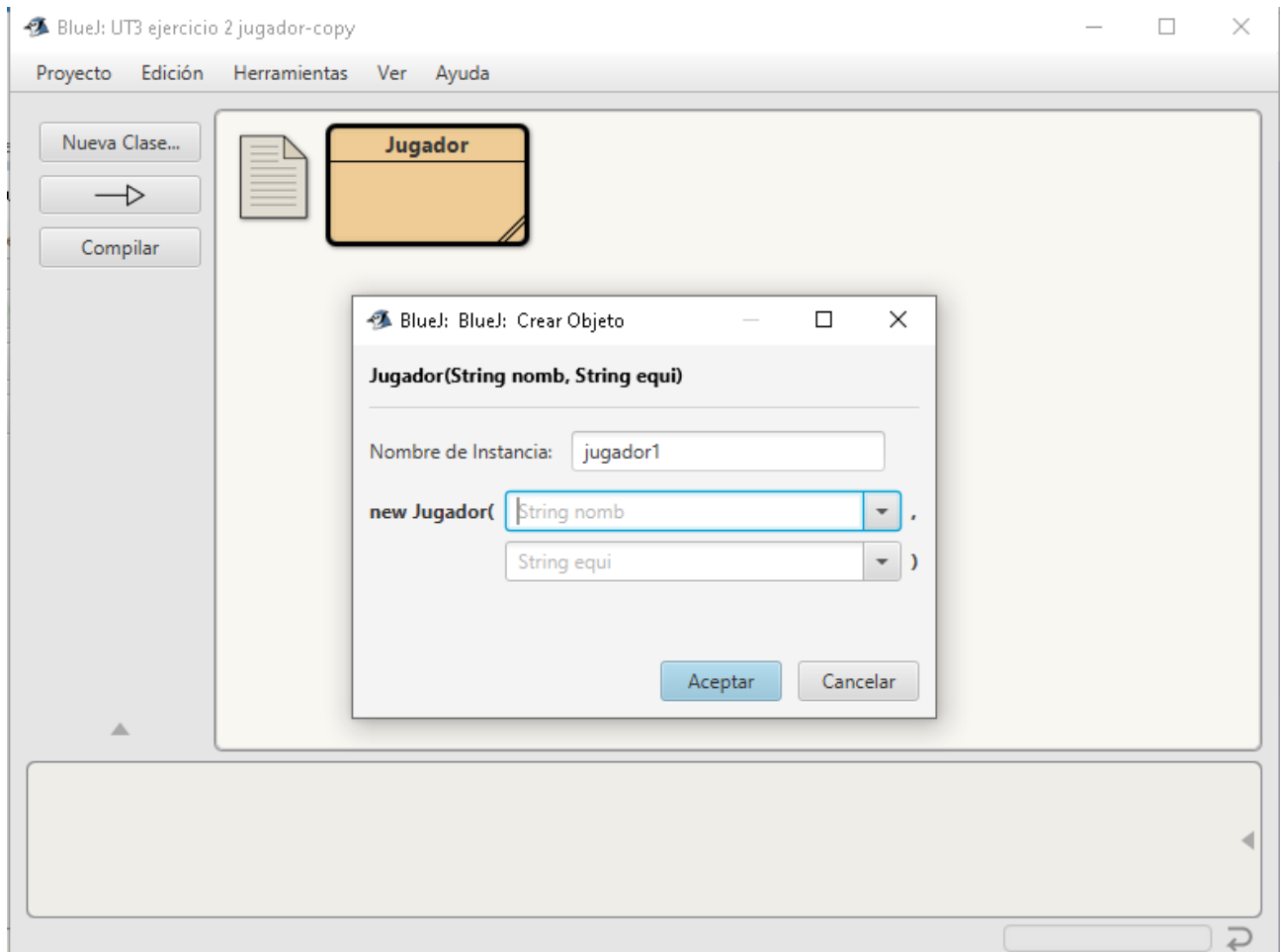
Inspeccionar

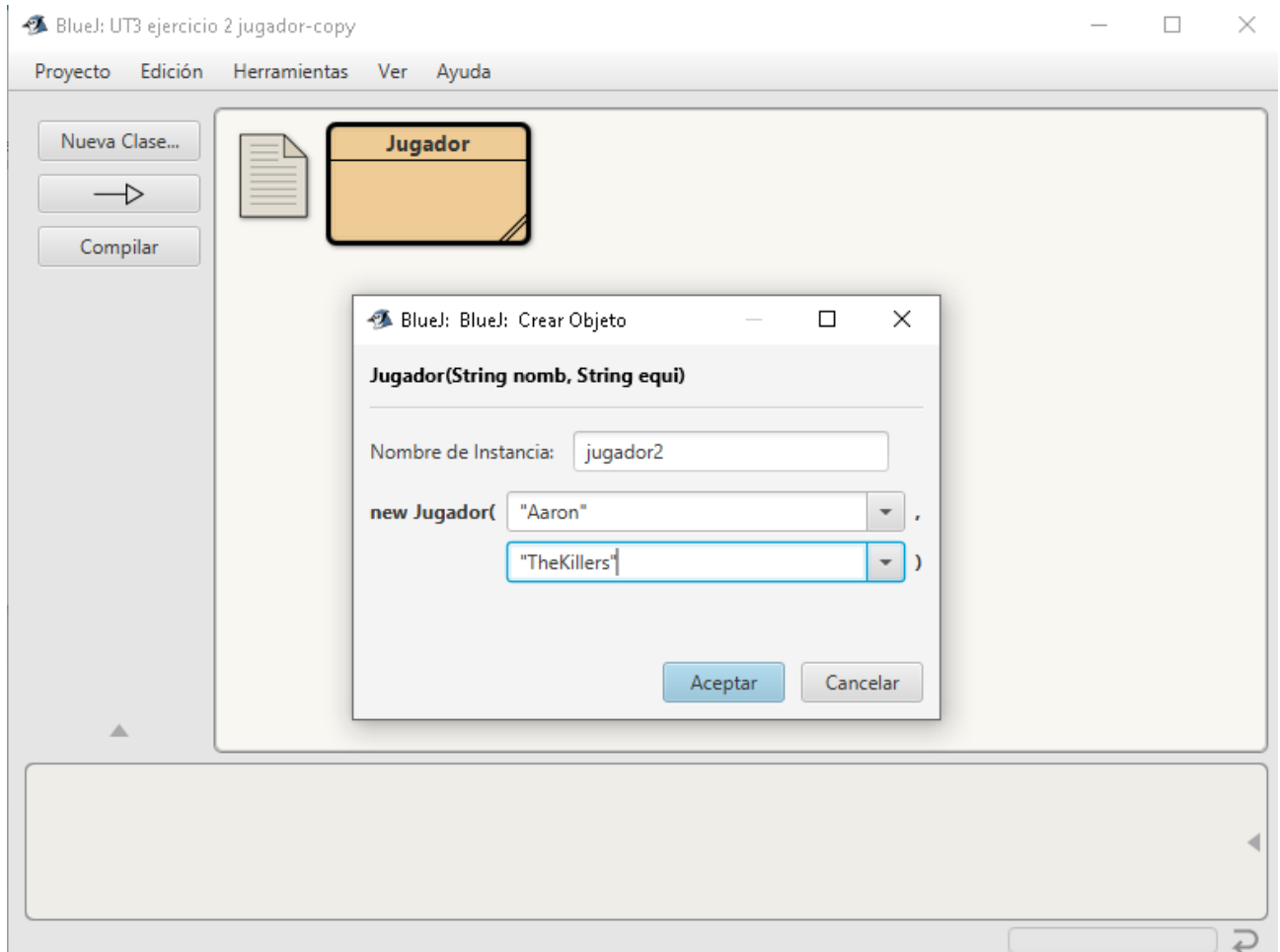
Remove

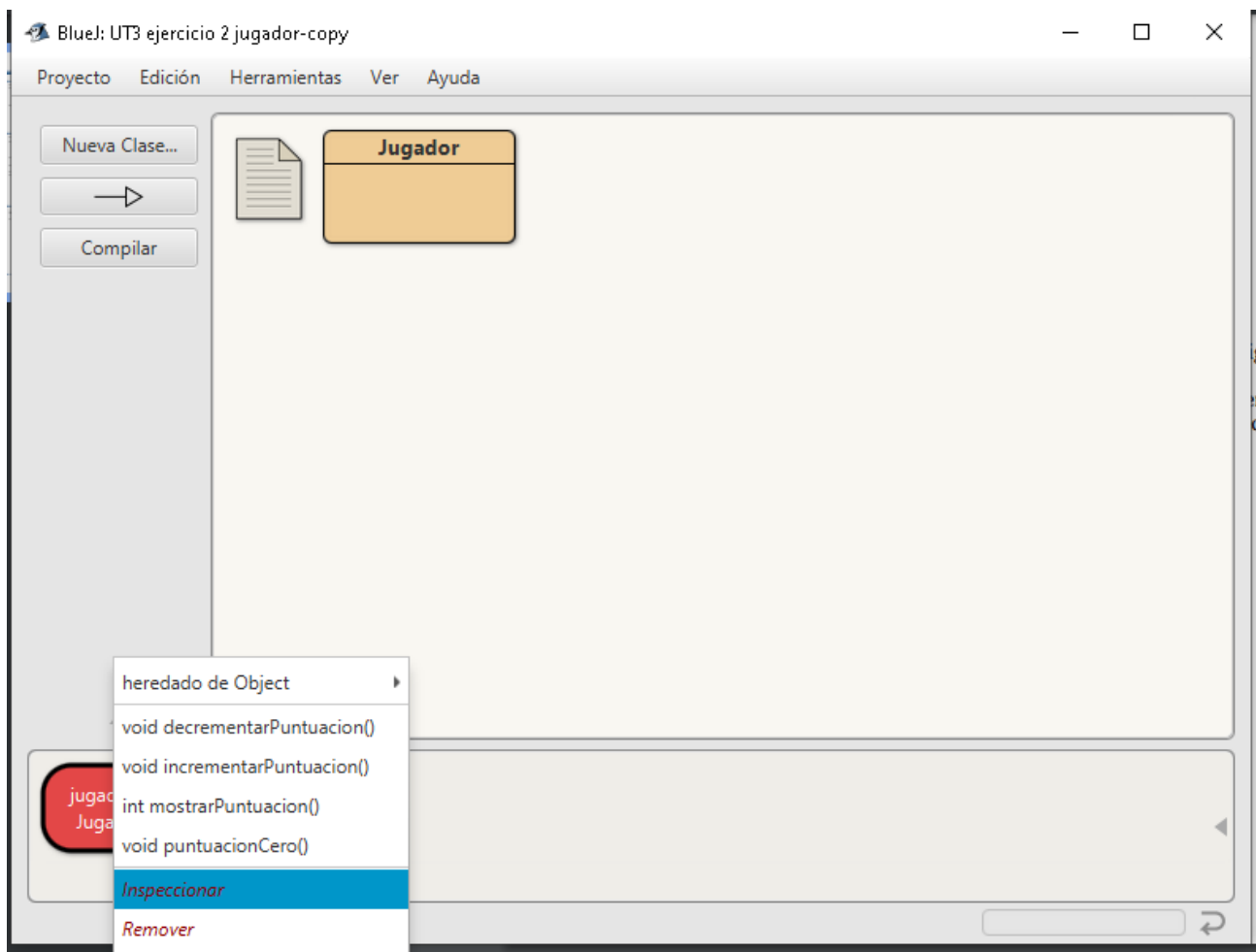
Duplicate...

Convert to Stride

Crear Clase de Prueba







Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase...



Compilar



Jugador

BlueJ: Resultado del Método

int mostrarPuntuacion()

jugador2.mostrarPuntuacion() retornado:

int

0

Inspeccionar

Obtener

Cerrar

heredado de Object ▶

void decrementarPuntuacion()

void incrementarPuntuacion()

int mostrarPuntuacion()

void puntuacionCero()

Inspeccionar

Remover

jugador2

Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase... → Compilar

Jugador

BlueJ: Resultado del Método

int mostrarPuntuacion()

jugador2.mostrarPuntuacion() returnado:

int 100

Inspeccionar Obtener Cerrar

heredado de Object ▶

void decrementarPuntuacion()

void incrementarPuntuacion()

int mostrarPuntuacion()

void puntuacionCero()

Inspeccionar

Remove

jugador2: Jugador

jugador2 : Jugad

Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase... → Compilar

Jugador

BlueJ: Resultado del Método

int mostrarPuntuacion()

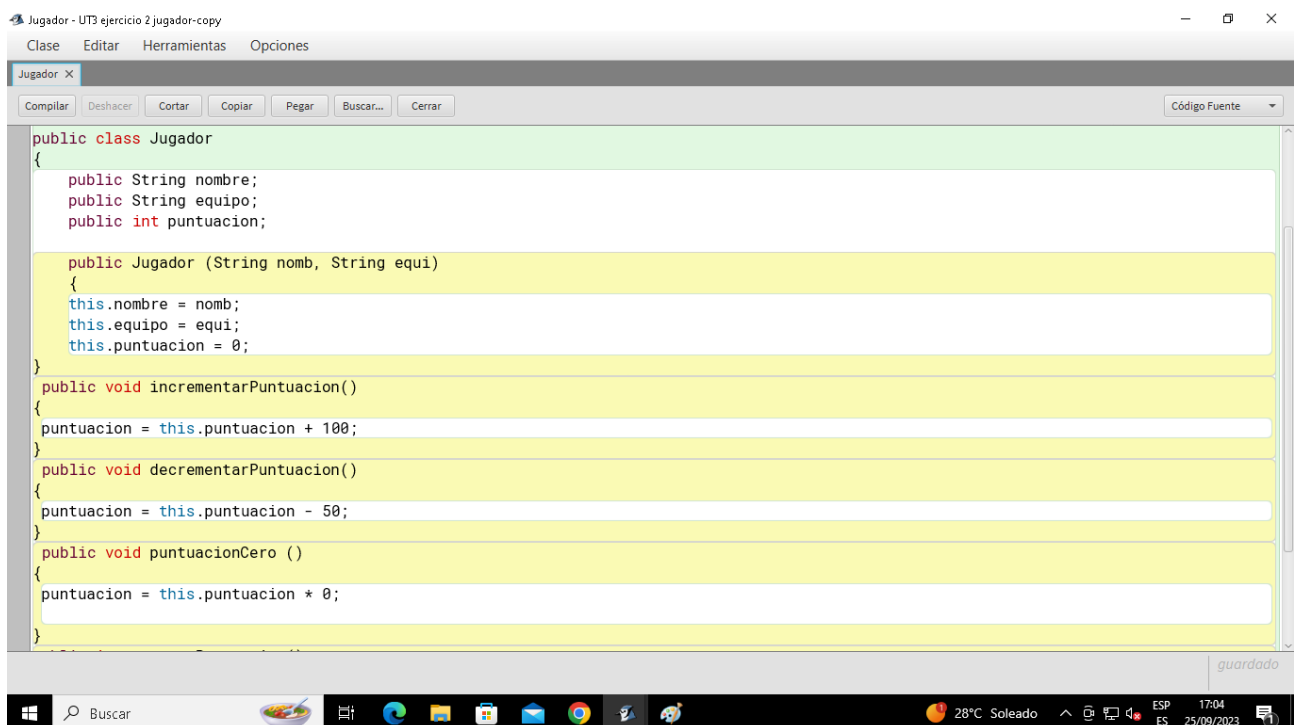
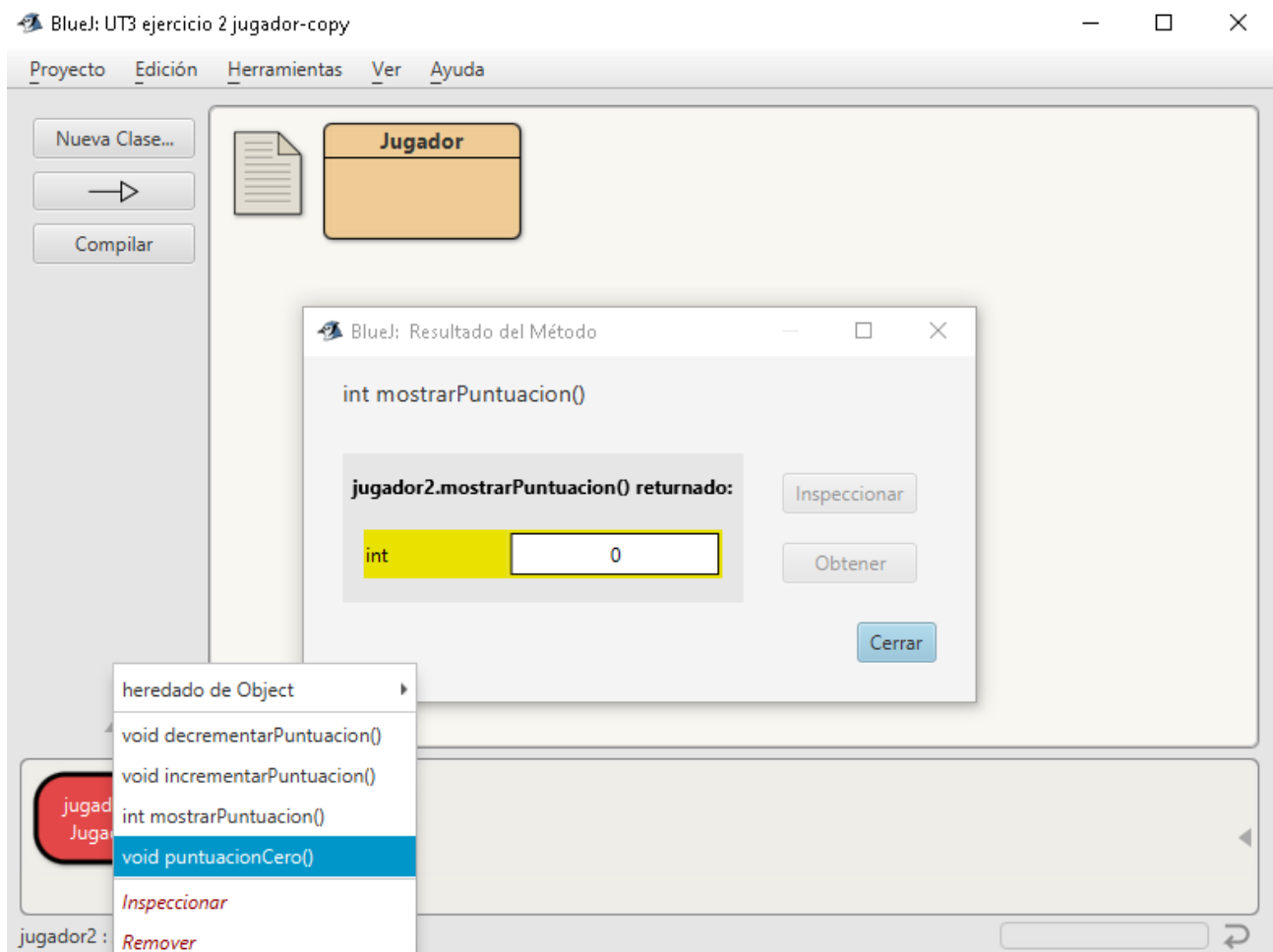
jugador2.mostrarPuntuacion() retornado:

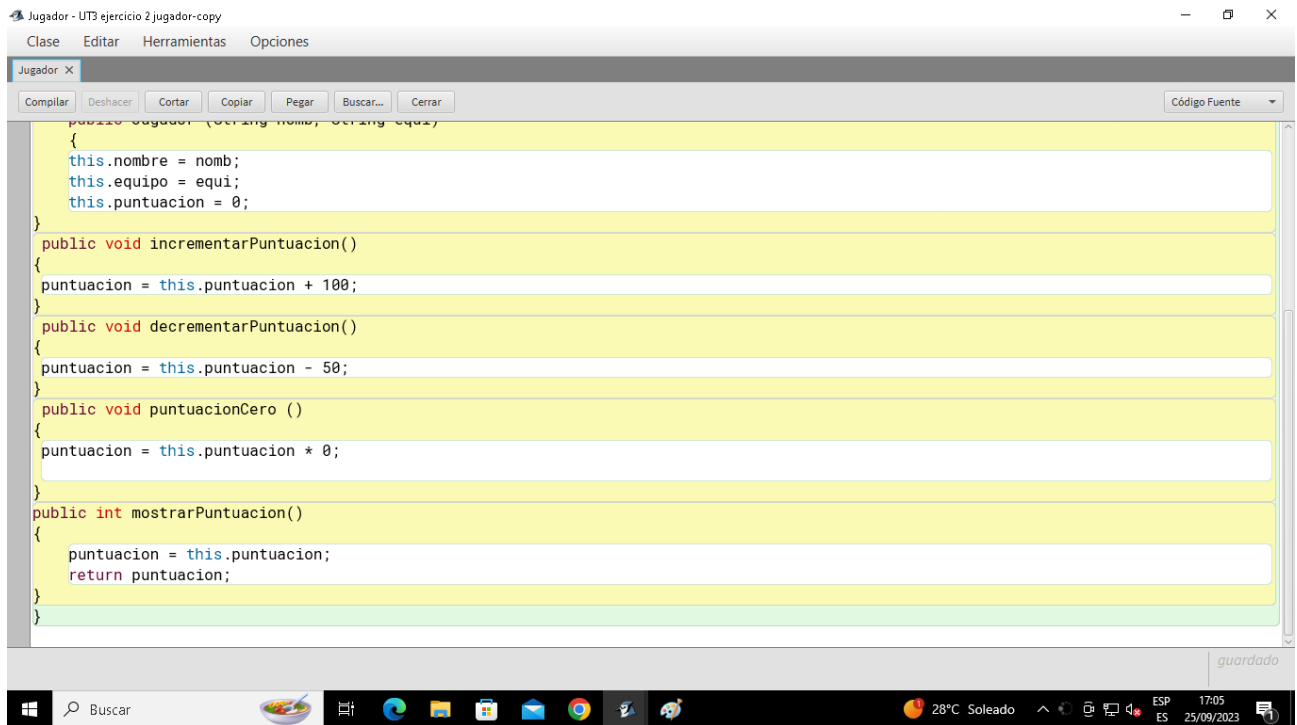
int 50

Inspeccionar Obtener Cerrar

heredado de Object
void decrementarPuntuacion()
void incrementarPuntuacion()
int mostrarPuntuacion()
void puntuacionCero()
Inspeccionar
Remover

jugador





```
public Jugador (String nomb, String equi)
{
    this.nombre = nomb;
    this.equipo = equi;
    this.puntuacion = 0;
}

public void incrementarPuntuacion()
{
    puntuacion = this.puntuacion + 100;
}

public void decrementarPuntuacion()
{
    puntuacion = this.puntuacion - 50;
}

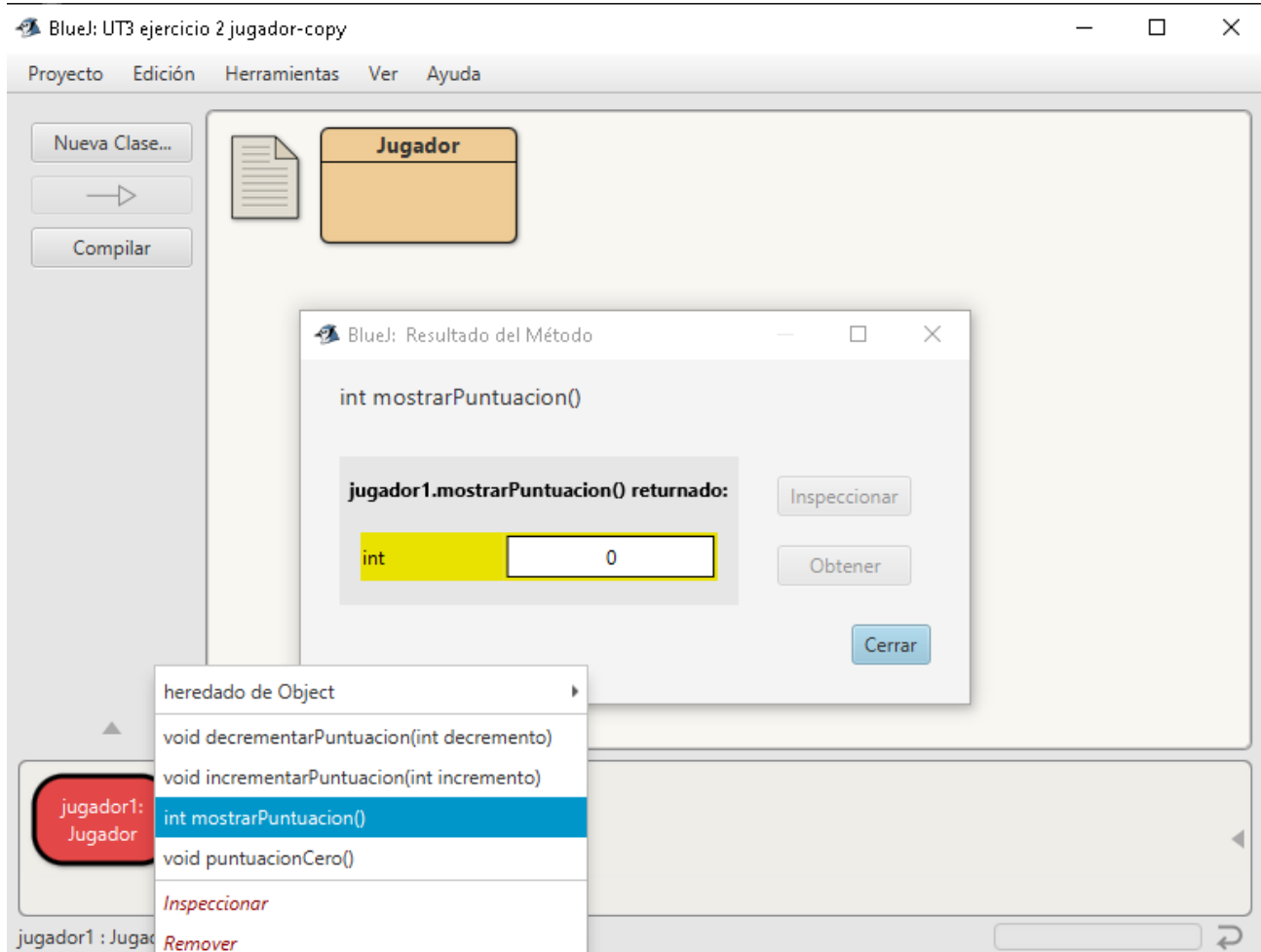
public void puntuacionCero ()
{
    puntuacion = this.puntuacion * 0;
}

public int mostrarPuntuacion()
{
    puntuacion = this.puntuacion;
    return puntuacion;
}
```

Ejercicio 3.

Modifica el proyecto Jugador (ejercicio anterior) según lo siguiente:

- Modifica los métodos incrementarPuntuacion y decrementarPuntuacion de tal manera que al llamarlos la cantidad de puntuación a incrementar o decrementar sea a elección del usuario.
 - incrementarPuntuacion(int incremento)
 - decrementarPuntuacion(int decremento)



Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase...



Compilar

**Jugador**

BlueJ: BlueJ: Llamado a Método

void incrementarPuntuacion(int incremento)

jugador1.incrementarPuntuacion(1500)

Aceptar

Cancelar

jugador1:
Jugador

jugador1 : Jugador

Proyecto Edición Herramientas Ver Ayuda

Nueva Clase... → Compilar

Jugador

BlueJ: Resultado del Método

int mostrarPuntuacion()

jugador1.mostrarPuntuacion() retornado: Inspeccionar

int 1500 Obtener

Cerrar

heredado de Object ▶

void decrementarPuntuacion(int decremento)

void incrementarPuntuacion(int incremento)

int mostrarPuntuacion()

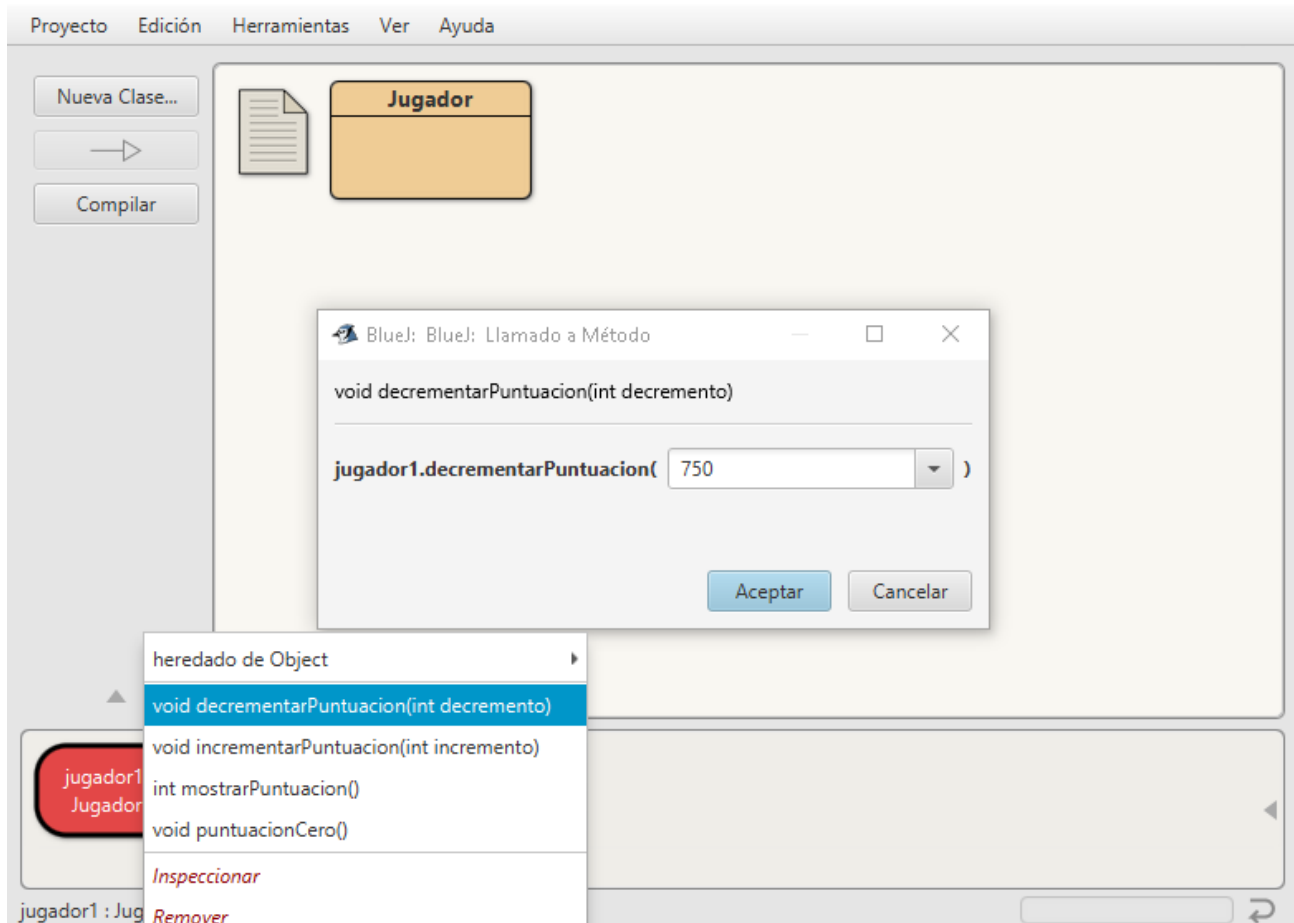
void puntuacionCero()

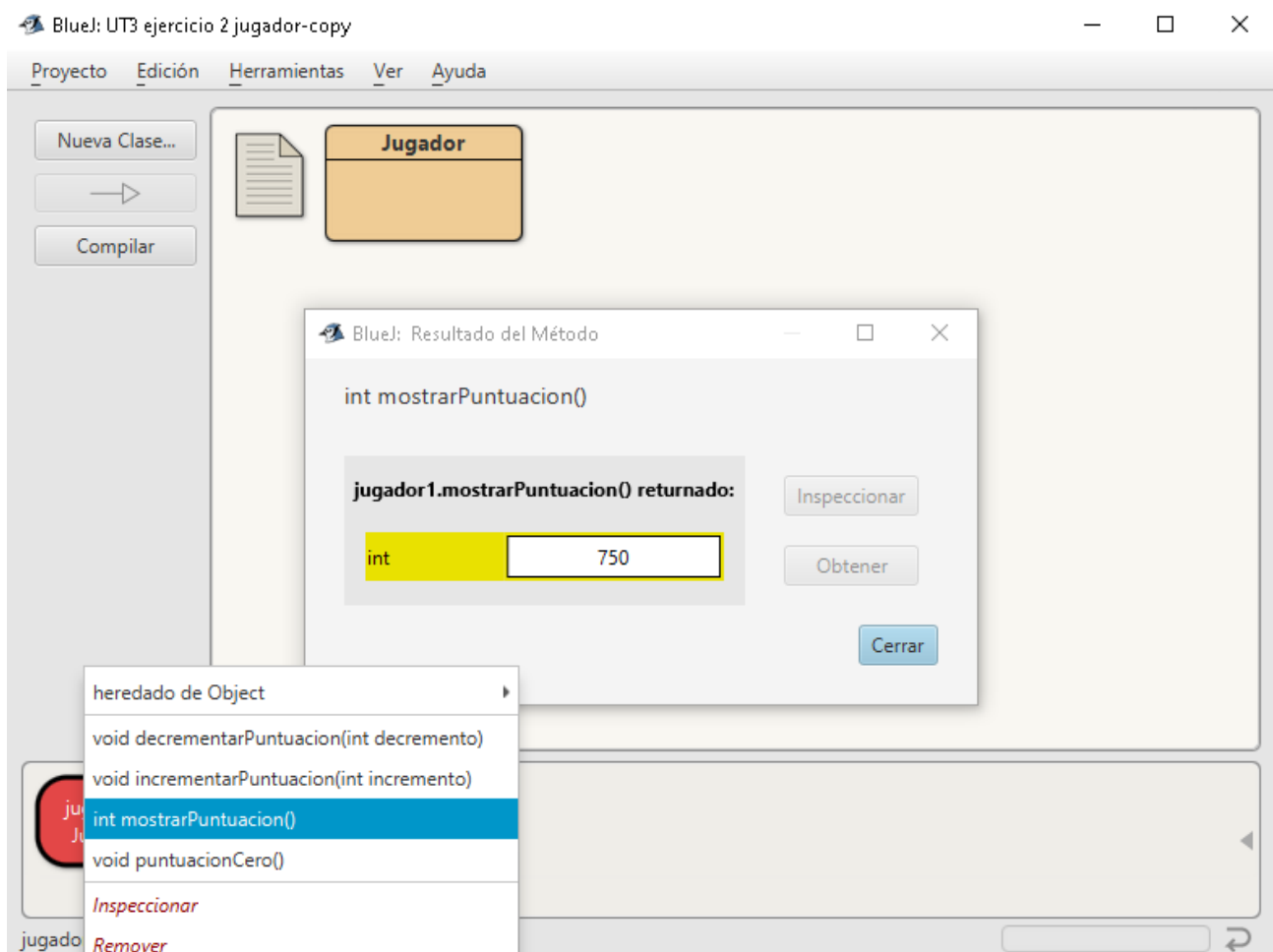
Inspeccionar

Remove

jugador1: Jugador

jugador1 : Jugador





```
public void incrementarPuntuacion(int incremento)
{
    puntuacion = this.puntuacion + incremento;
}
public void decrementarPuntuacion(int decremento)
{
    puntuacion = this.puntuacion - decremento;
}
```