

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

EJERCICIO

CREACIÓN DE CLASES EN BLUEJ



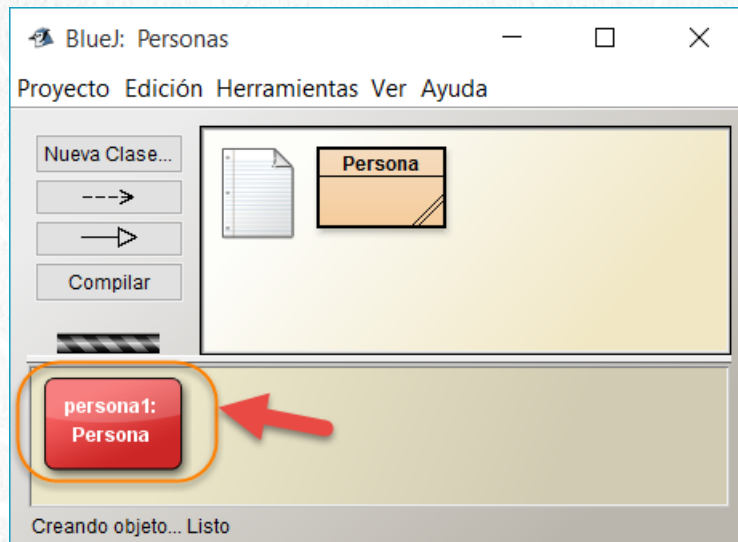
Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

www.globalmentoring.com.mx

OBJETIVO DEL EJERCICIO

Poner en práctica la creación de Clases en BlueJ. Al finalizar deberemos observar lo siguiente:

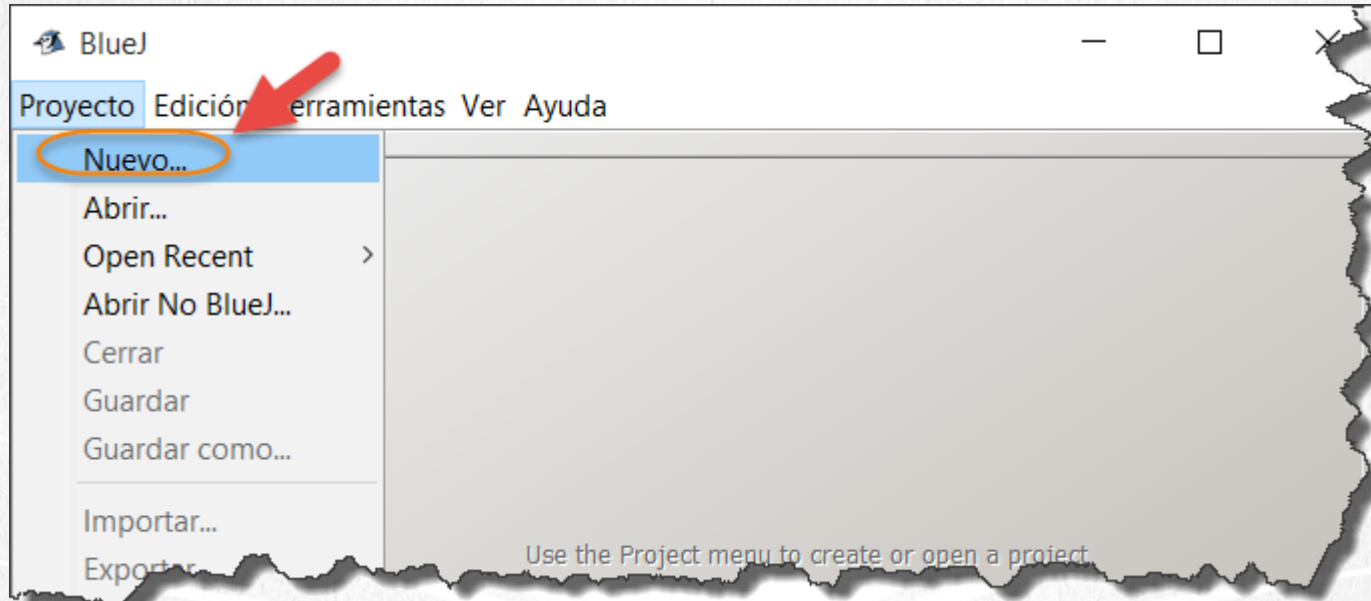


CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

www.globalmentoring.com.mx

PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO

Vamos a crear un nuevo proyecto:

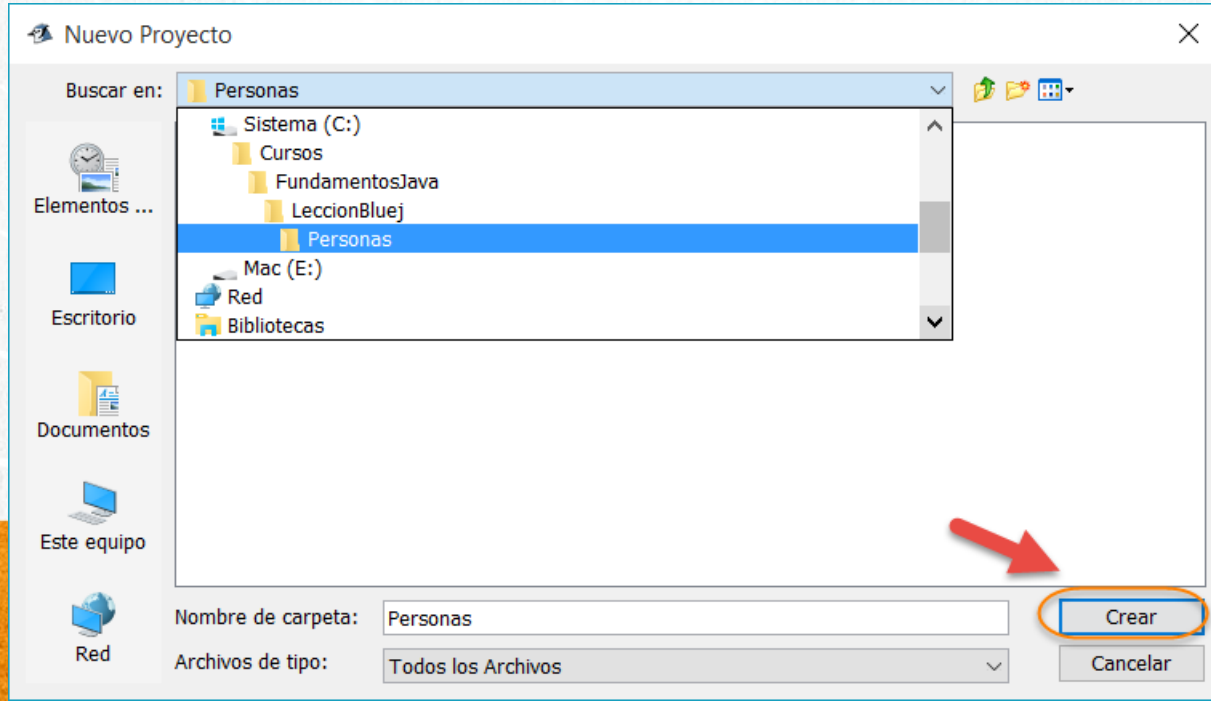


CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

www.globalmentoring.com.mx

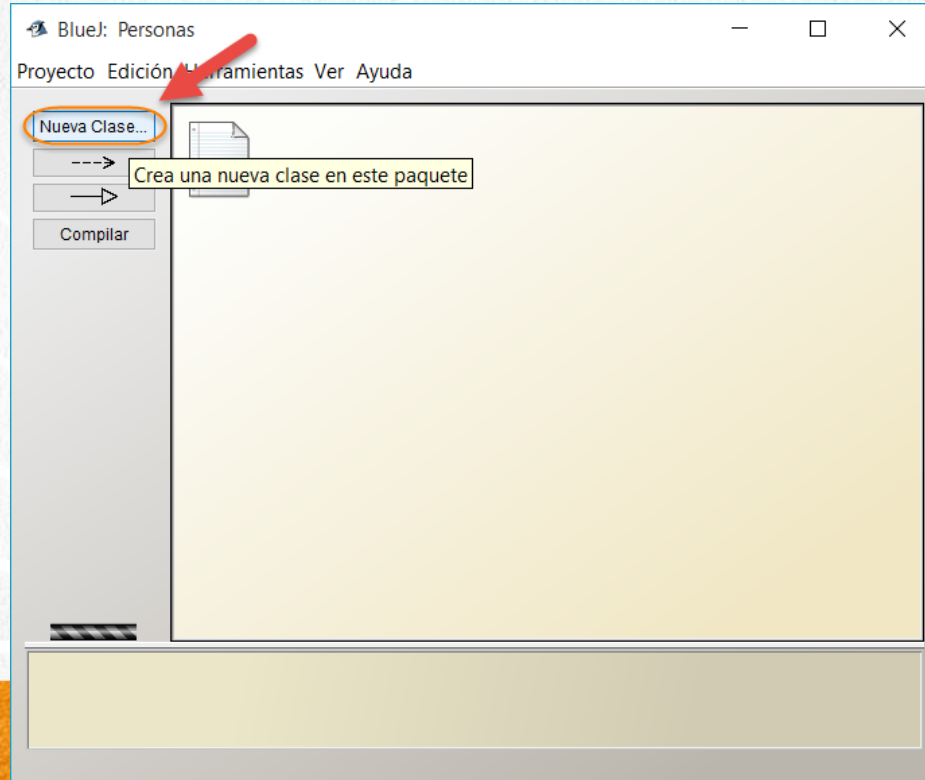
PASO 1. CREACIÓN DEL PROYECTO

Vamos a crear un nuevo proyecto. Seleccionamos alguna carpeta donde deseamos crear el proyecto, y posteriormente proporcionamos el nombre del proyecto:



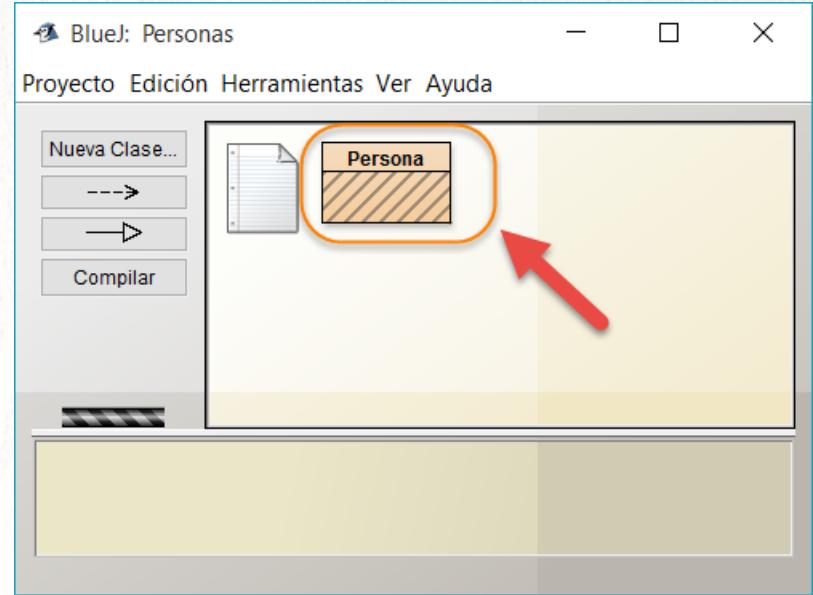
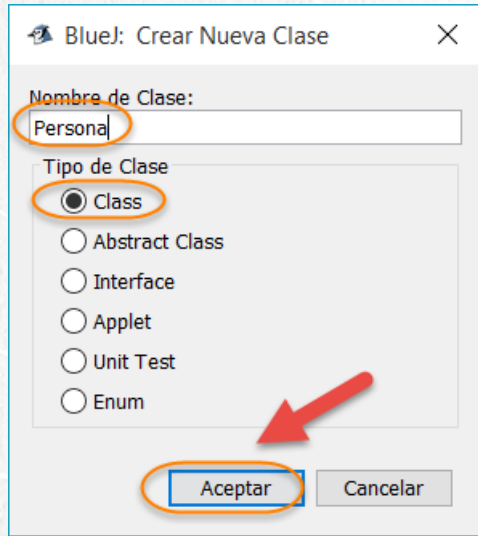
PASO 2. CREACIÓN DE LA CLASE

Creamos una nueva clase.



PASO 2. CREACIÓN DE LA CLASE

Creamos una nueva clase llamada Persona. Damos doble clic sobre la clase llamada Persona:



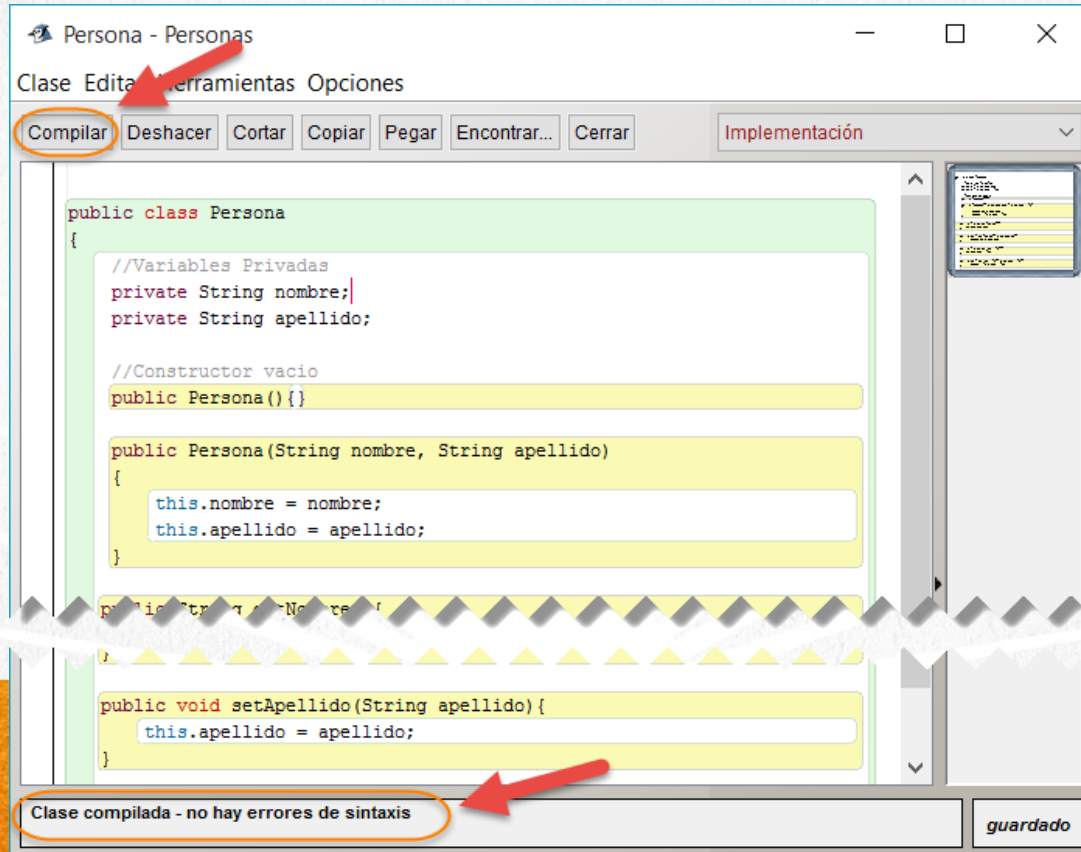
PASO 3. MODIFICAMOS EL CÓDIGO

Archivo Persona.java:

```
public class Persona {  
  
    //Variables Privadas  
    private String nombre;  
    private String apellido;  
  
    //Constructor vacio  
    public Persona() {}  
  
    public Persona(String nombre, String apellido) {  
        this.nombre = nombre;  
        this.apellido = apellido;  
    }  
  
    public String getNombre() {  
        return nombre;  
    }  
  
    public void setNombre(String nombre) {  
        this.nombre = nombre;  
    }  
  
    public String getApellido() {  
        return apellido;  
    }  
  
    public void setApellido(String apellido) {  
        this.apellido = apellido;  
    }  
}
```

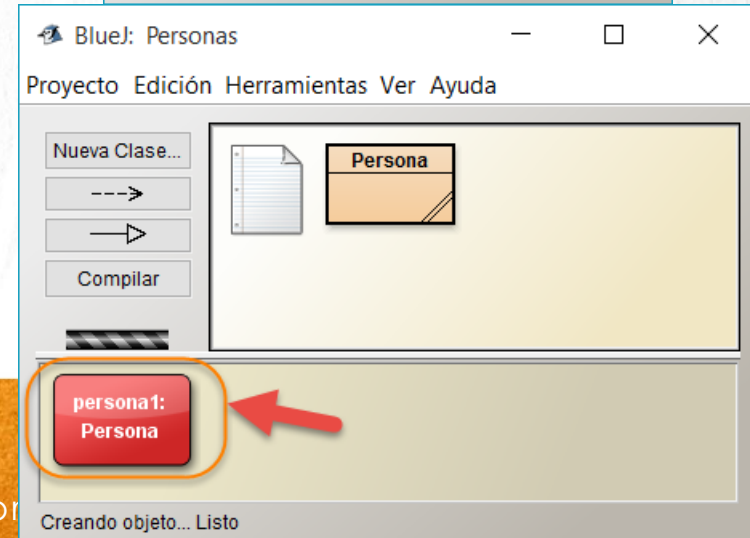
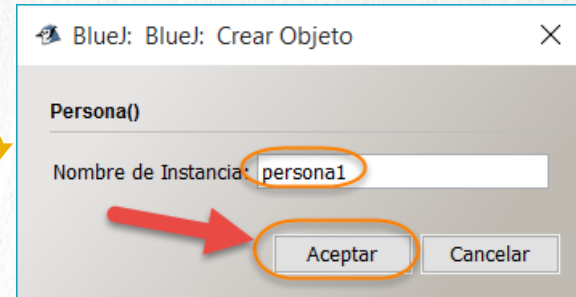
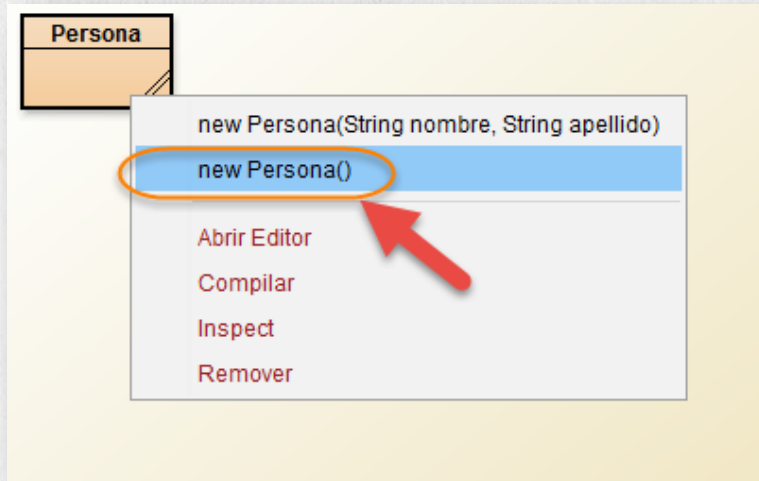

PASO 4. COMPILACIÓN DE LA CLASE

Compilamos la clase Persona:



PASO 6. CREAMOS UN OBJETO

Damos click derecho en la clase y creamos un objeto:



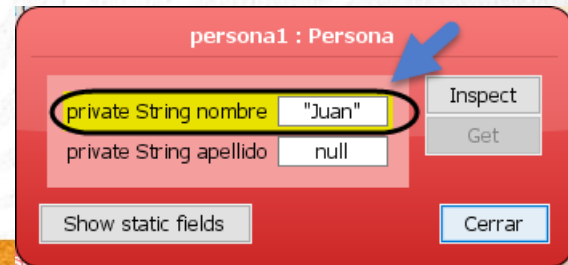
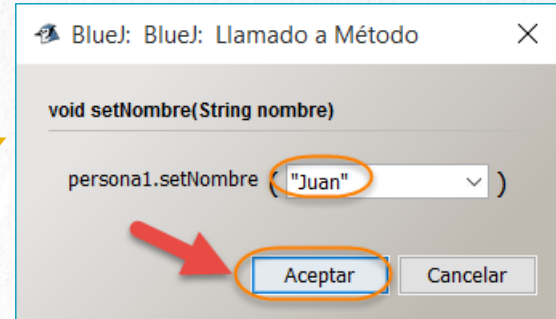
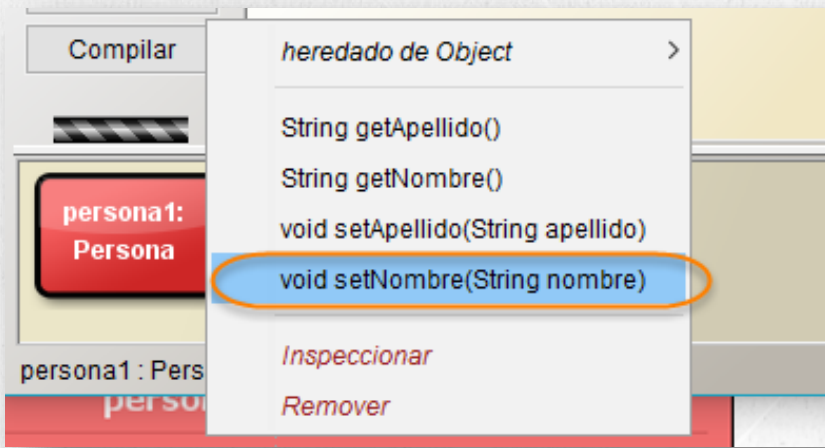
PASO 6. CREAMOS UN OBJETO

Damos doble click sobre el objeto creado persona1:



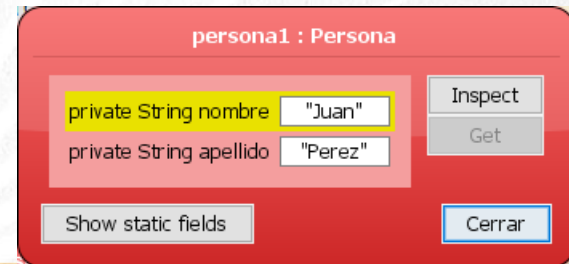
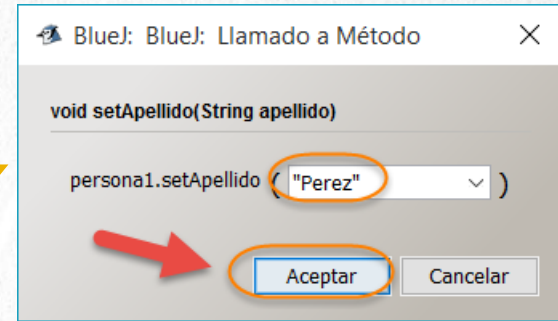
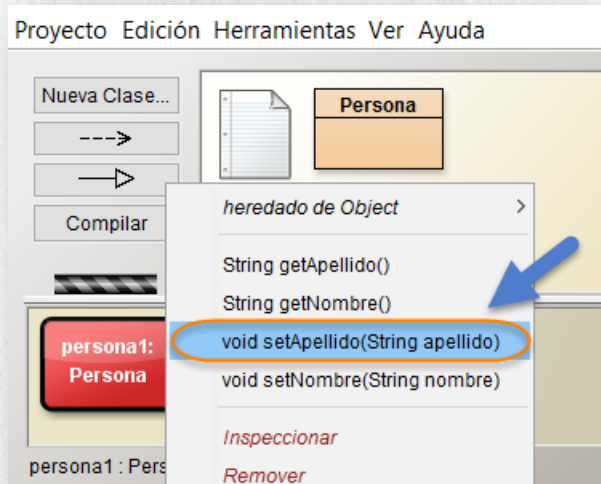
PASO 7. MODIFICAMOS EL OBJETO

Cambiamos el valor del atributo nombre. Damos click derecho sobre el objeto persona1 y seleccionamos el método deseado:



PASO 7. MODIFICAMOS EL OBJETO

Cambiamos el otro atributo. Damos click derecho sobre el objeto persona1 y seleccionamos el método deseado:



TAREAS EXTRA DEL EJERCICIO

- Crear más objetos de tipo persona y modificar los valores de cada atributo.
- Crear un objeto con el constructor vacío y otro con el constructor con dos argumentos y verificar resultados.

CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO

Con este ejercicio pudimos observar cómo crear un objeto gráficamente, así como modificar el estado del objeto llamando a los métodos respectivos.

Existen más formas de crear objetos en BlueJ, pero esto lo veremos en otros ejercicios.

Para más información:

<http://www.bluej.org/>

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

www.globalmentoring.com.mx

CURSO ONLINE

FUNDAMENTOS DE JAVA

Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

www.globalmentoring.com.mx