# Resolución Práctico 3: introducción a la programación orientada a objetos

Ejercicio 1: en este ejercicio debemos crear una clase Estudiante con los atributos nombre, apellido, curso y calificación, con 3 métodos uno para mostrar la información del estudiante, otro para subir la calificación y otro para bajar la calificación, los dos últimos debían recibir un parámetro “puntos”. Luego desde el main debíamos crear un objeto estudiante con los atributos y utilizar sus métodos.

Codigo:  
Parte 1: Declaracion de atributos y metodos getter y setter.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Parte 2: creación de métodos.  
Imagen que contiene Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.  
Main:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Salida por pantalla:  
Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ejercicio 2: en ejercicio kata debíamos crear una clase mascota con nombre, especia y edad como atributos, luego crear dos métodos uno para mostrar la información de la mascota y otro para envejecer la mascota un año.

Codigo:

Clase mascota:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Main:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Salida por pantalla:  
Texto, Carta

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ejercicio 3: en este ejercicio debíamos crear un clase libro con los atributos titulo, autor, anioPublicacion y un método para mostrar su información. Luego en el main debíamos crear un objeto libro primero seteandole un anioPublicacion invalido y mostrando la información, luego seteandole un anioPublicacion valido y mostrando la información nuevamente.

Codigo:

Clase libro:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Main:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Salida por pantalla:  
Texto, Carta

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ejercicio 4: en este ejercicio debíamos crear una clase gallina con 3 atributos (idGallina, edad y huevosPuestos), y 3 metodos(ponerHuevo, envejecer y mostrar estado). Luego desde el main debíamos crear dos objetos gallina, y realizar las acciones de los metodos mostrando su estado.  
Codigo:  
Clase Gallina:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Main:  
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Salida por pantalla:  
Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Ejercicio 5: En este ejercicio debíamos crear una clase NaveEspacial con 2 atributos (nombre y combustible), y 4 métodos (despegar, avanzar, recargarCombustible y mostrarEstado). Luego desde el main debíamos crear un objeto nave con 50 unidades de combustible, intentar avanzar sin recargar, luego recargar y avanzar, y finalmente mostrar el estado de la nave.

Codigo:

Clase nave espacial:  
Atributos y metodos getter y setter:  
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Metodos despegar, avanzar, recargar combustible y mostrar estado:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Main:  
Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Salida por pantalla:  
Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.