

PRÁCTICA 1 de JAVA: Introducción
(19/09/2022)

Fecha entrega	Lunes, 19 de septiembre	Fecha defensa	Martes, 20 de septiembre
Tipo	Individual	Asunto e-mail	JAVA01
Formato fichero	ApellidoNombreJAVA01.zip (compartirlo por Google Drive)		

1.- Crea una clase llamada “Automovil”, con los siguientes requisitos.

- Los atributos:
 - **marca:** nombre del (String).
 - **modelo:** nombre del (String).
 - **precio:** importe en euros del salario o sueldo mensual de un Automovil (int).
- Los métodos básicos a desarrollar son:
 - Automovil(marca, modelo). Por defecto el precio será cero.
 - Automovil(marca, modelo, precio);
 - Métodos get y set para cada atributo.
 - toString(): método especial a explicar en clase, que devuelve un string con todos los datos de un Automovil (con el formato “marca*modelo*precio”) que se visualizarán al “escribir” el objeto.

2.- Crea dos automóviles: dos objetos (auto1 y auto2) que no estarán enlazados, ni en ninguna estructura de datos.

3.- Crea la clase “Concesionario” para gestionar los automóviles, usa los dos constructores y crea un menú con las siguientes opciones:

- Ver marca de un automóvil.
- Ver el modelo un automóvil.
- Ver precio de un automóvil.
- Cambiar el modelo de un automóvil.
- Establecer el precio para un Automóvil cualquiera. No puede bajar de precio.
- Ver todos los automóviles del concesionario: imprime objetos Automovil directamente con “system.out.println()” (indirectamente usará “toString()”).

Opciones:

- Puedes repetir las opciones del menú para cada automóvil o crear un método en Concesionario para seleccionar el automóvil.