**Trabajo Práctico 1**

Definamos un objeto perro, cuyo nombre es Spike y sabemos que puede ladrar

diciendo ¡Guau!

**Programación 3In**

**Paradigma Orientado a Objetos**

Aquí tenemos:

un objeto el perro

una característica del objeto el nombre, cuyo valor es "Spike"

un mensaje ladrar

un método decir ¡Guau!

Dado el texto e imagen que observamos, hacer lo siguiente.

1) Hacer un Diagrama de Clase(Plano de Software) para este caso usando StarUML.

Si declara atributos, programe métodos setters y getters.(Para más adelante)

2) Escribir el programa correspondiente en Java usando Eclipse.

Nota: En main se debe solicitar el ingreso del nombre del perro usando Objeto

de la clase Scanner, para leer el nombre desde el teclado.

Al Objeto perro se le asignará el nombre ingresado y luego se mostrará

ese nombre en pantalla.

Enviar Diagrama de clase y Programa vía mail.