

EJERCICIO RESUELTO

Módulo: Programación

Implementación de objetos

Descripción:

Crea una clase llamada coche que debe contener:

Atributos:

- Marca
- Color
- Velocidad

Métodos:

setMarca
setColor
setVelocidad
getMarca
getColor
getVelocidad
aumentaVelocidad
disminuyeVelocidad

Objetivos:

- Identificar los fundamentos de la programación orientada a objetos.
- Escribir programas simples.
- Instanciar objetos a partir de clases predefinidas.
- Utilizar métodos y propiedades de los objetos.
- Utilizar parámetros en la llamada a métodos.
- Utilizar el entorno integrado de desarrollo en la creación y compilación de programas simples.

Recursos:

- Ordenador con su correspondiente sistema operativo
- NetBeans+JDK

Resolución:

Código de la clase

```

12 public class coche {
13     private String Marca="";
14     private String Color="";
15     private int velocidad=0;
16     public void setMarca(String Marca) {
17         this.Marca = Marca;
18     }
19     public void setColor(String Color) {
20         this.Color = Color;
21     }
22     public void setVelocidad(int velocidad) {
23         this.velocidad = velocidad;
24     }
25     public String getMarca() {
26         return Marca;
27     }
28     public String getColor() {
29         return Color;
30     }
31     public int getVelocidad() {
32         return velocidad;
33     }
34     public void aumentaVelocidad() {
35         velocidad++;
36     }
37     public void disminuyeVelocidad() {
38         velocidad--;
39     }
40 }

```

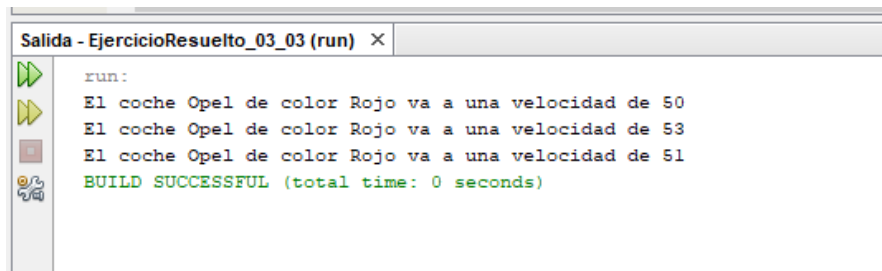
Código para probar la clase desde la función main

```

17 public static void main(String[] args) {
18     coche c= new coche ();
19     c.setMarca("Opel");
20     c.setColor("Rojo");
21     c.setVelocidad(50);
22
23     System.out.println ("El coche " + c.getMarca() + " de color " + c.getColor() + " va a una velocidad de " +
24         c.getVelocidad());
25     c.aumentaVelocidad();
26     c.aumentaVelocidad();
27     c.aumentaVelocidad();
28
29     System.out.println ("El coche " + c.getMarca() + " de color " + c.getColor() + " va a una velocidad de " +
30         c.getVelocidad());
31     c.disminuyeVelocidad();
32     c.disminuyeVelocidad();
33
34     System.out.println ("El coche " + c.getMarca() + " de color " + c.getColor() + " va a una velocidad de " +
35         c.getVelocidad());
36 }

```

Resultado de la ejecución



```
Salida - EjercicioResuelto_03_03 (run) ×
run:
El coche Opel de color Rojo va a una velocidad de 50
El coche Opel de color Rojo va a una velocidad de 53
El coche Opel de color Rojo va a una velocidad de 51
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

