PROGRAMA 1

package euclides;

import java.util.\*;

public class Euclides {

public static void main(String[] args) {

Scanner text = new Scanner(System.in);

int a,b;

System.out.println("Dame tu Numero 1: ");

a = text.nextInt();

System.out.println("Dame tu Numero 2: ");

b = text.nextInt();

System.out.println(MCDIV(a,b));

}

public static int MCDIV(int a, int b) {

int temporal;//Para no perder b

while (b != 0) {

temporal = b;

b = a % b;

a = temporal;

}

return a;

}

}

/\* Las funciones van debajo del MAIN y Los procedimientos van en la parte de

arriba con un return siempre.

POO (Programacion orientada a objetos)

CLASE: Define caracteristicas y comportamientos de una unidad

Objeto: Es un objeto que se llama desde la clase y se crea con NomDClase obj = new NomDClase();

Atributo: Es una base del diseño de la clase existen n atributos en una clase

Metodo: En el metodo se hacen los calculos de la clase o las operaciones

Constructores: Inicializan objeto y establece propiedades con this.

\*/