

CLASES Y OBJETOS

IMPORTANTE: Aplicar los estándares de programación

1. Crear un nuevo proyecto llamado Demo
2. Crear los paquetes
 - com.krakedev.demo
 - com.krakedev.demo.test
3. En el paquete com.krakedev.demo, crear la clase Producto, con los atributos:
 - Codigo – entero
 - Nombre – String
 - Descripción – String
 - Peso – double
4. Agregar getters y setters
5. Agregar un constructor que reciba código y nombre como parámetros y los asigne a los atributos correspondientes
6. En el paquete com.krakedev.test, crear la clase TestProducto, con un main, en el main:
 - Instanciar un objeto Producto usando el constructor que recibe código y nombre
 - Modificar la descripción y el peso
 - Mostrar los valores en pantalla