

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

EJERCICIO 16

CREACIÓN DE OBJETOS EN JAVA



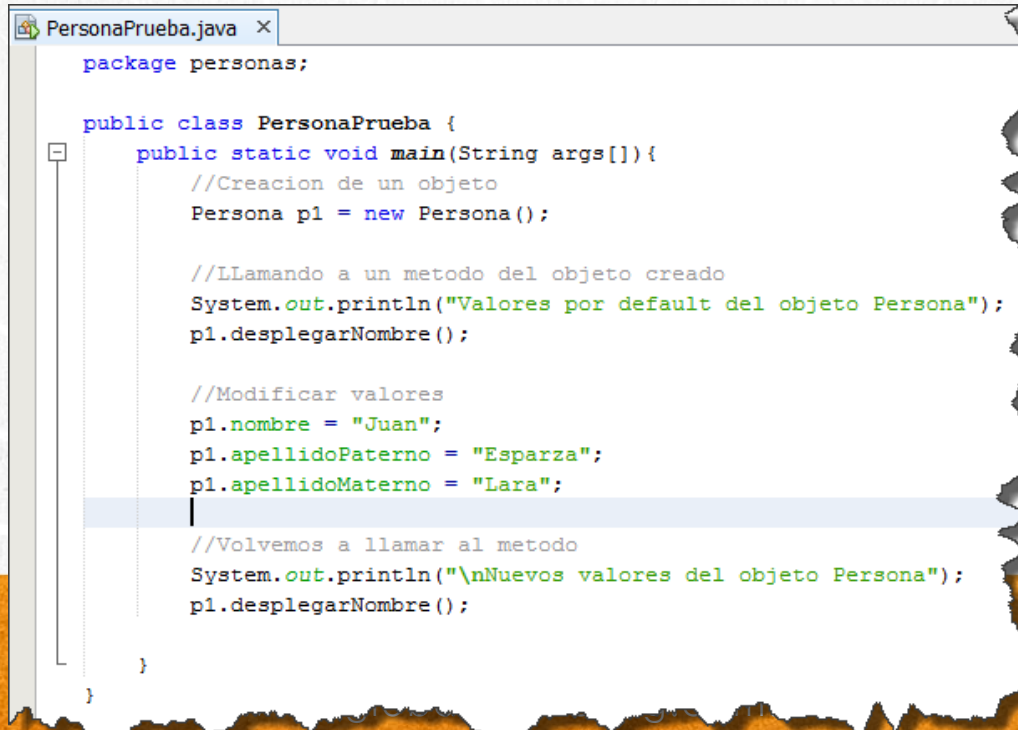
Experiencia y Conocimiento para tu vida

CURSO DE FUNDAMENTOS DE JAVA

www.globalmentoring.com.mx

OBJETIVO DEL EJERCICIO

Crear varios objetos de la clase persona para practicar la creación de objetos en Java. Al finalizar deberemos observar lo siguiente:

A screenshot of a Java code editor window titled 'PersonaPrueba.java'. The code is written in Java and demonstrates the creation and manipulation of a 'Persona' object. The package is 'personas'. The class 'PersonaPrueba' has a 'main' method. Inside 'main', an object 'p1' of type 'Persona' is created. Then, the 'desplegarNombre()' method is called on 'p1'. Next, the attributes 'nombre', 'apellidoPaterno', and 'apellidoMaterno' of 'p1' are set to 'Juan', 'Esparza', and 'Lara' respectively. Finally, 'desplegarNombre()' is called again to show the updated values. The code is as follows:

```
package personas;

public class PersonaPrueba {
    public static void main(String args[]){
        //Creacion de un objeto
        Persona p1 = new Persona();

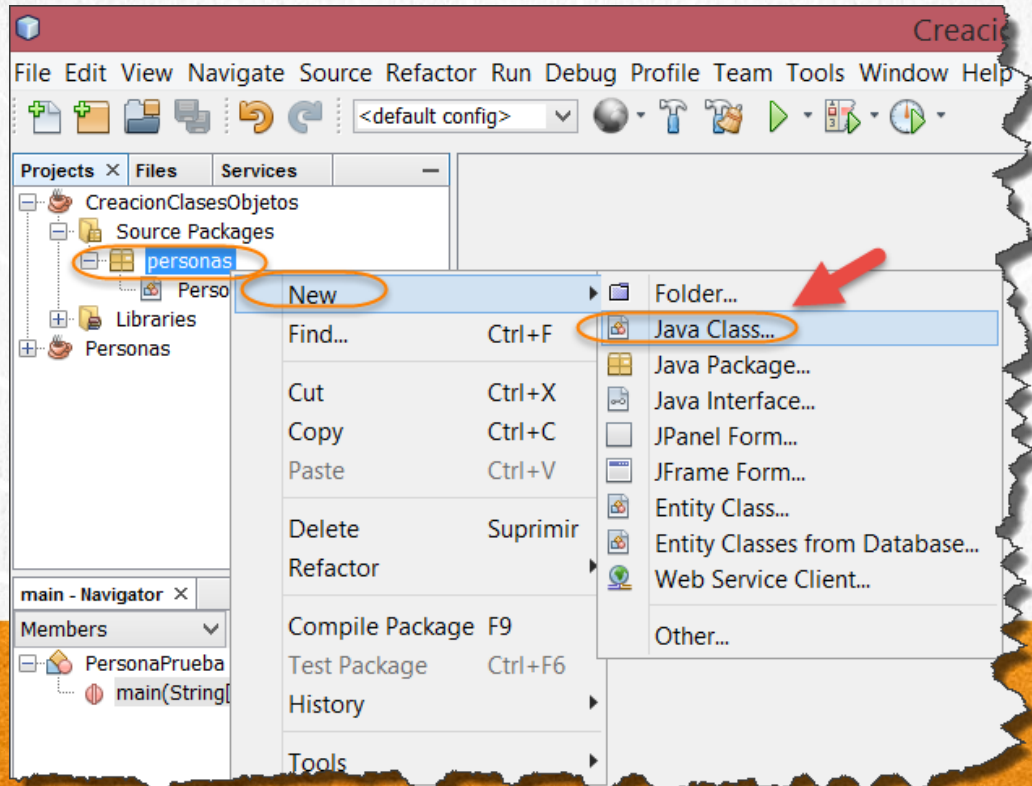
        //Llamando a un metodo del objeto creado
        System.out.println("Valores por default del objeto Persona");
        p1.desplegarNombre();

        //Modificar valores
        p1.nombre = "Juan";
        p1.apellidoPaterno = "Esparza";
        p1.apellidoMaterno = "Lara";

        //Volvemos a llamar al metodo
        System.out.println("\nNuevos valores del objeto Persona");
        p1.desplegarNombre();
    }
}
```

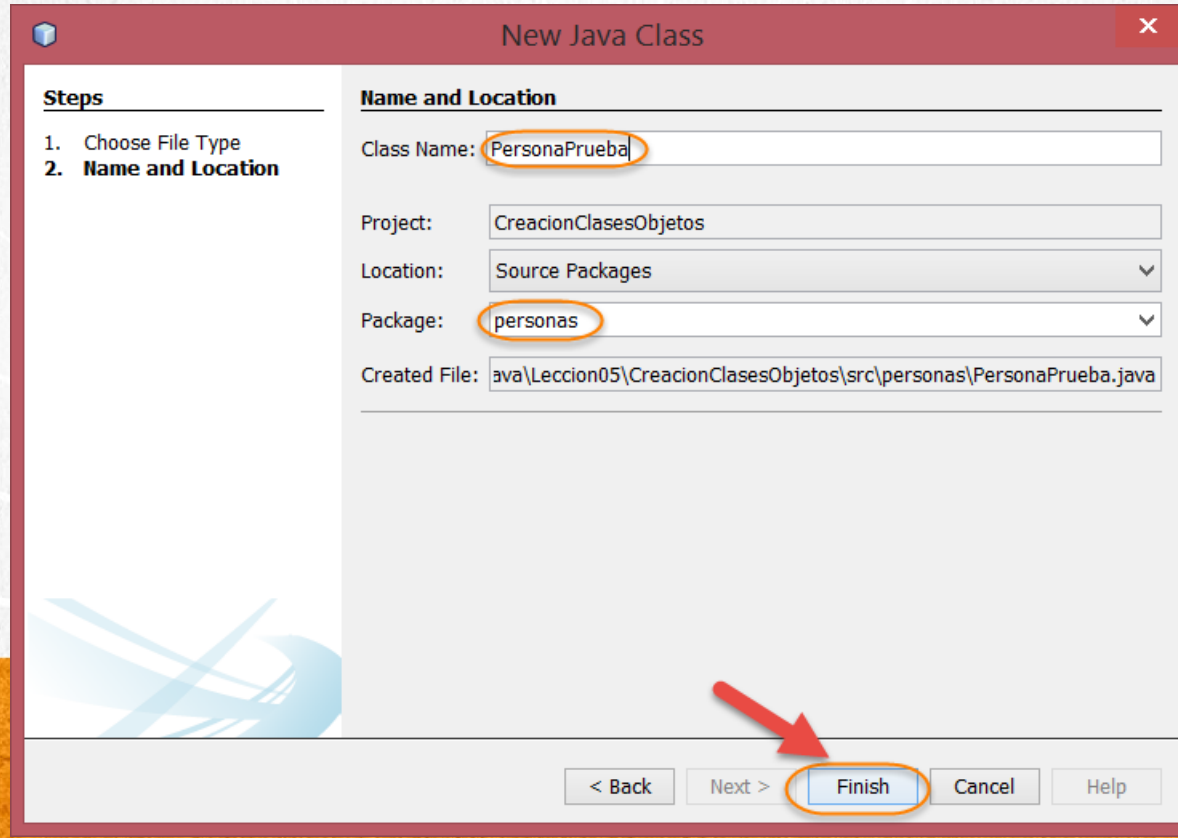
PASO 1. CREACIÓN DE OBJETOS

Vamos a crear una clase de prueba que contenga los objetos que vamos a crear:



PASO 1. CREACIÓN DE OBJETOS (CONT)

Vamos a crear la clase de prueba:



New Java Class

Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

Class Name:

Project:

Location:

Package:

Created File:

< Back Next > **Finish** Cancel Help

PASO 2. MODIFICAMOS EL CÓDIGO

Archivo PersonaPrueba.java:

```
package personas;

public class PersonaPrueba {
    public static void main(String args[]){
        //Creacion de un objeto
        Persona p1 = new Persona();

        //LLamando a un metodo del objeto creado
        System.out.println("Valores por default del objeto Persona");
        p1.desplegarNombre();

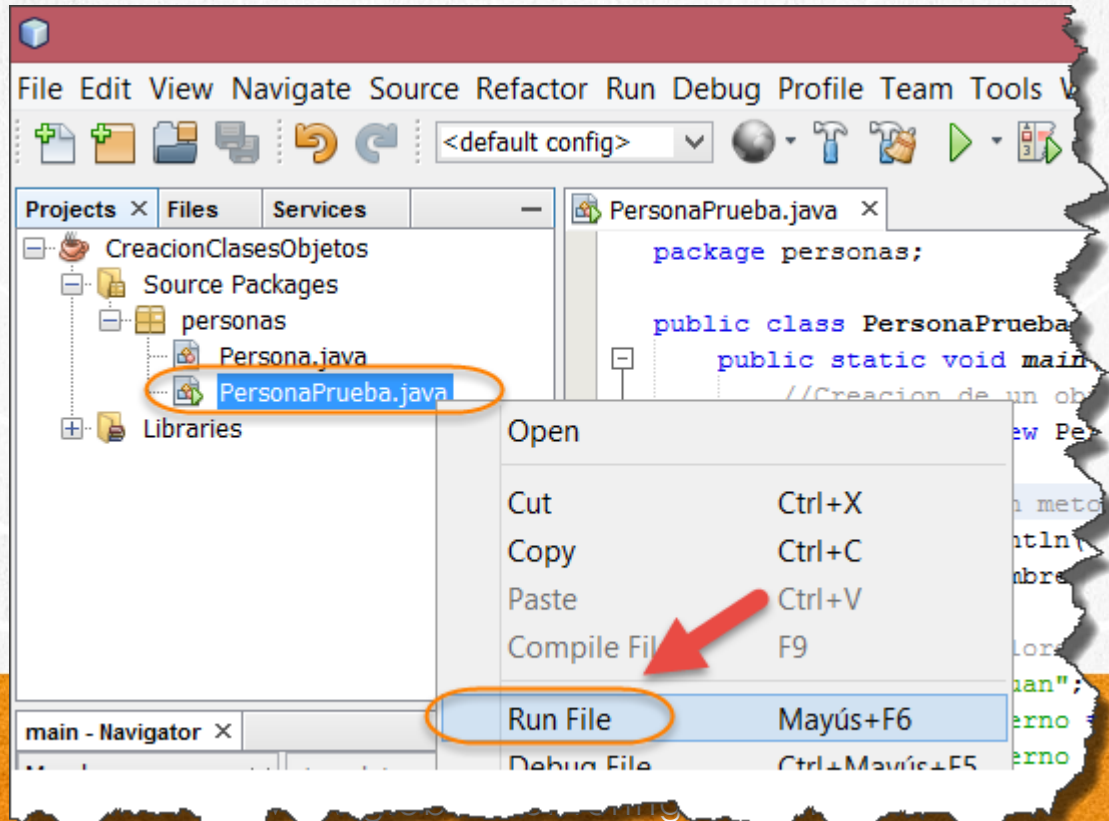
        //Modificar valores
        p1.nombre = "Juan";
        p1.apellidoPaterno = "Esparza";
        p1.apellidoMaterno = "Lara";

        //Volvemos a llamar al metodo
        System.out.println("\nNuevos valores del objeto Persona");
        p1.desplegarNombre();

    }
}
```

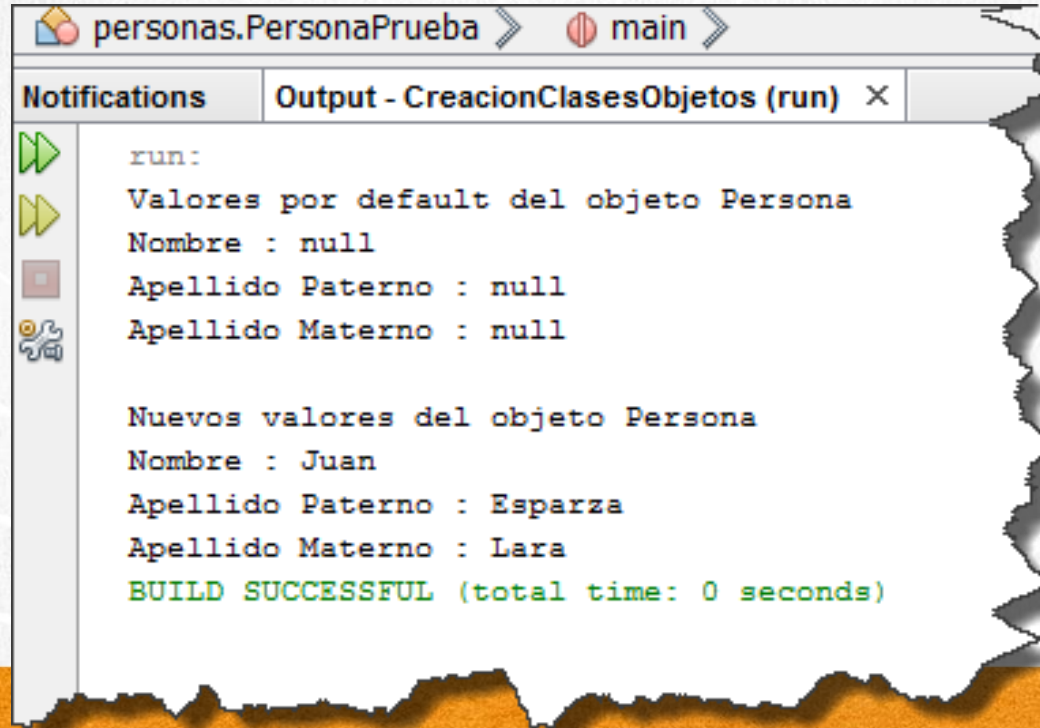
PASO 3. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Ejecutamos el proyecto:



PASO 3. EJECUCIÓN DEL PROYECTO (CONT)

Ejecutamos el proyecto:



```
run:
Valores por default del objeto Persona
Nombre : null
Apellido Paterno : null
Apellido Materno : null

Nuevos valores del objeto Persona
Nombre : Juan
Apellido Paterno : Esparza
Apellido Materno : Lara
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```


TAREAS EXTRA DEL EJERCICIO

- Probar con el modo debug del IDE y verificar paso a paso.
- Probar con distintos valores y verificar que se asignen correctamente los valores a cada atributo de la clase Persona.
- Crear un segundo objeto, asignar valores distintos y desplegar estos nuevos valores. ¿Qué sucede con los valores del primer objeto? ¿Se modificaron o quedaron igual, siendo que los objetos creados pertenecen a la misma plantilla?

CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO

Este proyecto hemos creado un objeto de la clase Persona. También vimos que si no asignamos valores a los atributos de la clase Persona, su valor es null. Esto quiere decir que no tiene aún valor asignado.

Posteriormente asignamos valores utilizando cadenas (Strings) y posteriormente desplegamos la información a la salida estándar (consola) y así pudimos observar los valores que tiene cada atributo.

CURSO ONLINE

FUNDAMENTOS DE JAVA

Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida

www.globalmentoring.com.mx