



Escuela de Formación Continua

2- Complete el siguiente código (tomado del **ConversorGUI** visto en clase), de modo que si el número contenido en la variable **valor1TextField**, tuviera coma en lugar de punto para separar la parte entera de la decimal, no impida al método la correcta conversión:

```
private void convertirAValor2(){
    String valor1String = valor1TextField.getText();
    Double valor1Double;
    try {
        valor1Double = Double.valueOf(valor1String);
    } catch (NumberFormatException e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "No se pudo convetir", "ERROR",
            JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
        valor1TextField.requestFocus();
        return;
    }
    Double valor2Double = conversorSelecciondo.convertirValor1Valor2(valor1Double);
    valor2TextField.setText(String.format("%.2f", valor2Double));
}
```

3- Una **excepción** es:

- a) Un código que retorna un método cuando detecta un error.
- b) Un método que crea un objeto que se lanza al detectarse una condición errónea.
- c) Un bloque **try/catch**.
- d) Un objeto que es devuelto, por medio de la sentencia **throw**, guardándose en él información del error ocurrido.
- e) a, b, c y d son correctas.
- f) a, b, c y d son incorrectas.

4- Desarrolle un constructor de la clase **Alumno** que reciba todos los parámetros necesarios para inicializar sus atributos y los de sus clase padre **Persona**, donde **Persona** posee los siguientes atributos:

```
private int dni;
private String apyn;
private MiCalendario fechaNac;
```

Y que **Alumno** posee los siguientes atributos:

```
private double promedio;
private int cantMatAprob;
```

Escriba al menos 2(dos) validaciones.

5- Dado el siguiente código:

```
public abstract class Animal
{
    public abstract String hablar();
}
```

Desarrolle las clases **Perro** y **Gato**, las cuales hereden de **Animal**.
