

# Programación

## Bloque 02 - Introducción a la programación orientada a objetos

### Creación de objetos y referencias en Java

Se te proporciona la librería Actividad202.jar que contiene las clases descritas en la documentación adjunta (Actividad202.zip). Necesitarás estos archivos para hacer el resto de actividades.

1. Crea dos `Personas`, una con 25 años, sin hijos y con un peso de 75,4 kilos y la otra con 65 años, 3 hijos y 65 kilos. Imprime por pantalla los datos de ambas personas.
2. Añade a la actividad anterior una línea que imprime `true` o `false` por pantalla según las variables apuntan al mismo objeto (`true`) o no (`false`). ¿Qué valor se muestra? ¿Por qué?
3. Crea una `Persona` con 33 años, un hijo y un peso de 80,43 kilos. Crea una nueva variable de tipo `Persona` y asignale la referencia a la primera. Usa esta nueva variable para poner un valor al peso de 79,65 kilogramos. Imprime por pantalla la información de las personas referenciadas por ambas variables. ¿Qué valores se muestran? ¿Cómo lo justificas?
4. Repite el paso 2 para la actividad anterior. ¿Qué valor se muestra? ¿Por qué?
5. Examina el siguiente código:  

```
Persona persona1 = new Persona();
persona1.edad = 25;
persona1.peso = 40.5;
Persona persona2 = new Persona();
persona2.edad = 35;
persona2.peso = 55.6;
Persona persona3 = persona2;
persona3.edad = 40;
persona3 = null;
System.out.println("Edad persona1 = " + persona1.edad);
System.out.println("Edad persona2 = " + persona2.edad);
System.out.println("Edad persona3 = " + persona3.edad);
```

**¿Qué mostrarán por pantalla las tres últimas líneas? Justifica tu respuesta.**
6. Crea una aplicación que solicite los datos de una persona y cree una persona con esos datos e imprima los mismos por pantalla.