

# GUÍA DE EJERCICIOS

Nº 7

ING. LUISINA DE PAULA

**DESARROLLO  
WEB FULLSTACK  
CON JAVA**

## Guía de Ejercicios N° 7: Programación Orientada a Objetos - Parte 1

### 1) Objetos

- a. Crear una clase llamada Auto, que tenga los siguientes atributos: color, marca, modelo, patente, cantidad de puertas (tener en cuenta todos sus atributos, constructores y métodos getters y setters).
  - ✓ Crear 3 objetos Auto utilizando parámetros
  - ✓ Crear 1 objeto Auto sin parámetros.
  - ✓ Mostrar por pantalla la marca, modelo y patente de los 3 autos creados con parámetros.
  - ✓ Intentar obtener la marca del auto creado sin parámetros. ¿Se obtiene algún valor? De ser así... ¿Qué valor se obtiene?
- b. Crear una clase llamada Mueble que tenga los siguientes atributos: nombre, alto, ancho, material, cantidad.
  - ✓ Crear 3 muebles utilizando parámetros.
  - ✓ Mostrar por pantalla el nombre y el material de los 3 muebles.
  - ✓ Colocar “Madera” como material de los 3 muebles creados.
  - ✓ Mostrar nuevamente por pantalla el nombre y el material de los 3 muebles que fueron cambiados.
- c. Crear una clase Mascota, que tenga los siguientes atributos: nombre, especie, sexo, color, pelaje y raza (tener en cuenta todos sus atributos, constructores y métodos getters y setters).
  - ✓ Crear un vector de tipo Mascota que pueda almacenar 5 mascotas. Crear 5 mascotas y guardarlas en el vector.
  - ✓ Recorrer el vector creado y mostrar por pantalla el nombre, especie y sexo de las mascotas almacenadas.
  - ✓ Cambiar el nombre de dos mascotas. Mostrar por pantalla los datos de las dos mascotas cuyos nombres fueron cambiados.
  - ✓ Recorrer el vector y mostrar por pantalla únicamente a las mascotas que sean de la especie “perro”.