

CASO PRÁCTICO 1:

Caso práctico #05

- ❑ Diseñe la clase terreno con los siguientes atributos públicos: código_registro (int), dueño (String), cantidad de metros de largo, cantidad de metros de ancho, precio por metro (double). Se pide crear los métodos respectivos para visualizar las características tales como Código de registro del terreno, Nombre del Dueño, precio total de venta calculado con el producto de medidas de ancho y largo del terreno..
- ❑ Implemente métodos get y set



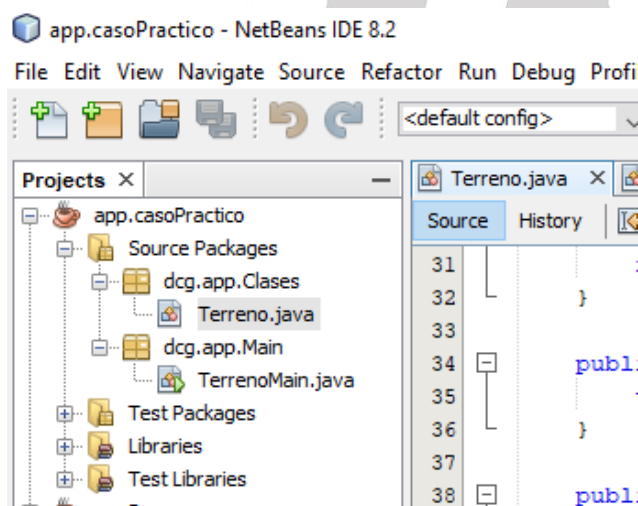
Descripción de la Pregunta

1. Creamos el proyecto y la estructura de carpetas:

Nos dirigimos a file y le damos click a newproject y creamos un nuevo proyecto con a la opción aplicación java posteriormente nos dirigimos a source packages y creamos 2 paquetes uno para la clase(recordando usar el nombre de la clase e iniciando con la primera letra en mayúscula) y creamos el otro paquete para el main class .

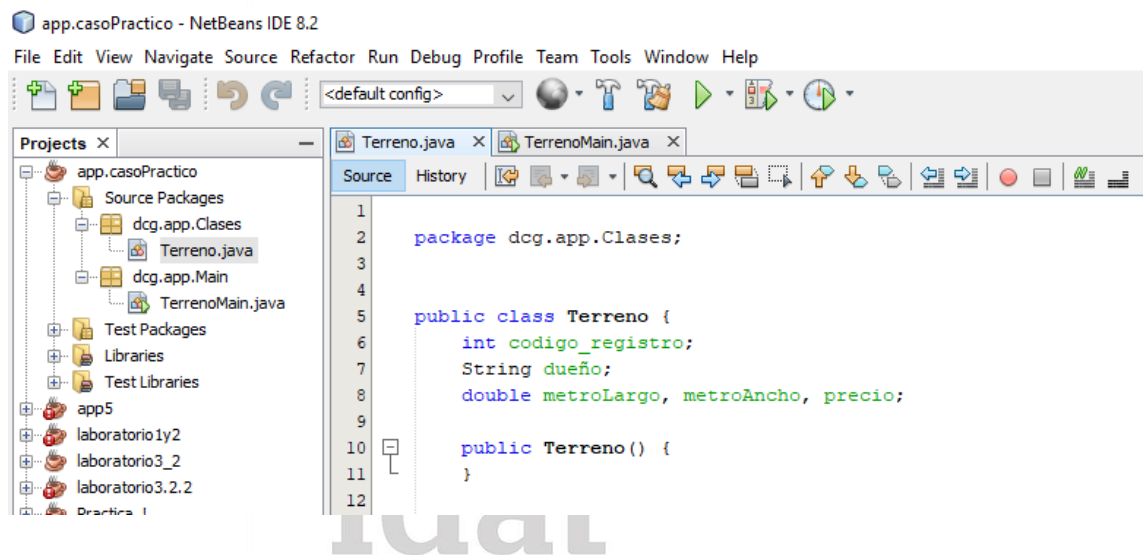
Terminando damos click derecho al paquete clase y en la opción new le damos click y en la opción que nos aparece seleccionamos java class .

Realizamos lo mismo para el otro paquete, pero esta vez en new seleccionaremos java main class.



2. Creamos la clase Terreno

En el paquete clase con la clase ya creada generamos los atributos de esta clase y posteriormente generamos 2 constructores por ser requerido en el cual en el segundo generaremos el constructor dando click derecho y escogiendo la opción insert code seleccionaremos constructor y seleccionaremos todos los atributos que nos aparecen y generaremos el constructor para posteriormente crear los métodos set y get y los métodos que se requieran.



```
File Run Debug Profile Team Tools Window Help
default config>
Terreno.java X TerrenoMain.java X
Source History
1 package dcg.app.Clases;
2
3
4
5 public class Terreno {
6     int codigo_registro;
7     String dueño;
8     double metroLargo, metroAncho, precio;
9
10    public Terreno() {
11    }
12
13
14    public Terreno(int codigo_registro, String dueño, double metroLargo, double metroAncho, double precio) {
15        this.codigo_registro = codigo_registro;
16        this.dueño = dueño;
17        this.metroLargo = metroLargo;
18        this.metroAncho = metroAncho;
19        this.precio = precio;
20    }
21
22    public int getCodigo_registro() {
23        return codigo_registro;
24    }
25
26    public void setCodigo_registro(int codigo_registro) {
27        this.codigo_registro = codigo_registro;
28    }
29
30    public String getDueño() {
31        return dueño;
32    }
33
34    public void setDueño(String dueño) {
35        this.dueño = dueño;
36    }
37
38    public double getMetroLargo() {
39        return metroLargo;
40    }
41
42    public void setMetroLargo(double metroLargo) {
43        this.metroLargo = metroLargo;
44    }
45
46    public double getMetroAncho() {
47        return metroAncho;
48    }
49
50    public void setMetroAncho(double metroAncho) {
```

```
49
50 public void setMetroAncho(double metroAncho) {
51     this.metroAncho = metroAncho;
52 }
53
54 public double getPrecio() {
55     return precio;
56 }
57
58 public void setPrecio(double precio) {
59     this.precio = precio;
60 }
61
62 ///metodos propios
63 public double area() {
64     return metroAncho * metroLargo;
65 }
66 public double totalPrecio() {
67     return precio * area();
68 }
```

Pregunta 2: Aperturando la terminal

3. Crear el método toString:

Creando el método para recopilar todos los datos del terreno

```
69
70
71 @Override
72 public String toString() {
73     return "terreno" + "codigo_registro" + codigo_registro + ", dueño" + dueño + ", metroLargo" + metroLargo + ", metroAncho" + metroAncho + ", precio por m2" + precio + " precio del terreno: $" + totalPrecio() + " ";
74 }
75
76
77
```

Output - app:areaPractico (ps) X

4. Trabajando en el método principal:

En el método principal importamos la clase terreno y obtenemos los atributos por el método set()

Importamos el método creado toString() y lo aplicamos con un `system.out.println()` para presentar todos los datos del terreno.

IDE 8.2

File Refactor Run Debug Profile Team Tools Window Help

```
1  /*
2  * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
3  * To change this template file, choose Tools | Templates
4  * and open the template in the editor.
5  */
6  package dcg.app.Main;
7
8  import dcg.app.Clases.Terreno;
9
10 /**
11  *
12  * @author Usuario
13  */
14 public class TerrenoMain {
15
16     /**
17      * @param args the command line arguments
18      */
19     public static void main(String[] args) {
20         // TODO code application logic here
21         Terreno terreno = new Terreno();
22
23         terreno.setCodigo_registro(1011);
24         terreno.setDueño("DYLAN");
25         terreno.setMetroAncho(8);
26         terreno.setMetroLargo(15);
27         terreno.setPrecio(1400);
28
29         System.out.println("los datos del terreno son:"+terreno.toString());
30     }
31
32 }
33
```

5. Ejecutando el proyecto:

```
44     }
45
46     public double getMetroAncho() {
47         return metroAncho;
48     }
49
50     public void setMetroAncho(double metroAncho) {
51         this.metroAncho = metroAncho;
52     }
53 }
54
55 package dcg.app.Clases.Terreno;
```

Output - app.casoPractico (run) X

```
run:
los datos del terreno son:Terreno(codigo_registro=1011, dueño=DYLAN, metroLargo=15.0, metroAncho=8.0, precio por m2=$1400.0 precio del terreno: $168000.0)
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

