

## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE CIENCIAS QUÍMICA E INGENIERÍAS



Prof. Mayra Duran Rodríguez

# Programación orientada a objetos

## Practica #4

Mario Mendoza Virgen

Matricula 1261594



Tijuana, Baja California, México 20 de octubre de 2020

C:\Windows\System32\cmd.exe

C:\Users\mario\OneDrive\UABC\4to semestre full\Programacion Orientada a objetos\Practica 4\Practica 4>java Pract4  
Conocer atributos de personaje en Angry Birds

- 1) RED
- 2) CHUCK
- 3) TERENCE
- 4) BOMB

Ingresa el numero del personaje: 1

Nombre: RED  
Color: ROJO  
Poder: NINGUNO  
Nivel de pwr: 0  
Especie: CARDENAL

C:\Users\mario\OneDrive\UABC\4to semestre full\Programacion Orientada a objetos\Practica 4\Practica 4>java Pract4  
Conocer atributos de personaje en Angry Birds

- 1) RED
- 2) CHUCK
- 3) TERENCE
- 4) BOMB

Ingresa el numero del personaje: 2

Nombre: CHUCK  
Color: AMARILLO  
Poder: VELOCIDAD  
Nivel de pwr: 3  
Especie: CANARIO

C:\Users\mario\OneDrive\UABC\4to semestre full\Programacion Orientada a objetos\Practica 4\Practica 4>java Pract4  
Conocer atributos de personaje en Angry Birds

- 1) RED
- 2) CHUCK
- 3) TERENCE
- 4) BOMB

Ingresa el numero del personaje: 3

Nombre: TERENCE  
Color: ROJO  
Poder: SU PESO  
Nivel de pwr: 5  
Especie: CARDENAL  
ESPECIAL: PESO EXTRA, MUY GORDO

C:\Users\mario\OneDrive\UABC\4to semestre full\Programacion Orientada a objetos\Practica 4\Practica 4>java Pract4  
Conocer atributos de personaje en Angry Birds

- 1) RED
- 2) CHUCK
- 3) TERENCE
- 4) BOMB

Ingresa el numero del personaje: 4

Nombre: BOMB  
Color: NEGRO  
Poder: EXPLOTAR  
Nivel de pwr: 7  
Especie: CUERVO

C:\Users\mario\OneDrive\UABC\4to semestre full\Programacion Orientada a objetos\Practica 4\Practica 4>\_

Pract4.java

```
import java.util.*;

public class Pract4{
    static int b = 4; //Numeros de pajaros
    public static void main(String [] args){
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        int opc;

        AngryBirds P1 [] = new AngryBirds[b];

        for(int i=0; i<P1.length; i++){
            P1[i] = new AngryBirds("-", "-", "-", "-", "-", 0);

            System.out.println("Conocer atributos de personaje en Angry Birds");
            System.out.print("\t1) RED");
            System.out.print("\n\t2) CHUCK");
            System.out.print("\n\t3) TERENCE");
            System.out.print("\n\t4) BOMB");
            System.out.print("\nIngresa el numero del personaje: ");
            opc = sc.nextInt();

            switch(opc){
                case 1:
                    P1[0].setName("RED");
                    P1[0].setColor("ROJO");
                    P1[0].setLvl(0);
                    P1[0].setPower("NINGUNO");
                    P1[0].setSpecies("CARDENAL");
                    break;

                case 2:
                    P1[1].setName("CHUCK");
                    P1[1].setColor("AMARILLO");
                    P1[1].setLvl(3);
                    P1[1].setPower("VELOCIDAD");
                    P1[1].setSpecies("CANARIO");
                    break;

                case 3:
                    P1[2].setName("TERENCE");
                    P1[2].setColor("ROJO");
                    P1[2].setLvl(5);
                    P1[2].setPower("SU PESO");
                    P1[2].setSpecies("CARDENAL");
                    P1[2].setPeso("PESO EXTRA, MUY GORDO");
```

```

        break;

        case 4:
            P1[3].setName("BOMB");
            P1[3].setColor("NEGRO");
            P1[3].setLvl(7);
            P1[3].setPower("EXPLOTAR");
            P1[3].setSpecies("CUERVO");
            break;

        default:
            System.out.println("NOMBRE INCORRECTO, INTENTE NUEVAMENTE...
.");
            break;
    }

    if(opc>=0 && opc<=b){
        opc = opc-1;
        System.out.println("\nNombre: "+P1[opc].getName());
        System.out.println("Color: "+P1[opc].getColor());
        System.out.println("Poder: "+P1[opc].getPower());
        System.out.println("Nivel de pwr: "+P1[opc].getLvl());
        System.out.println("Especie: "+P1[opc].getSpecies());

        if(P1[opc].getName().equals("TERENCE")){
            System.out.println("ESPECIAL: "+P1[opc].getpeso());
        }

    }

    sc.close();
}
}

```

Pajaro.java

```
import java.util.*;

public class pajaro{

    String name;
    int nivPoder;
    String poder;
    String color;
    String especie;

    public pajaro(String name,String poder,String color, String especie,int
nivPder){
        this.name = name;
        this.poder = poder;
        this.color = color;
        this.especie = especie;
        this.nivPoder = nivPder;
    }

    public void setName(String name){
        this.name = name;
    }

    public String getName(){
        return name;
    }

    public void setLvl(int nivPoder){
        this.nivPoder = nivPoder;
    }

    public int getLvl(){
        return nivPoder;
    }

    public void setPower(String poder){
        this.poder = poder;
    }

    public String getPower(){
        return poder;
    }

    public void setColor(String color){
        this.color = color;
    }
}
```

```
}

public String getColor(){
    return color;
}

public void setSpecies(String especie){
    this.especie = especie;
}

public String getSpecies(){
    return especie;
}
}
```

AngryBirds.java

```
public class AngryBirds extends pajaro{
    String Peso; //Se crea un atributo unico para un ave en especifico

    public AngryBirds(String nombre, String poder, String color, String especie, String Peso, int nivPoder){
        super(nombre, poder, color, especie, nivPoder);
        this.Peso = Peso;
    }

    public void setPeso(String Peso){
        this.Peso = Peso;
    }

    public String getpeso(){
        return Peso;
    }
}
```