

POLITÉCNICO DE COLOMBIA		
FORMACIÓN CONTINUA		
DIPLOMADO EN PROGRAMACIÓN EN JAVA		
EJERCICIOS – CLASES - ATRIBUTOS - CONSTRUCTORES – MÓDULO 3		
CÓDIGO: NO APLICA	Semana: 3	Versión: 1

Cordial saludo estimado estudiante,

Dando cierre al contenido temático de **Programación Orientada a Objetos** y más específicamente las **clases**, los **atributos** y los **constructores**, propongo desarrollar los siguientes ejercicios como estrategia de profundización y relacionando los conceptos básicos de las guías didácticas.

Ejercicios

1. Crear un proyecto llamado EjercicioCiudad que permita almacenar la información de una ciudad, para esto se deberán crear dos clases: ciudad y la clase principal para ejecutar.
 - Clase ciudad, cuenta con cuatro atributos: nombre, población, país, presidente, además de los Getters y Setters con los constructores que creas necesarios.
 - Inicializar los atributos por medio de los Setters.
 - En la clase principal mostrar los datos almacenados de la ciudad por medio de los getters.
2. Crear un proyecto llamado Casa que permita simular la información básica sobre una casa, para esto se deberán crear dos clases: casa y la clase principal para ejecutar:
 - Clase casa, cuenta con siete atributos: ciudad, barrio, color, pisos, habitaciones, baños y cocinas, se deben inicializar todos los

atributos dentro de la clase, de forma que serán atributos CONSTANTES y sólo se crearán los Getters.

- En la clase principal mostrar la información de la casa por medio de los getters.
3. Replique el ejercicio anterior y por medio constructores inicializar los atributos:
- Primer constructor: recibe: la ciudad, el barrio y el color.
 - Segundo constructor: recibe: el barrio, el color y los pisos.
 - Tercer constructor: recibe: los pisos, las habitaciones, los baños y las cocinas.
 - En la clase principal mostrar la información de la casa generada por cada constructor por medio de los getters, para esto deberás crear 3 objetos diferentes en la clase principal para representar cada constructor.

Para conocer la solución de estos ejercicios ingresar al apartado de **Solución de Ejercicios**, dentro del Módulo 3, ahí encontrarás el código de los ejercicios con su solución y prontamente un vídeo del proceso.

¡Felicidades! 🍀 Has concluido con los ejercicios propuestos sobre Programación Orientada a Objetos: Clases – Atributos - Constructores. Recuerda que si tienes una duda o dificultad puedes escribirme:
diegovalencia@politecnicodecolombia.edu.co.