

## EJERCICIOS Tema 2:

1. Decidir cual es el concepto o conceptos (Clase, Objeto, Método, Atributo) que cuadran con las siguientes definiciones:
  1. El valor de mis atributos puede ser distinto al de los de mi semejante:
  2. Yo me comporto como una plantilla.
  3. A mi me gusta hacer cosas.
  4. Yo puedo tener muchos métodos.
  5. Yo represento el estado.
  6. Yo represento el comportamiento.
  7. Yo estoy en los objetos.
  8. Yo vivo en memoria.
  9. Yo soy usado para crear instancias.
  10. Mi estado puede cambiar.
  11. Yo declaro métodos.
  12. Yo puedo cambiar en ejecución.
2. Edita, compila y ejecuta la aplicación *COrdenador.java*.
3. Añadir a la aplicación *COrdenador.java* el método *ApagarOrdenador()*
4. Escribe el siguiente ejemplo y prueba los resultados. Hazlo desde la línea de órdenes y desde el entorno de desarrollo integrado.

```
class CRacional
{
    int Numerador;
    int Denominador;

    void AsignarDatos(int num, int den)
    {
        Numerador = num;
        if (den == 0) den = 1; // el denominador no puede ser cero
        Denominador = den;
    }

    void VisualizarRacional()
    {
        System.out.println(Numerador + "/" + Denominador);
    }

    public static void main (String[] args)
    {
        // Punto de entrada a la aplicación
        CRacional r1 = new CRacional(); // crear un objeto CRacional

        r1.AsignarDatos(2, 5);
        r1.VisualizarRacional();
    }
}
```

5. Diseña una clase *CCoche* que represente coches. Incluya los atributos *marca*, *modelo* y *color*, y los métodos que simulen, enviando mensajes, las acciones de arrancar el motor, cambiar de velocidad, acelerar, frenar y parar el motor.