

Ejercicio 1:

- Conforme equipos de trabajo de 2 (a lo sumo 3) estudiantes
- Crear un carpeta en su equipo de trabajo de nombre unab_pa_tp_3.
- Asociar su IDE de preferencia con la carpeta creada anteriormente
- Cree un archivo README.md con los objetivos del presente taller
- Publique su proyecto en GitHub (debe hacer desde la cuenta de uno de los integrantes del equipo, invitar a los otros integrantes y al docente a la cuenta felipemoralesquerol)

Ejercicio 2:

- Crear la clase *Punto* con dos atributos x e y (ambos numéricos), con el correspondiente constructor que recibe ambos valores.
- Definir métodos tales como:
 - eje_x
 - eje_y
 - impresion (método que devuelve en representación de string ambos valores)
 - opuesto (método que devuelve el punto opuesto -es decir con los atributos negativos-)
 - Cualquier otro método que considere importante

Ejercicio 3:

Define una clase *Línea* con dos atributos: *_punto_a* y *_punto_b*. Son dos puntos por los que pasa la línea en un espacio de dos dimensiones.

La clase dispondrá de los siguientes métodos:

- *Linea(Punto, Punto)* Constructor que recibe como parámetros dos objetos de la clase *Punto*, que son utilizados para inicializar los atributos.
- *mueve_derecha(float)* Desplaza la línea a la derecha la distancia que se indique.
- *mueve_izquierda(float)* Desplaza la línea a la izquierda la distancia que se indique.
- *mueve_arriba(float)* Desplaza la línea hacia arriba la distancia que se indique.
- *mueve_abajo(float)* Desplaza la línea hacia abajo la distancia que se indique.

Ejercicio 4:

Desarrolla una clase *Cancion* con los siguientes atributos:

- titulo: una variable String que guarda el título de la canción.
- autor: una variable String que guarda el autor de la canción.

Con los siguientes métodos:

- Cancion(String, String): constructor que recibe como parámetros el título y el autor de la canción (por este orden).
- get_titulo(): devuelve el título de la canción.
- get_autor(): devuelve el autor de la canción.
- set_titulo(String): establece el título de la canción.

set_autor(String): establece el autor de la cancion

Ejercicio 5:

- Crea una clase Libro que modele la información que se mantiene en una biblioteca sobre cada libro: título, autor (usa la clase Persona), ISBN, páginas, edición, editorial , lugar (ciudad y país) y fecha de edición (como texto). La clase debe proporcionar los siguientes servicios: getters y setters, método para leer la información y método para mostrar la información.
- Este último método mostrará la información del libro con este formato:

Título: Introduction to Java Programming 3a. edición

Autor: Liang, Y. Daniel

ISBN: 0-13-031997-X

Prentice-Hall, New Jersey (USA)

viernes 16 de noviembre de 2001

784 páginas