



Ejercicio Clase Marciano

1.- Diseñar una clase java llamada **Marciano** con los siguientes atributos:

- ✓ **vivo** de tipo boolean y false por defecto
- ✓ **nombre** de tipo String
- ✓ **numMarcianos** que permitirá contabilizar el número de marcianos vivos que hay en cada momento.
- ✓ Una constante llamada **soy** y cuyo valor será "marciano"

Métodos:

- **Un método constructor** que pasará como parámetro el nombre del marciano y se encargará de realizar las siguientes acciones:
 - ✓ Cambiar el estado del atributo vivo y ponerlo a true.
 - ✓ Asignar el nombre al atributo nombre.
 - ✓ Incrementar el número de marcianos.
 - ✓ Invocar al método nace.
- **Un método llamado nace** que visualizará el siguiente mensaje: "Hola, he nacido y soy el marciano xxxxxxxx"
- **Un método llamado muere** que pasado como parámetro el nombre del marciano realiza las siguientes acciones:
 - ✓ Si el marciano está vivo cambia el valor del atributo vivo.
 - ✓ Actualiza el valor del atributo número de marcianos.
 - ✓ Visualiza el mensaje "el marciano xxxxx ha muerto."
- **Un método llamado esta_vivo** que pasado como parámetro el nombre del marciano nos indica si está vivo o no.

Incluir los métodos **getter** y **setter** necesarios.

2.- Diseñar una aplicación llamada **Marte** que permita crear y matar marcianos.

- Deberá de crear a 3 marcianos et1, et2, et3.
- **Matar** al segundo marciano et2.
- Crear a un nuevo marciano et4.
- Cada vez que se cree un marciano deberá de aparecer el mensaje "**Hola he nacido y soy el marciano ...**" y mostrar el número de marcianos vivos en ese momento.
- Al final se deberá mostrar la situación en la que está cada uno de los marcianos.