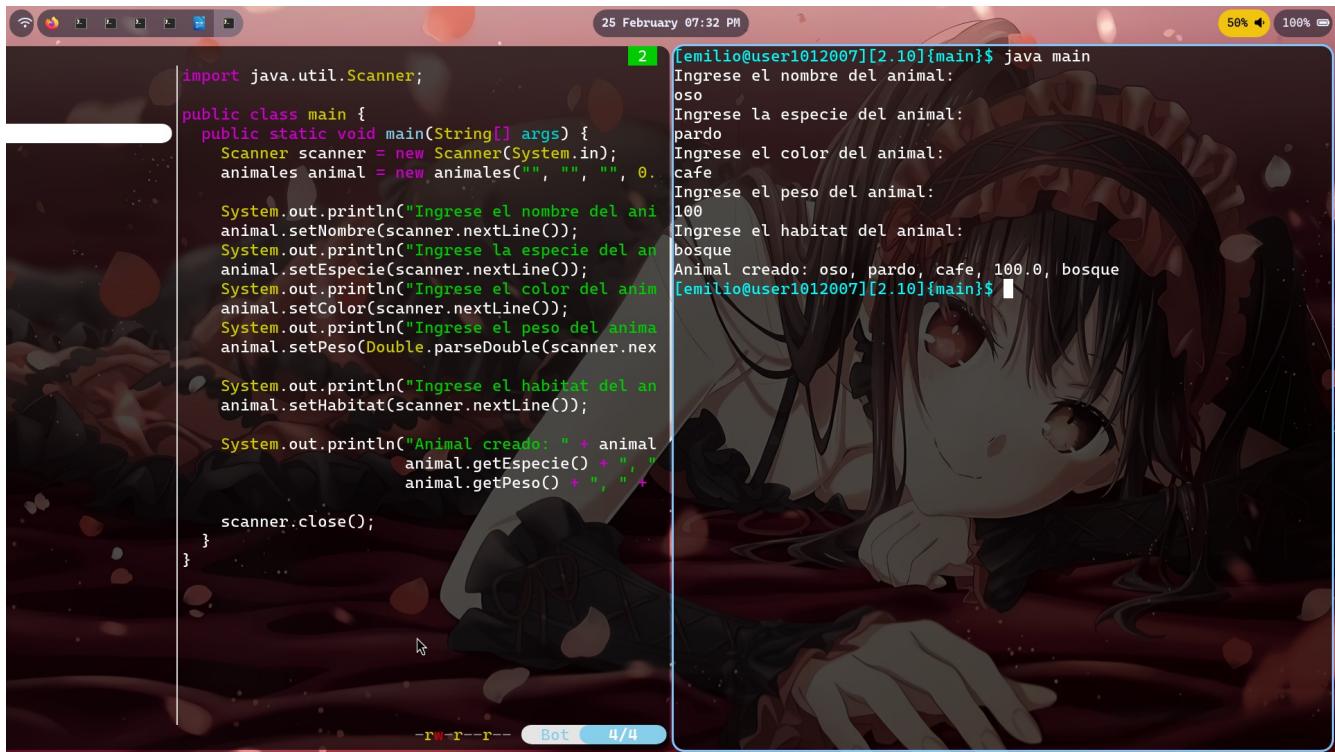


U2P10 a) Animal- Métodos de acceso

ROJAS BADILLO EMILIO



```
import java.util.Scanner;

public class main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        animales animal = new animales("", "", "", 0);

        System.out.println("Ingrese el nombre del animal");
        animal.setNombre(scanner.nextLine());
        System.out.println("Ingrese la especie del animal");
        animal.setEspecie(scanner.nextLine());
        System.out.println("Ingrese el color del animal");
        animal.setColor(scanner.nextLine());
        System.out.println("Ingrese el peso del animal");
        animal.setPeso(Double.parseDouble(scanner.nextLine()));

        System.out.println("Ingrese el habitat del animal");
        animal.setHabitat(scanner.nextLine());

        System.out.println("Animal creado: " + animal
            .getNombre() + ", "
            + animal.getEspecie() + ", "
            + animal.getColor() + ", "
            + animal.getPeso());

        scanner.close();
    }
}
```

2 [emilio@user1012007][2.10]{main}\$ java main
Ingrese el nombre del animal:
oso
Ingrese la especie del animal:
pardo
Ingrese el color del animal:
café
Ingrese el peso del animal:
100
Ingrese el habitat del animal:
bosque
Animal creado: oso, pardo, café, 100.0, bosque
[emilio@user1012007][2.10]{main}\$