

U6.- POO I

*/**.Crea un paquete para cada ejemplo o ejercicio**/*

Introducción del tema, hasta polimorfismo (no incluido)

Ejemplos del pdf de teoría:

Crea las clases correspondientes al semáforo y el punto que aparecen como ejemplos en la teoría, así como las clases de aplicación correspondientes: PruebaSemaforo y PuntoApp.

Clase COCHE

- Definir una clase que represente a un coche. En la definición se debe incluir:
 - el modelo
 - el color
 - la matrícula
 - El año de fabricación
 - la modalidad del seguro, que puede ser a terceros o a todo riesgo
 - métodos necesarios para actualizar y recuperar los datos
 - Un método de nombre imprimeCoche que imprima el modelo y el color del coche.
- Define la clase CocheApp para crear un par de coches e imprimir sus datos

Después de ver polimorfismo y constructores

Clase ASIGNATURA

- Escribe un programa que disponga de una clase para representar las asignaturas de una carrera:
 - Una asignatura tiene un nombre, un código numérico y el curso en el cual se imparte (que serán privados)
 - Los valores iniciales han de proporcionarse en el constructor
 - La clase ha de tener métodos para obtener los valores de los atributos
 - El programa ha de construir un objeto con los siguientes valores: nombre "Matemáticas", código 1017, curso 1.
 - A continuación, el programa ha de imprimir los valores del objeto por pantalla

Modificar clases anteriores

- Añadir a la clase coche un constructor para inicializar los datos de modelo y matrícula
- Añadir a la clase coche un constructor para inicializar todos los datos y que utilice el constructor anterior

Clase PUNTO

U6.- POO I

- Tienes una clase que represente un punto en un espacio bidimensional con métodos modificadores y consultores de las coordenadas (Ejemplo en el pdf de teoría)
- Añade a la clase Punto un constructor sin parámetros, que permita construir puntos en el origen de coordenadas
- Añade a la clase Punto un constructor con 2 parámetros que serán la coordenada x y la y.
- Escribe un programa de PRUEBA (Clase PuntoPrueba) que instancie cuatro puntos: el primero situado en el origen, el segundo situado en (5,3), el tercero en (2, -1) y el cuarto estará situado en el punto medio entre el segundo y el tercero.
- Añade a la clase Punto dos métodos llamados distancia. Uno de ellos calcula la distancia a otro punto y el otro calcula la distancia al origen
- Añade al programa principal las sentencias necesarias para que cree un punto en (4,3) y visualice la distancia del punto al origen de coordenadas