LABORATORIO

Objetivo:

Realizar el desarrollo de un programa con el uso de Clases y Objetos.

Requisitos para el desarrollo de la actividad:

Java 8, Jdk, Netbeans

Procedimiento:

Implemente un programa "Semanao7" que cuente con una clase "Películas" la cual contenga los atributos privados:

- Titulo
- Genero (1=acción, 2=terror, 3=cómico, 4=drama)
- Audiencia (1=todos, 2=may_14, 3=may_18)

También debemos contar con el método constructor que reciba el Genero y la Audiencia como parámetros.

Contaremos con un método que permita ingresar el título de la película.

Contaremos con un método que guarde la información (títulos) en un arreglo.

También otro método debe imprimir en pantalla la lista de todas las películas.

Codigo tentativo:

```
package com.universidad.semana07;

/**

* @author alex4

*/
```

```
public class Semana07 {

public static void main(String[] args) {
    peliculas peli1 = new peliculas (1,1);
    peliculas peli2 = new peliculas (1,2);

peli1.pelititulo("terminator");
    peli2.pelititulo("alien");

peli1.imprimir();

peli2.guardar("terminator");
    peli2.guardar("alien");

peliculas.listar();

}
```

•

```
package com.universidad.semana07;
/**
* @author alex4
public class peliculas {
  int genero;
  int audiencia;
  String titulo;
  public static int i;
  public static String[] arreglo = new String[25];
  public peliculas ( int attr1, int attr2 ) {
    genero = attr1;
    audiencia = attr2;
  }
  public void pelititulo (String nombre) {
    titulo = nombre;
  }
  public void imprimir() {
    System.out.print ("Nombre: "+ titulo + " ");
    System.out.print ("Genero: "+ genero + " ");
```

```
System.out.println ("Audiencia: "+ audiencia);

}

public void guardar(String tit) {
    arreglo[i]=tit;
    i++;
    }

public static void listar () {
    for (int j=0; j<arreglo.length;j++) {
        System.out.println (arreglo[j]);
    }
}
```