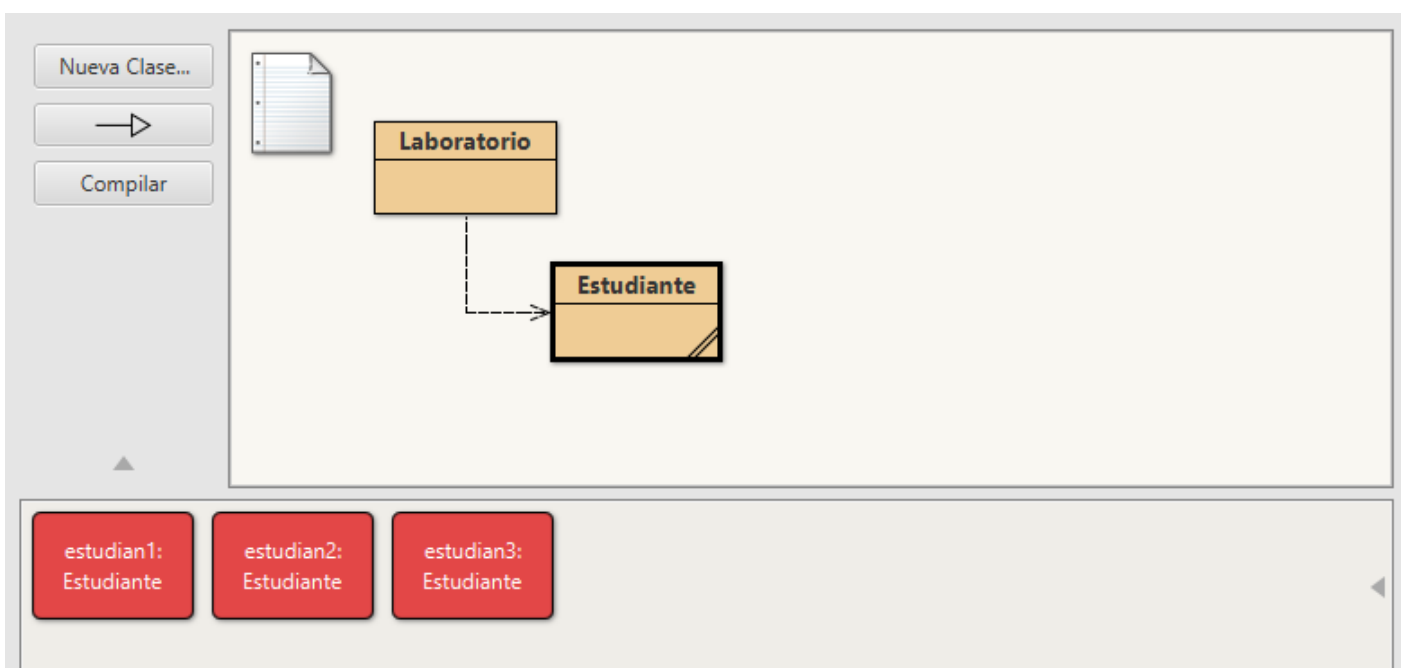
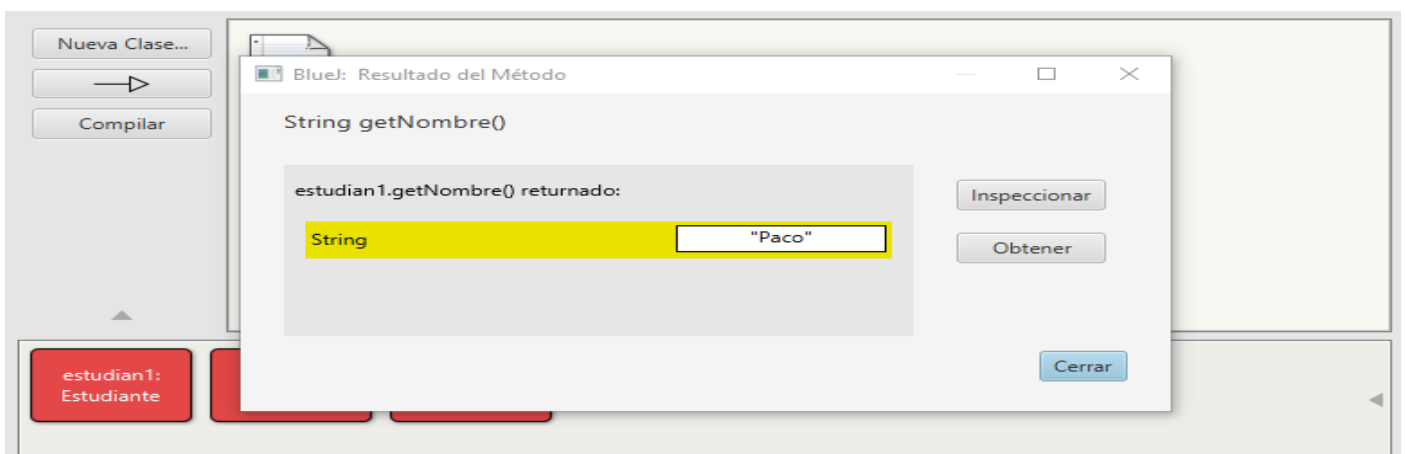


**Ejer.2.11** Abre el proyecto LabClase. Este proyecto tiene 2 clases: Laboratorio y Estudiante. El proyecto está diseñado para llevar el control de estudiantes inscritos en un laboratorio y escribir la lista de todos ellos.

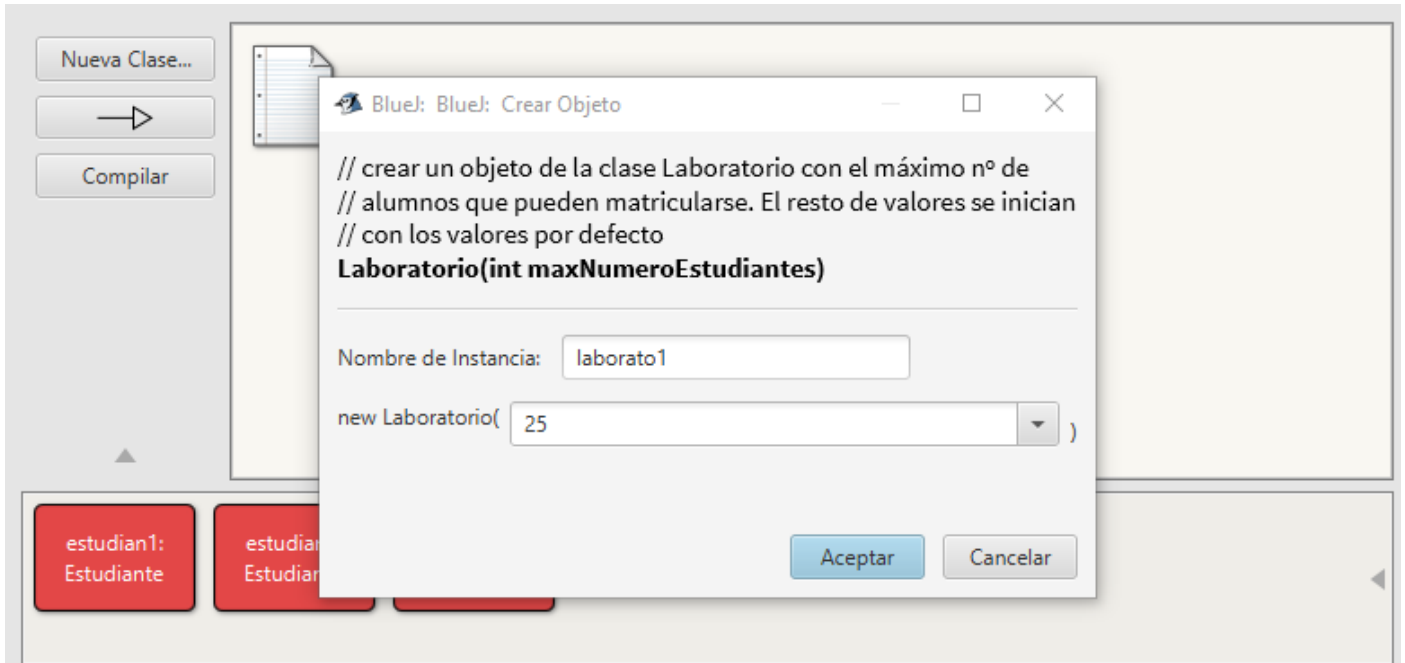
Crea varios objetos de la clase Estudiante.



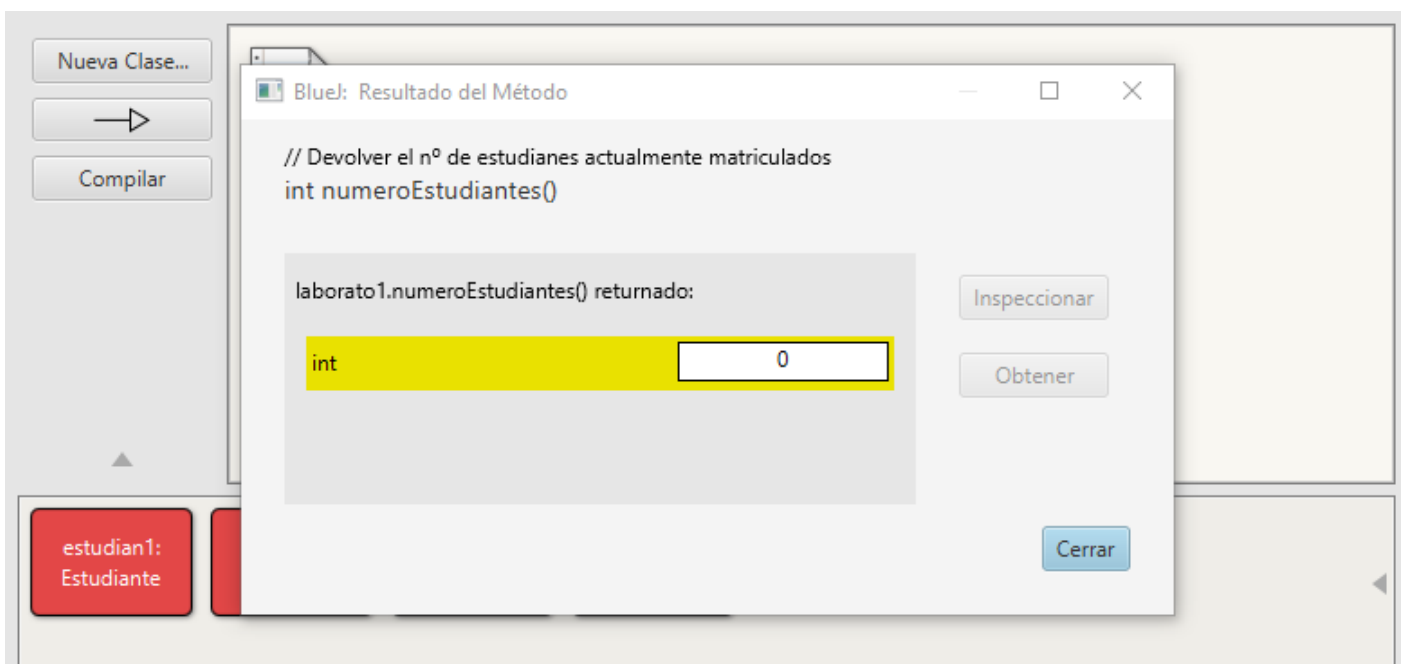
Llama al método `getNombre()` de cada estudiante. ¿Qué ocurre?



**Crea un objeto de la clase Laboratorio. Indica el máximo nº de estudiantes que tendrá el laboratorio**



**Envía el mensaje numeroEstudiantes() al objeto de la clase Laboratorio que acabas de crear. ¿Qué devuelve?**



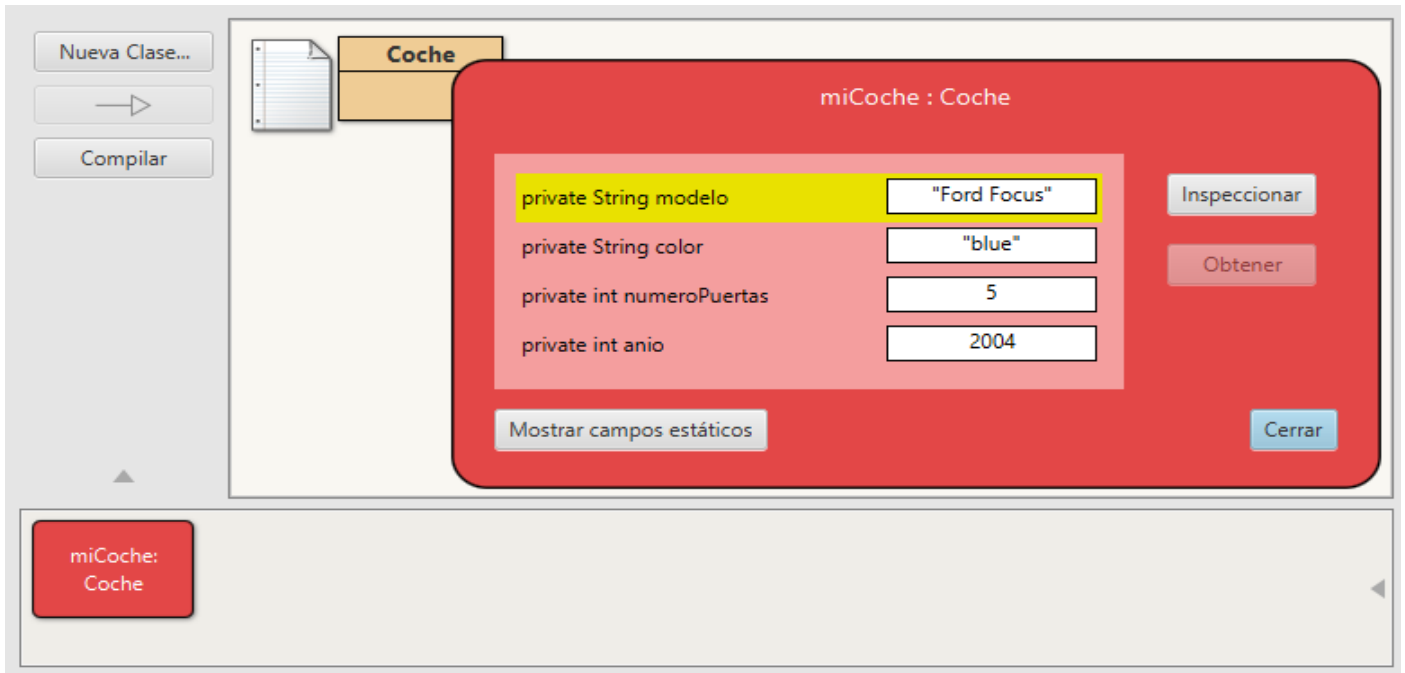
## Ejer.2.12 Asegúrate de que hay varios objetos de la clase Estudiante creados en el Object Bench

- Llama al método `matricularEstudiante()` de la clase `Laboratorio` y proporciona como parámetro alguno de los estudiantes creados (para pasar como parámetro un objeto de la clase `Estudiante` pon el cursor en el cuadro de diálogo y haz click en el objeto estudiante que quieras pasar)
- Haz lo mismo con dos o tres estudiantes más (matricúlalos en el laboratorio)
- Llama al método `escribirLista()` de la clase `Laboratorio`. Verás la lista de estudiantes matriculados en la ventana de Terminal
- Con el inspector de objetos examina los atributos del objeto de la clase `Laboratorio`

The screenshot shows the BlueJ IDE interface. On the left, there's a sidebar with buttons like 'Nueva Clase...', 'Proyecto', 'Edición', 'Herramientas', and 'Ver'. Below these are buttons for 'Nueva Clase...', 'Compilar', and three student objects: 'estudian1: Estudiante', 'estudian2: Estudiante', and 'estudian3: Estudiante'. The main workspace shows a 'Labora' object. A red dialog box titled 'laborato1 : Laboratorio' is open, displaying the attributes of the 'Laboratorio' object: 'private String profesor' (profesor descono...), 'private String aula' (aula desconocida), 'private String horario' (desconocido), 'private List<Estudiante> estudiantes' (represented by a list icon), and 'private int capacidad' (25). There are buttons for 'Inspeccionar', 'Obtener', 'Mostrar campos estáticos', and 'Cerrar'. Below the dialog, the terminal window shows the output of the 'escribirLista()' method call:

```
Clase Laboratorio desconocido
Profesor: profesor desconocido   aula: aula descon
Lista de la clase:
Paco (Soler)
Paca (Paquera)
Pepe (Pepero)
Número of estudiantes: 3
```

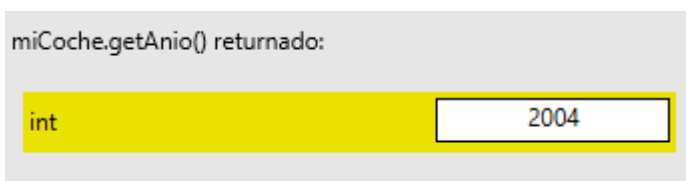
**Ejer.2.13** Abre el proyecto Coche. Crea un objeto de nombre miCoche de color azul , marca Ford Focus y del año 2004.



¿De qué tipo es el atributo color? ¿Y el atributo anio?

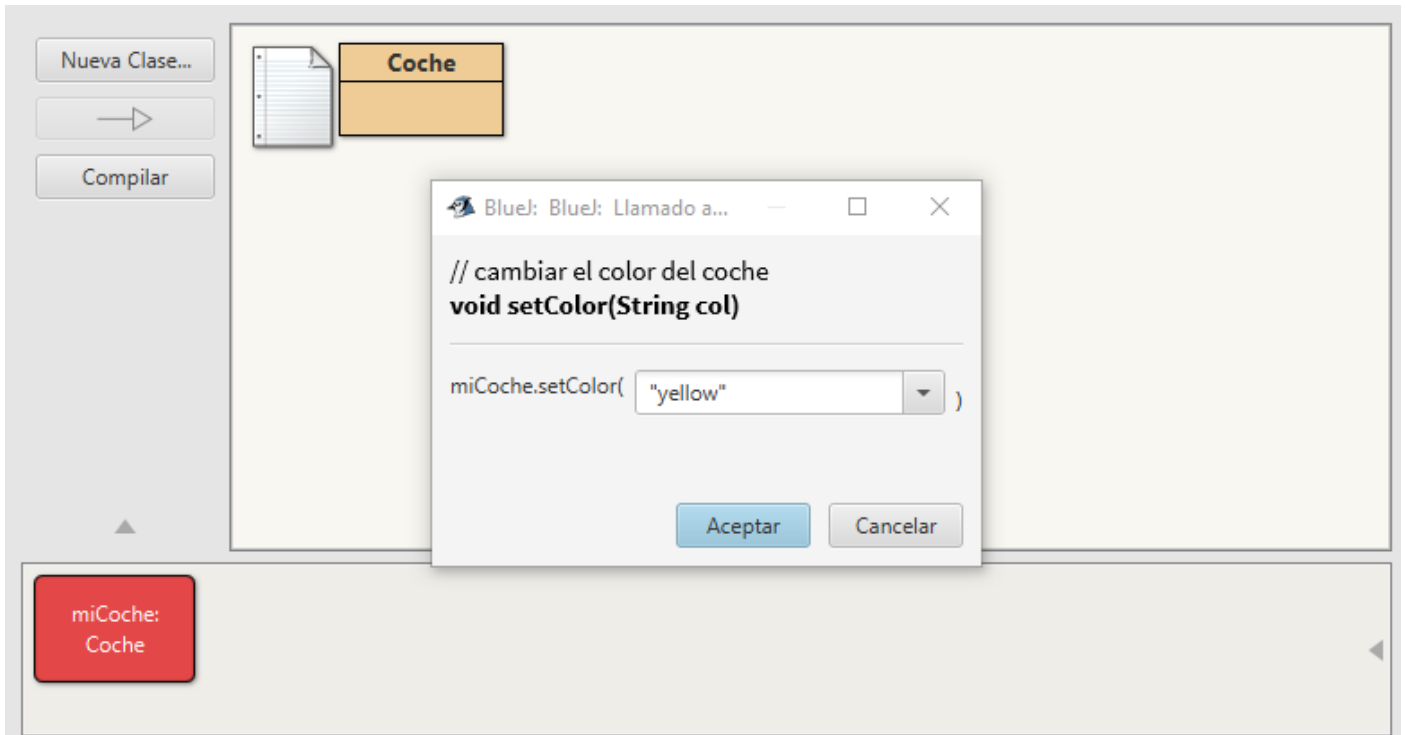
- color = String
- anio = int

Llama al método getAnio(). ¿Qué devuelve? ¿De qué tipo es el valor que devuelve?

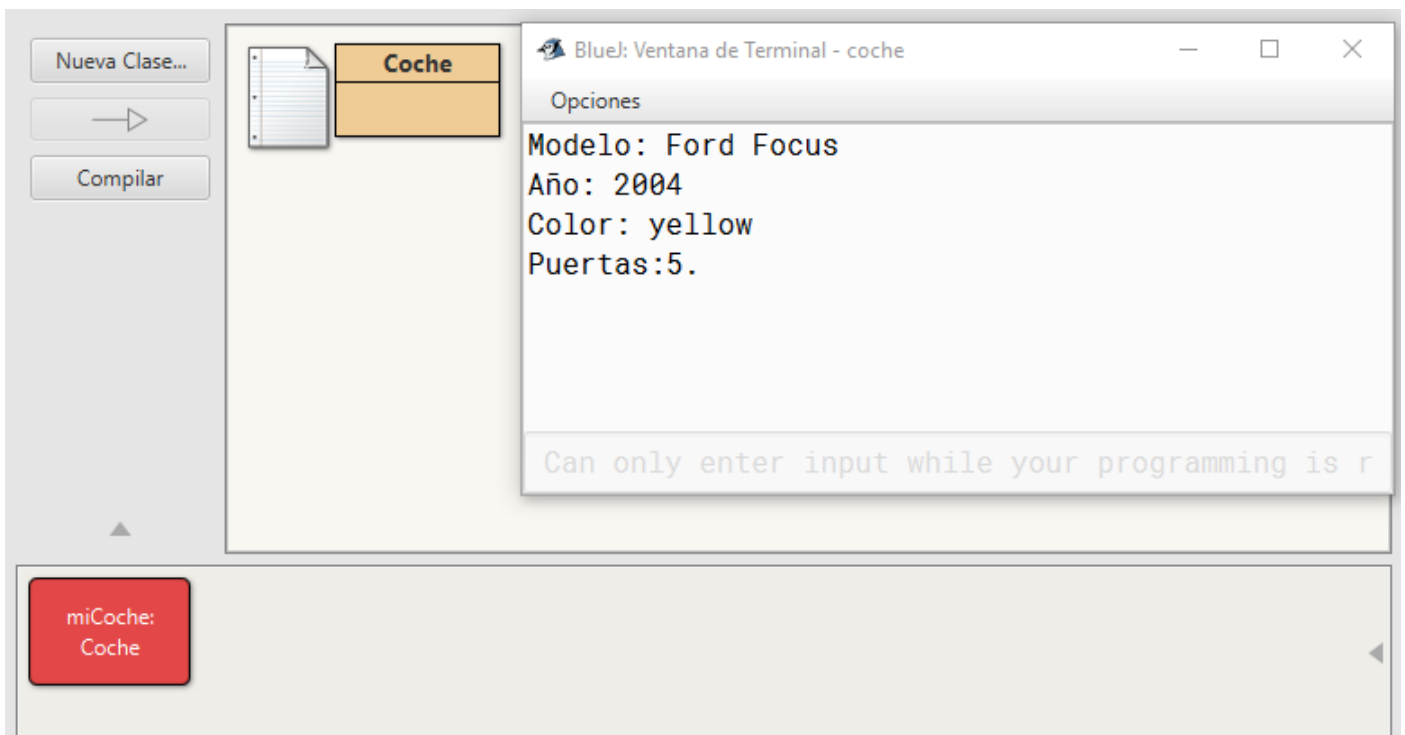


Devuelve int

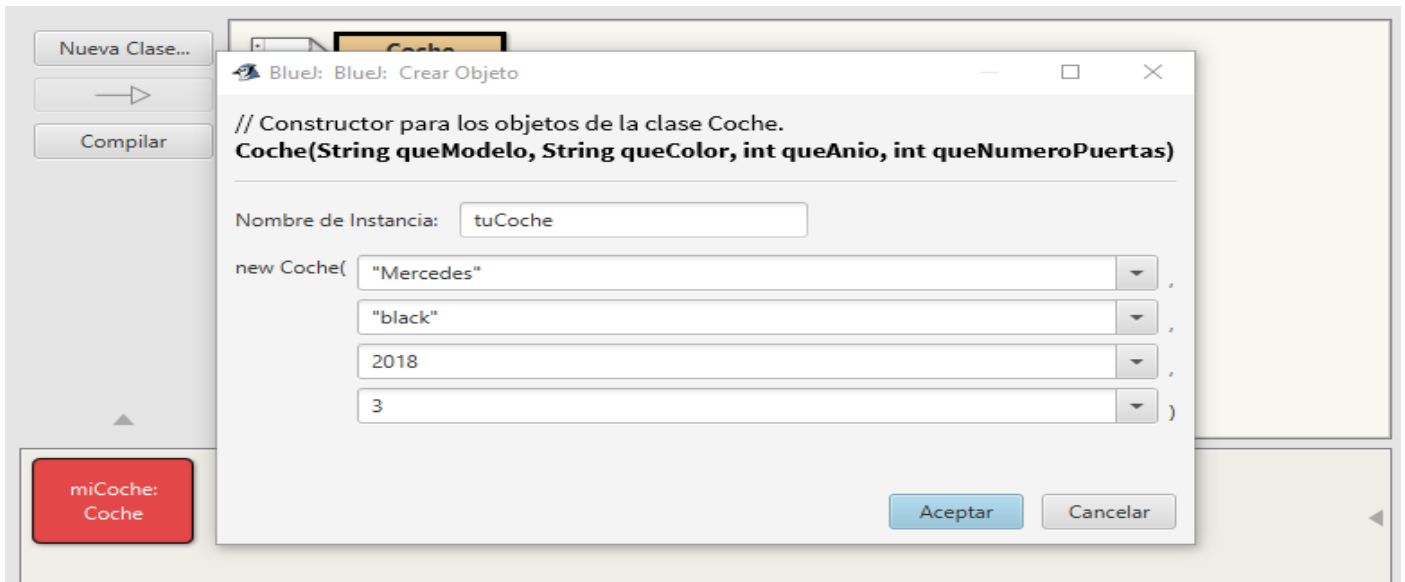
Llama al método `setColor()` y cambia el color del coche.



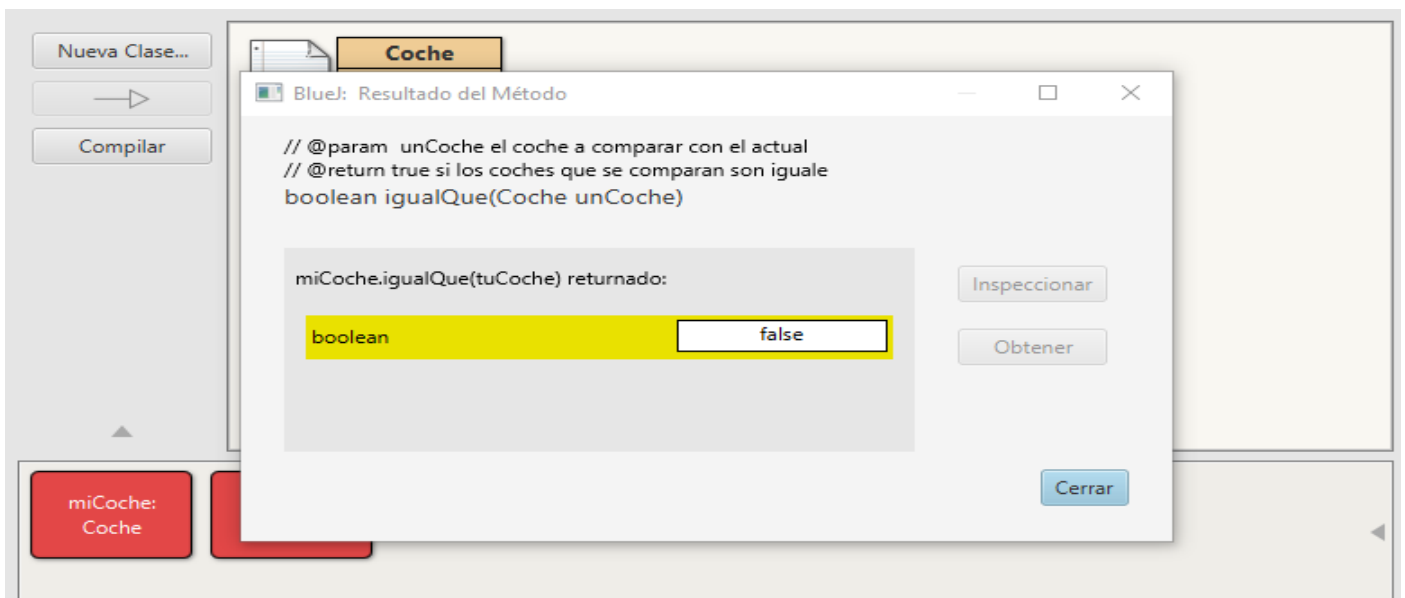
Llama al método `print()`.



**Crea otro objeto tuCoche proporcionando como parámetros los valores de atributos de tu coche favorito.**



**Llama al método igualQue() del objeto miCoche y pasa como parámetro el objeto tuCoche. ¿Qué valor devuelve el método? ¿De qué tipo este valor?**



**boolean**

Accede al código de la clase Coche y añade un nuevo atributo, `numeroPuertas`, de tipo entero.

```
private String modelo; // Ford Focus, Citrone X-Sara, ...
private String color;
private int numeroPuertas;
private int anio;
private int numeroPuertas;
```

Añade un nuevo método `getNumeroPuertas()` (puedes hacerlo a través de la opción de menú BlueJ `Edit/Insert Method`) que devuelve el valor de este atributo (hazlo viendo cómo está codificado, por ej, el método `getColor()`)

```
public int getNumeroPuertas() {
    return numeroPuertas;
}
```

### Ejer.2.14 Los siguientes valores, ¿a qué tipo de datos corresponden?

- "Hola" = String
- 101 = int
- -4 = int
- false = boolean
- "33" = String
- -4.7 = double

## Ejer.2.15

Escribe la signatura de un método que se llama `calcularMedia()` que tiene dos parámetros (a y b ) de tipo `int` y devuelve un resultado también de tipo `int`.

```
private int calcularMedia(int a, int b) {  
    return (a + b) / 2;  
}
```

Escribe la signatura de un método `setNombre()` que tiene un parámetro de tipo `String` (`nuevoNombre`) y no devuelve nada.

```
private String nombre;  
private void setNombre(String nombre) {  
    this.nombre = nombre;  
}
```

## Ejer.2.16 El ordenador que estás utilizando, ¿es un objeto o una clase?

Un objeto.