

# 36019475. CSIFC03. MP0485. Programación

**XUNTA DE GALICIA**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

[Páxina principal](#) ► [Os meus cursos](#) ► [Formación Profesional a Distancia](#) ► [Curso 2016-2017](#) ►  
[36019475 IES de Rodeira](#) ► [CSIFC03 Desenvolvemento de aplicacións web](#) ►  
[125\\_36019475\\_ZSIFC03\\_MP0485\\_A](#) ► [Unidade didáctica 6](#) ► [Tarefa a Entregar 1](#)

## Tarefa a Entregar 1

Se pide deseñar unha clase Persoa cos seguintes atributos:



- dni - Privado
- nome - Privado
- direccion - Privado
- telefono - Privado
- email - Privado

O seu constructor debe recibir como parámetros o dni, nome, dirección, teléfono e email da Persoa a crear, e a clase debe dispoñer de 'getters' e 'setters' para cada un dos seus atributos. A representación como String dos obxectos de esta clase (*toString*) será **dni - nome apelidos**

E unha aplicación que solicite os datos dunha persoa, o cree e visualice na pantalla: "Creado " e a persoa creada.

**NOTA:** Non se debe utilizar a clase Scanner.

## Estado da entrega

Estado da entrega	Entregado para cualificacións
Estado das cualificacións	Cualificado
Data límite	Martes, 17 de Xaneiro do 2017, 00:00
Tempo restante	A tarefa foi enviada 13 horas 51 mins fóra de prazo
Última modificación	Martes, 17 de Xaneiro do 2017, 13:51
Entregas de ficheiros	 alvarez_lois_adrian_PROG06_Tarea.zip
Comentarios a entrega	 Comentarios (1)

[Editar o meu envío](#)

Facerlle cambios á súa entrega

## Comentarios

Cualificación 99,00 / 100,00

Cualificado o Mércores, 18 de Xaneiro do 2017, 11:50

Cualificado  
por



FRANCISCO JAVIER TABOADA AGUADO



Ben, en este exercicio era outra tarefa, a que envaches e a Tarefa6 non a Tarefa a entregar 1.... pero non

pasa nada... ;)

Está ...

## NAVEGACIÓN

### Páxina principal

#### Amiña área persoal

Páxinas do sitio

O meu perfil

Curso actual

125\_36019475\_ZSIFC03\_MP0485\_A

Participantes

Distincións

Xeral

Unidade didáctica 1

Unidade didáctica 2

Unidade didáctica 3

Unidade didáctica 4

Unidade didáctica 5

Unidade didáctica 6

Orientaciones para el alumnado. PROG06.

Solución a la tarea para PROG06.

PROG06 Guiada.- Almacenando datos.

Actividades presenciales de la UD6 en la tutoría c...

Tarefa 6 - Soluciona da Titoria Presencial

Foro para PROG06.

Mapa conceptual para PROG06.

PROG06 Completa.- Almacenando datos.

Recursos complementarios UD06.

1.- Introducción a Entrada/Saída en Java

**Tarefa a Entregar 1**

Solución Tarefa 1

2.- Fluxos Binarios e Fluxos de Caracteres

3.- Acceso a Ficheiros

Tarefa a Entregar 2

Solución

4.- Traballando con Streams Binarios

5 - Traballando con Fluxos de Caracteres

Tarefa a Entregar 3

Solución

6 - Traballando con Ficheiros de Acceso Aleatorio ...

Introducción á comunicación con Sockets

Leeweb.java

Chat

Tarea para PROG06.

Solución Alternativa

Solución de Rede

Tarefa a Entregar 4

Solución (Versión sen clase para acceso a ficheiros)

Solución (Con clase independiente para acceder aos ...



Solución



Tarefa a Entregar 6



Modificacións Propostas



Examen de la UD06.



Aplicación Hotel Completa

Unidade didáctica 7

Unidade didáctica 8

Unidade didáctica 9

Unidade didáctica 10

Unidade didáctica 11

Os meus cursos

## ADMINISTRACIÓN



Administración do curso

Configuración do meu perfil

[Inicio](#)[Preguntas Frecuentes](#)[Accesibilidade](#)[Aviso](#)[Privacidade](#)[Contacto](#)







