**Nombre y apellido: Axel Chino**

**curso: 6°4°**

**Práctica**

* Crear la sala de un cine (asientos)



* Crear 5 personas (se debe guardar el nombre)
* Asignar los asientos a las personas simulando una interacción de compra/venta (repetición). Es decir:
* Si la primera persona compra la butaca número 1, entonces, la siguiente persona debe tener disponible todas las butacas menos esa que se encuentra comprada.
* Permitir que la persona pueda comprar pochoclos, snacks y bebidas en el mismo momento que compra la/s entrada/s.
* Mostrar películas en cartelera
* Mostrar los snack/comidas/bebidas disponibles y sus costos
* Mostrar el costo final de la operación de compra de la entrada y los snacks (como si fuera un ticket, dónde se vea el costo de cada cosa de manera individual y la suma total al final)

LINK al código de JAVA: <https://www.online-java.com/evknZMpOVh>

**Teoría**

* Definir clase, instancia y objeto. Dar un ejemplo.

la clase es como un molde que sirve para crear objetos, como por ejemplo una clase llamada Alumno, esta clase tendra todos los atributos(caracteristicas de un objeto) del alumno. La instacia se refiere al objeto creado por la clase, es desir que cuando se preguta cual es la instancia de la clase, quiere decir cual es el objeto creado por esa clase. Y el objeto es el resultado de la clase.

* ¿Qué es y para qué sirve el constructor de una clase?

El constructor sirve para inicializar los atributos de un objeto creado por una clase.

* Explicar el propósito de los setters y getters en una clase.

Los setters sirven para cambiar el valor de un atributo de un objeto, mientras que los getters retornan el valor de un objeto.

* ¿Cómo se llama el método especial que se ejecuta automáticamente cuando se crea una instancia de una clase en Java?

Se llama constructor.

* De los pilares de la Programación Orientada a Objetos (abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y herencia), los setters y getters ¿a qué pilar corresponde?

Los setters y getters pertenecen al pilar de encapsulamiento.