Tarea para PROG03.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

En esta unidad has visto las características fundamentales de la programación orientada a objetos y estudiado los conceptos más importantes de este modelo de programación. Has aprendido a crear y manipular objetos, qué son los métodos y cómo se definen los parámetros. También has podido conocer cómo se estructura la Biblioteca de Clases de Java, viendo algunas clases importantes, como por ejemplo las que nos permiten realizar la programación de la consola.

EJERCICIO 1

Construye un nuevo proyecto Java denominado Prog03\_Ejerc1. En el proyecto debe aparecer un paquete, que no puede ser el paquete por defecto, ponle el nombre que creas oportuno. Dentro de dicho paquete:

Crea una clase denominada Fecha. Esta clase no debe contener método main.

Declara en el fichero de la clase un tipo enumerado, denominado enumMes, para los meses del año.

La clase debe contener un atributo para el día, otro para mes (del tipo enumerado declarado) y un tercero para el año.

Implementa un constructor que inicialice el mes al valor recibido por parámetro y los demás atributos a 0. Observa su cabecera en el siguiente código:

Fecha (enumMes mes){

Declara otro constructor que inicialice todos los atributos de la clase. Su cabecera podría ser la siguiente:

Fecha (int dia, enumMes mes, int anio){

Implementa los métodos que permitan acceder y modificar cada uno de los atributos de la clase. Los nombres de dichos métodos serán: getXXX () para obtener el valor del atributo XXX y setXXX (v) para actualizar el atributo XXX con el valor v. Puedes observar la cabecera de algún método en el siguiente código:

public int getDia() {

}

public void setDia(int dia) {

}

Implementa un método que devuelva true si el valor contenido en la fecha es verano y false en caso contrario. Observa su cabecera en el siguiente código:

public boolean isSummer(){

No es necesario utilizar estructuras condicionales pues aún no las hemos trabajado. Se puede implementar este método utilizando operadores de comparación.

Implementa un método que devuelva una cadena con la fecha en formato largo, por ejemplo, 15 de julio de 2020. Observa su cabecera:

public String toString (){

Ya tenemos nuestra clase Fecha implementada. Ahora vamos a probar su funcionalidad desde otra clase, denominada Principal, que contendrá el método main. Esta clase la debes crear en el mismo paquete que la clase Fecha. Dentro de dicha clase:

Instancia un objeto de la clase Fecha denominado objFecha1 con el primer constructor.

Actualiza los atributos dia y año para dicho objeto.

Muestra la fecha por pantalla en formato largo.

Muestra un mensaje por pantalla indicando si la fecha es verano (puedes utilizar el operador de comparación ternario. Punto 5.3 de la Unidad 2).

Instancia otro objeto de la clase Fecha denomiando objFecha2 con el segundo constructor.

Muestra el año de esta fecha por pantalla.

Muestra la fecha en formato largo por pantalla.

Muestra un mensaje por pantalla indicando si la fecha es verano o no.

Observa un ejemplo de ejecución:

Primera fecha, inicializada con el primer constructor

La fecha es: 20 de febrero del 2000

No es verano

Segunda fecha, inicializada con el segundo constructor

La fecha 2 contiene el año 2015

La fecha es: 15 de julio del 2015

Es verano

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)

EJERCICIO 2

Crea un proyecto Java denominado Prog03\_Ejerc2.

Dentro del proyecto, crea un paquete denominado com.prog03.figuras.

Dentro de dicho paquete, crea una clase denominada Rectangulo que:

Declare atributos para la base y la altura de un rectángulo.

Declare un constructor vacío que inicialice los atributos a 0.

Declara un constructor que inicialice base y altura.

Declare los siguientes métodos:

Métodos para actualizar y obtener el valor de cada atributo.

float getArea(): devuelve el área del rectángulo.

String toString(): devuelve una cadena conteniendo su área y su altura.

boolean isCuadrado(): devuelve un booleadno indicando si el rectángulo es cuadrado.

Crea otro paquete con el nombre com.prog03.Principal.

Dentro de dicho paquete crea una clase denominada principal que contenga el método main.

En el método main, instancia al menos dos objetos de la clase Rectangulo y comprueba su funcionamiento.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

Ejercicio 1: 4 puntos.

Ejercicio 2: 6 puntos.

Total: 10 puntos.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Ordenador personal.

JDK y JRE 11 o superior.

NetBeans IDE 11 o superior.

Consejos y recomendaciones.

Para una mejor organización de la tarea, crea una carpeta para cada ejercicio llamada EjercicioXX, donde la XX es el número del ejercicio. Sitúa dentro de cada carpeta los ficheros de cada proyecto y cuando todos los ejercicios estén completos comprime esas carpetas en un sólo archivo para subirlo a la plataforma.

Añade al código fuente los comentarios que consideres oportuno.