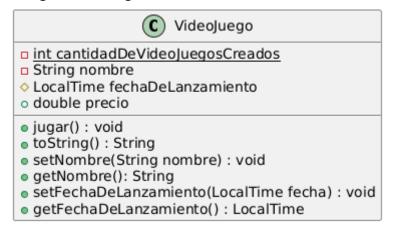
#### PRACTICO 3

#### Introducción a Java / Clases, Atributos y Métodos

Objetivo: el objetivo consiste en emplear el lenguaje Java para resolver los siguientes ejercicios elementales en el manejo de Java y conceptos básicos del paradigma OO. Además, estudiar algunos paquetes del entorno Java con el fin de usar métodos y atributos comunes.

### Ej. 3.1

Transcribir a código Java la siguiente clase:



## Ej 3.2

Basado en el ejercicio anterior, convertir el atributo precio de público a privado. Además, agregar 3 métodos diferentes para asignarle el valor, uno que reciba el valor como un double, otro como un int, y un último, que lo haga recibiendo un String.

### Ej. 3.3

Siguiendo con el código del punto previo, crear un método estático que devuelva la cantidad de VideoJuegos creados hasta el momento. ¿Cómo invocar dicho método?

# Ej. 3.4

Ampliando el ejercicio anterior, crear un nuevo método estático, que modifique el atributo nombre. Compilar. ¿Qué sucedió y por qué?

No se puede modificar un atributo no estático desde un método estático