

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:

C Videojuego	
□	<u>int cantidadDeVideoJuegosCreados</u>
□	String nombre
◇	LocalTime fechaDeLanzamiento
○	double precio
●	jugar() : void
●	toString() : String
●	setNombre(String nombre) : void
●	getNombre(): String
●	setFechaDeLanzamiento(LocalTime fecha) : void
●	getFechaDeLanzamiento() : LocalTime

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