

Video 24 – Setters y Getters (POO): En este código utiliza una clase llamada Auto, que tiene los atributos marca, modelo y año. Dentro de la clase se definen un getter (DimeDatos) que devuelve la información del auto en forma de texto, y un setter (PideDatos) que solicita al usuario ingresar los datos desde el teclado. En el main() se crea un objeto de la clase Auto, se llama al método para pedir los datos y luego se muestran en pantalla.

```
1 import 'dart:io';
2 //EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA
3 //MIGUEL ANGEL CATALAN MATA
4 class Auto {
5   String? marca, modelo;
6   int? año;
7
8   // getter
9   String DimeDatos() {
10     return 'Marca: $marca
11     Modelo: $modelo
12     Año: $año';
13   }
14 }
```

```
15 // setter
16 void PideDatos() {
17   print('Dime marca del vehículo...');
18   marca = stdin.readLineSync();
19   print('Dime modelo del vehículo...');
20   modelo = stdin.readLineSync();
21   print('Dime año del vehículo...');
22   año = int.parse(stdin.readLineSync()!);
23 }
24
25 void main() {
26   Auto auto1 = Auto();
27   auto1.PideDatos();
28   print(auto1.DimeDatos());
29   print('//EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA');
30   print('//MIGUEL ANGEL CATALAN MATA');
31 }
32 }
```

```
Run Setters y Getter.dart
C:/dev/flutter/bin/cache/dart-sdk/bin/dart.exe
Dime marca del vehículo...
Toyota
Dime modelo del vehículo...
Corolla
Dime año del vehículo...
2025
Marca: Toyota
Modelo: Corolla
Año: 2025
//EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA
//MIGUEL ANGEL CATALAN MATA
Process finished with exit code 0
```