

EJERCICIO 2

1. Crear en JAVA una clase llamada Animal en el fichero (Animal.java) con las siguientes características:

a).- Atributos:

- nombre de tipo String
- edad de tipo int

b).- Métodos:

- nace: función que visualiza el mensaje "Hola, he nacido".
- getNombre: función que devuelve el nombre.
- getEdad: función que devuelve la edad.
- setNombre: función que permite asignar al atributo nombre, el nombre que se le pasa como parámetro.
- setEdad: función que permite asignar al atributo edad, la edad que se le pasa como parámetro.

c).- Definir los atributos de forma que solo se puedan acceder desde la propia clase y los métodos para que puedan ser accedidos desde cualquier clase.

2. Crear en JAVA una clase ejecutable llamada TestAnimal que realice las siguientes operaciones :

- Crear un objeto de tipo Animal , llamado animal1.
- Asignar nombre y edad al objeto.
- Sacar por pantalla el siguiente mensaje:

"Hola , he nacido. Me llamo XXXXX y tengo XX años"

Utilizando para ello los métodos que sean necesarios.