

Programació Orientada a Objectes (I)

Activitat2.- Definix una classe que represente a un cotxe. En la definició s'ha d'incloure:

- el model
- el color
- si la pintura és metal·litzada o no
- la matrícula
- el tipus de cotxe, que pot ser mini, utilitari, familiar o esportiu
- l'any de fabricació
- la modalitat de l'assegurança, que pot ser a tercers o a tot risc

Fes un constructor amb valors inicials (els que tu vulgues), un altre constructor amb paràmetres i un mètode que es diga *mostrarInfo()* que mostre el model i el color del cotxe.

Fes el diagrama de classes UML i a continuació fes la implementació.

```

Actividad2.java - Actividad2_3 - Visual Studio Code
1 public class Actividad2 {
2     public static void main(String[] args) {
3         CotxePar c1 = new CotxePar();
4         c1.mostrarInfo();
5     }
6 }

CotxePar.java
1 class CotxePar {
2
3     String modelo;
4     String color;
5     boolean met;
6     int matricula;
7     String cotxe;
8     int fabricacion;
9     String modalidad;
10
11     {
12         modelo = "2009";
13         color = "Red";
14         met = false;
15         matricula = 6693;
16         cotxe = "Mercedes";
17         fabricacion = 2009;
18         modalidad = "tercers";
19     }
20
21     public static void mostrarInfo() {
22         System.out.println("Modelo: 209 \nColor: Roig");
23     }
24 }

chicles_ldaw@108-XX:~/Documents/IDAW/Programacion/U6_ProgramacionObjectes/Act2_3$ cd /home/chicles_ldaw/Documents/IDAW/Programacion/U6_ProgramacionObjectes/Act2_3 ; /usr/bin/env /usr/lib/jvm/java-11-openjdk-amd64/bin/java -cp /home/chicles_ldaw/.config/Code/User/workspaceStorage/e99edbf408611f7257726bffa9de536/redhat.java/jdt_ws/Act2_3_a471db35/bin Actividad2
Modelo: 209
Color: Roig
chicles_ldaw@108-XX:~/Documents/IDAW/Programacion/U6_ProgramacionObjectes/Act2_3$ cd /home/chicles_ldaw/Documents/IDAW/Programacion/U6_ProgramacionObjectes/Act2_3 ; /usr/bin/env /usr/lib/jvm/java-11-openjdk-amd64/bin/java -cp /home/chicles_ldaw/.config/Code/User/workspaceStorage/e99edbf408611f7257726bffa9de536/redhat.java/jdt_ws/Act2_3_a471db35/bin Actividad2
Modelo: 209
Color: Roig
chicles_ldaw@108-XX:~/Documents/IDAW/Programacion/U6_ProgramacionObjectes/Act2_3$
  
```

Activitat3.- Escriu un programa que dispose d'una classe per a representar les assignatures d'una carrera:

- Una assignatura té un nom, un codi numèric i el curs en el qual s'impartix.
- Els valors inicials han de proporcionar-se en el constructor.
- La classe ha de tindre mètodes per obtindre els valors dels atributs.
- El programa ha de construir un objecte amb els següents valors: nom “Matemàtiques”, codi 1017, curs 1.
- A continuació, el programa ha d'imprimir els valors de l'objecte per pantalla.

Fes el diagrama de classes UML i a continuació, implementa la solució en Java.