

EJERCICIOS DE PUNTEROS

(Los ejercicios los hay que meter en el eclipse)

1. Modificar el siguiente programa para llamar desde el método2 al método1 (únicamente debemos completar el método2).

```
package ejercicio1;

public class A {

    public A() {

        B objeto1=new B();

        C objeto2=new C();

        objeto2.metodo2(objeto1);

    }

    public static void main (String[ ] args){

        A interfaz=new A();

    }

}

class B {

    private int atributo1;

    public void metodo1() {

        System.out.println ("Estamos en el método 1");

    }

}

class C {

    private int atributo2;

    public void metodo2() {

    }

}
```

2. Completar el programa para que desde el constructor de la clase "A" podamos visualizar la capacidad del objeto de la clase "C" sin crear un nuevo objeto de la clase "C".

```
package ejercicio2;

public class A {
    public A() {
        B objeto1=new B();

    }

    public static void main (String[ ] args){
        A interfaz=new A();
    }
}

class B {
    private int precio=3;
    C objeto2=new C();
}

class C {
    private int capacidad=10;
    public int getCapacidad() {
        return capacidad;
    }
}
```