



Tarea 05 - Diseño de la clase Persona

*Todas las clases incluidas en los proyectos de los ejercicios que haya que entregar estarán debidamente comentadas incluyendo un comentario de clase y un comentario de método (comentarios **javadoc**). En el comentario de la clase además de una breve descripción acerca de la clase se incluirá el autor (@author) y la versión (@version)*

Se respetará escrupulosamente las reglas de estilo del lenguaje Java (además de los comentarios, reglas de indentación, nombres descriptivos para variables y métodos, capitalización de nombres, blancos de separación entre los operadores, ...).

Apartado 1: Creación de la clase

En esta primera parte realiza los dos siguientes pasos:

- Implementa la clase **Persona** que sea capaz de almacenar información sobre DNI, nombre, apellidos, sexo, fecha de nacimiento, Si tiene carnet de conducir, nacionalidad y dirección. Los atributos deberán estar declarados de manera que solo puedan verse por la propia clase **Persona**.
- Añade a la declaración de la clase **Persona** los métodos apropiados para lectura y escritura de los campos y establece los niveles de visibilidad adecuados a los miembros.

Apartado 2: Constructores y método estático

- Declara el método constructor necesario para crear un objeto de la clase *Persona* pasando como argumento los datos de todos los campos.
 - Declara otro constructor que inicialice los valores a un valor por defecto y que no reciba ningún parámetro.
 - Incluye en la clase un campo estático que almacene el número de instancias creadas de la clase (deberá incrementarse en cada ejecución del método constructor).
-

Apartado 3: Método con parámetros

- Añade a la clase ***Persona*** el método ***getInfo*** que retorne la información del *Persona*. Deberá ser declarado con el parámetro ***formato***. Este parámetro admitirá dos valores:
 - ❖ “**pausado**”: Se irá mostrando por pantalla la información de todos los campos y esperará a recibir un intro por parte del usuario para seguir mostrando los siguientes.
 - ❖ “**normal**”: Se mostrará toda la información en un único paso.

- Añade a la clase **Persona** el método **compararEdad** que compare la edad del objeto persona con otra **Persona** e indique si la edad es igual, menor o mayor que el parámetro pasado. Además, añade dos métodos sobrecargando al método **compararEdad** que comparen la edad con un número y con una fecha.

```
compararEdad(Persona p1){ }  
compararEdad(LocalDate fecha){ }  
compararEdad(int año){ }
```

- Añade a la clase **Persona** un método sobrecargado adicional **compararEdad** que compare la edad del objeto persona con un String en el formato “ddmmaaaa”, es decir, por ejemplo “23061998”.

```
//Ejemplo de la llamada a la función compararEdad con el parámetro String  
persona1.compararEdad("23061998");
```

Apartado 4: Método Main

- Añade una nueva clase **Principal** con el método main, que pruebe la ejecución de todos los métodos creados en la clase **Persona**. Crea al menos 2 objetos de la clase Persona para ello.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos

- Apartado 1: 1 puntos.
- Apartado 2: 3 puntos.
- Apartado 3: 4 puntos.
- Apartado 4: 1 puntos.
- Comentarios y estructuración del código: 1 punto.
- Total: 10 puntos.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

- Ordenador personal.
- JDK y JRE 21 o superior.
- NetBeans IDE 19 o superior.

Consejos y recomendaciones.

- Añade al código fuente los comentarios que consideres oportuno.
- Estructura el código de una forma correcta para un mejor seguimiento y corrección.

Indicaciones de entrega

El ejercicio estará contenido en un fichero cuyo nombre sea similar a **PROG05_Ejerc01**. Se debe entregar el proyecto Netbeans creado. Para empaquetar un proyecto en Netbeans, utiliza la opción **File - Export Project** de Netbeans: generarás un fichero .zip con el contenido completo del proyecto.

Asegúrate de que los archivos fuente (.java), contengan, como comentarios Java, tu nombre y apellidos y el número de ejercicio.

Los archivos fuente deben compilar y ejecutarse siguiendo las instrucciones de su enunciado. De no hacerlo, no se considerarán válidos y serán evaluados con un 0.

En el supuesto que tengas/quieras adjuntar un documento de texto con explicaciones adicionales, o con la solución a alguno de los puntos pedidos, debes de seguir las siguientes consideraciones que se explican en el siguiente [documento](#).

Crea una carpeta para la entrega y adjunta los archivos creados, y renombra la carpeta siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_PROG_Tarea05

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PROG_Tarea05

IMPORTANTE

Si la carpeta es muy pesada para el límite máximo de subida de la plataforma Moodle, súbela a tu unidad del Drive. Utiliza la cuenta de Educación, y en la entrega en Moodle adjunta la URL de tu entrega.

Para que la entrega se considere realizada en tiempo y forma, sube al Moodle un documento con la URL que contenga la solución de tu tarea. Deberá contener los archivos y documentos solicitados. Comparte la carpeta mediante su enlace correspondiente al Drive.

No olvides ajustar los privilegios de la carpeta en Drive para que pueda acceder a tu trabajo.

Todos los ejercicios y/o /documentos demandados que no cumplan exactamente con las instrucciones y su formato de entrega no se considerarán válidos y serán evaluados con un 0.