

Ejercicio #1

Haz el modelado de una clase **Empleado** el cual contiene los siguientes atributos:

- nombre: hace referencia a un objeto de tipo String y guarda el nombre del empleado.
- matrícula: es un entero y guarda la matrícula del empleado
- departamento: hace referencia a un objeto tipo String y guarda el departamento que trabaja el empleado.
- posición: es una referencia de un objeto tipo String y guarda en que trabaja el empleado(titulo)

También la clase debe tener los siguientes constructores

1. un constructor que pueda inicializar los atributos de nombre, matrícula, departamento y posición.
2. un constructor que pueda inicializar los atributos de nombre y matrícula
3. un constructor sin argumentos, donde asigne la cadena vacía para nombre, departamento y posición y en 0 la matrícula.

Haz un método **mutador(setter)** y **accesor(getter)** para cada atributo.

Haz un programa que creé 3 objetos de la clase Empleado e imprima la siguiente tabla utilizando los setters y getters

Nombre	Matrícula	Departamento	Posición
Susan Mayers	4789	Finanzas	Vice presidente
Mark Jhones	4848	IT	Programador
Joy Rogers	5031	Manofactura	Ingeniero

Ejercicio #2

Haz el modelado y el código de una clase **Carro** la cual debe contener los siguientes atributos

- año_modelo: este campo guarda el año del carro
- marca: este campo guarda el nombre de la marca del carro
- velocidad: este campo guarda la velocidad actual del carro (en entero)

Adicionalmente la clase debe contener los siguientes constructores y métodos

- Un constructor que acepte inicializar los atributos de año_modelo y marca.
- un getter para cada atributo.
- un método llamado **acelerar** en donde cada vez que se llame incremente la velocidad en 5
- un método llamado **frenar** donde cada vez que se invoque disminuya la velocidad en 5

Crea un programa en donde creés un objeto de tipo Carro, y mandes llamar 5 veces el método de acelerar, después de cada llamada imprime la velocidad del carro, finalmente manda llamar 3 veces el método de frenar e imprime la velocidad del carro.

Ejercicio #3

Haz el modelado y el código de una clase llamada **Temperatura** esta clase guardará la temperatura en fahrenheit y va proveer métodos para convertirla en celsius, kelvin y fahrenheit, la clase debe contener los siguientes atributos

- ftemp: un valor doble que guarda la temperatura en fahrenheit

También debe contener los siguientes métodos y constructores

- el constructor debe de aceptar la temperatura en fahrenheit como un doble
- setFahrenheit: este método modifica el valor de ftemp
- getFahrenheit: este método regresa el valor de ftemp
- getCelsius: este método regresa el valor de ftemp en celsius
- getKelvin: este método regresa el valor de ftemp en Kelvin

Haz un programa donde crees un objeto de la clase Temperatura y conviertas la temperatura 122 Fahrenheit a Celsius(50) y Kelvin (323.15)