**Trabajo práctico nro. 10**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo Departamento 2.jpg | **Asignatura: Laboratorio I** | |
|  | |
| **Cursado:**Primer Trimestre | **Horas** **semanales**: |
|  | **Horas semestrales:**  *Cantidad estimada de horas semestrales/anuales.* |
| **Carrera**: *Tecnicatura Universitaria en Programación* | **Nivel (Año):** |
| **Ciclo Lectivo: 2023** |

1. **Tema:**

**Clases en Java**

1. **Enunciados:**

**Empezaremos por unos ejercicios básicos de programas Java con estructura secuencial, es decir, en estos programas no hay instrucciones condicionales ni repetitivas. En la mayoría de ellos las operaciones a realizar son: lectura de datos por teclado, realizar alguna operación con esos datos y mostrar resultados por pantalla.**

**Recomendaciones: Leer la teoría, investigar, consultar si existen dudas y realizar el trabajo en clases. La entrega de este trabajo practico es individual.**

1. Crea una clase Perro con atributos como nombre, raza y edad.
2. Define un objeto de la clase Perro y asigna valores a sus atributos
3. Crea un método en la clase Perro llamado ladrar que imprima "Guau, guau" en la consola.
4. Crea una clase Círculo con un atributo de radio y métodos para calcular su área y circunferencia.
5. Crea un objeto de la clase Círculo y calcula su área y circunferencia.
6. Crea una clase Estudiante con atributos como nombre, edad y número de identificación.
7. Define un constructor para la clase Estudiante que permita inicializar sus atributos al crear un objeto.
8. Crea una clase Libro con atributos como título, autor y año de publicación.
9. Implementa un método en la clase Libro que permita mostrar la información del libro en la consola.
10. Crea una clase CuentaBancaria con atributos como saldo y número de cuenta
11. Define métodos para depositar y retirar dinero de la cuenta.
12. Crea una clase Rectángulo con atributos de ancho y alto y métodos para calcular su área y perímetro.
13. Crea una clase Coche con atributos como marca, modelo y año de fabricación.
14. Define un método en la clase Coche que permita acelerar el coche y otro para frenar.
15. Crea una clase Película con atributos como título, director y duración en minutos. Implementa un método para mostrar la información de la película.