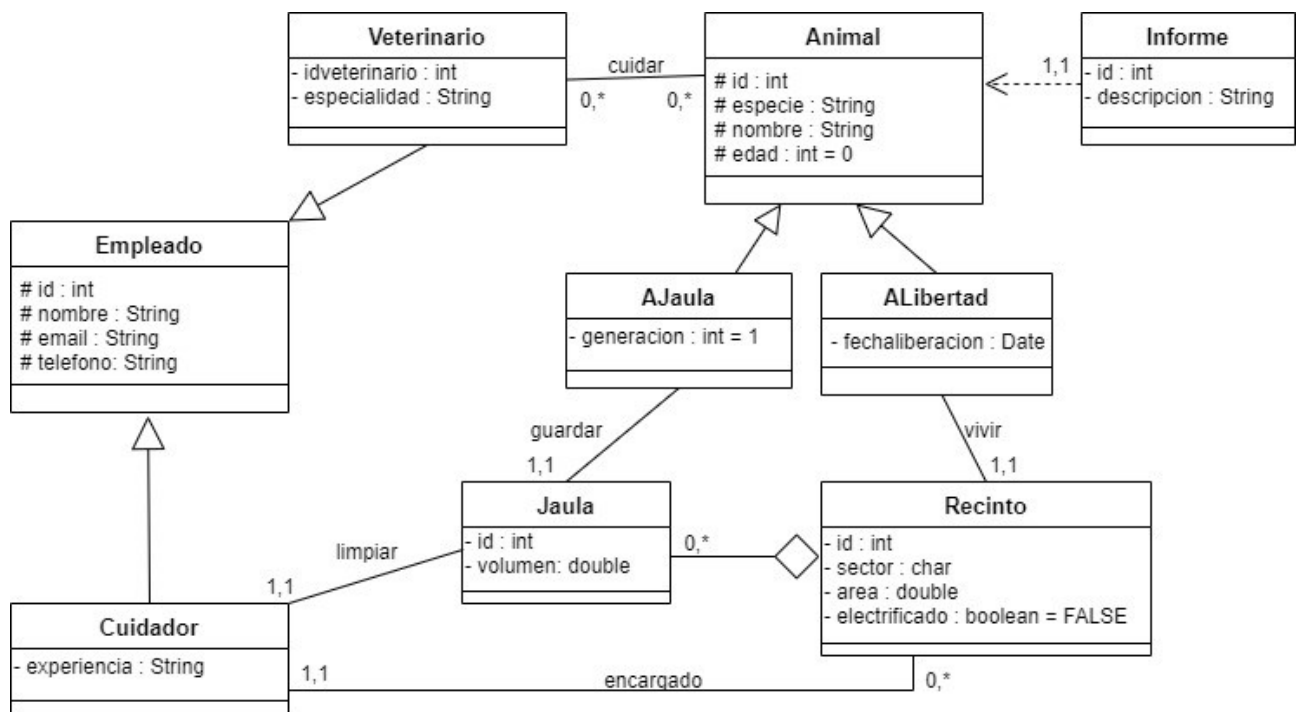


PROGRAMACION – 1º DAM-DAW	
PRUEBA RECUPERACIÓN de la 1ª EVALUACIÓN curso 2020/2021	
Nombre y Apellidos:	Puntuación:

1) (Máx: 6ptos.) Implementar en lenguaje Java el siguiente diagrama de clases al completo en un nuevo proyecto NetBeans:



Deben codificarse todas las clases del diagrama en un mismo paquete llamado “entidades”, respetando los nombres de las clases y los nombres, las visibilidades y los tipos de dato de cada atributo. Cada atributo debe tener su propio `getter` y su propio `setter` en cada clase. Todas las clases deben tener, al menos, un constructor por defecto y un constructor de copia. Los atributos que tengan un valor por defecto deberán inicializarse a dichos valores en el momento de su creación. Las relaciones entre las clases también deben codificarse, de acuerdo a las cardinalidades y a las multiplicidades del diagrama (implementar sólo las relaciones a los lados que sí aparecen cardinalidades en el diagrama, el resto no interesan).

2) (Máx 1pto.) Implementar un método que solicite todos los datos de un nuevo **Empleado** al usuario por la entrada estándar y devuelva un objeto completo. Por cada atributo se mostrará primeramente un mensaje por la salida estándar para indicar al usuario que proceda a continuación a la inserción por teclado del dato para ese atributo.

- 3) (Máx 1pto.) Sobrescribir el método `toString()` de la clase `Recinto` para que la cadena que devuelva siga siempre esta plantilla:

Recinto de id=`id` en sector `sector` de area=`area`m2 (electrificado=`electrificado`)

, donde las palabras remarcadas representan los valores de los atributos del objeto `Recinto`. Nótese que hay espacios en blanco que se deben respetar y otros valores que van seguidos.

Ejemplo1: Recinto de id=1 en sector A de area=500,8m2 (electrificado=false)

Ejemplo2: Recinto de id=2 en sector C de area=9,88m2 (electrificado=true)

- 4) (Máx 2ptos.) Crear una nueva clase en el proyecto e incluir una función principal ejecutable. En ella definir 4 variables distintas cuyos valores de los atributos se corresponden con los de la tabla siguiente:

	ANIMALES					
variable	ID	NOMBRE	EDAD	ESPECIE	TIPO	otros datos
<i>jirafa</i>	1	Dama alargada	8	Giraffa camelopardalis	AJaula	
<i>mono</i>	2	Rafita	0	Primate Cebidae	AJaula	generación 2
<i>elefante</i>	3	Dambo	12	Elephantidae	ALibertad	
<i>leon</i>	4	Simba	3	Panthera leo	ALibertad	fecha liberación hoy

Diseñar e implementar los constructores que sean necesarios en las clases `Animal`, `AJaula` y `ALibertad`.