

Práctica 1 Tema 4

- Realiza una clase Alumno:

- Con dos miembros de tipo String "Nombre", y "Apellido", los cuales podrán ser accedidos por sus subclases o clases del mismo paquete (pero no desde fuera del paquete).
- Con los getters y setters correspondientes.
- Sobrecarga la clase Alumnos de constructores con 3 constructores en total, un constructor copia, un constructor por defecto, y un constructor que rellene con datos pasados por el usuario el nombre y apellido.

- En el programa principal:

- Crea un objeto de tipo Alumno con el constructor con datos pasados por el usuario.
- Crea un duplicado de ese objeto mediante el constructor copia, y muestra por pantalla los valores de los miembros de ambos objetos, para comprobar que se ha copiado correctamente.
- Crea un tercer objeto con el constructor por defecto.
- Asigna el tercer objeto que acabamos de crear, al primer objeto.
- Modifica el atributo "Nombre" del primer objeto.
- Saca por pantalla el valor del atributo "Nombre" del segundo objeto, y también del primero. Compáralos y devuelve por pantalla si son iguales o distintos.

- Para la clase Alumno anterior:

- añade un miembro que sólo pueda ser accedido desde la propia clase de tipo entero "numalumnos", que cuente el número de alumnos creados. Crea el código necesario para que se incremente cada vez que creamos un objeto de tipo Alumno.
- añade también un nuevo miembro de clase "notaMedia".
- crea dos métodos de clase ("incrementar" y "resultado") en la clase Alumno. El método "incrementar" incrementará la variable "notaMedia" en 5 puntos y almacenará el resultado, y el método "resultado" mostrará el valor de notaMedia.

- En el main:

- llamar al método "incrementar" siempre después de crear cada objeto anterior.
- al final del programa, llamar al método "resultado" y para comprobar el valor de "notaMedia".
- muestra el valor de "numalumnos" por pantalla y comprueba si es igual a 3.