

Sesión 6: Clases y Objetos II

Introducción a la Programación
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





Clase Punto - Añadir un método

Tarea 1

Añade el método `imprime()` que imprima en pantalla las coordenadas del objeto `Punto` con el formato `(X,Y)`.

Tarea 2

Añade el método `distanciaAlOrigen()` que retorne la distancia del objeto `Punto` al origen de coordenadas.

Tarea 3

Modifica ahora la clase `TestPunto` para que con cada objeto `Punto` se imprima en pantalla su posición y su distancia al origen.



Tarea 4

Clase Hora: Implementa una clase con los tres campos necesarios (hora, minutos, segundos) para identificar un momento del día, así como sus métodos `set()` y `get()` correspondientes.

Tarea 5

Construye ahora la clase `TestHora` que únicamente tenga el método `main()`, donde se creará un objeto de clase `Hora`, se modificarán sus campos y se mostrarán por consola sus valores.

Tarea 6

Construye el método `segundosDesdeMedianoche()` que retorne el número de segundos transcurridos desde la media noche hasta la hora almacenada en el objeto.