

# Sesión 22: Prog. Orientada a 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 Hora - Constructores

## Tarea 1

En la Sesión 6 de prácticas se os mandó crear la clase Hora. Completar dicha clase añadiéndole los constructores necesarios, para poder hacer las siguientes inicializaciones:

```
Hora h1=new Hora();           // 00:00:00
Hora h2=new Hora(14);          // 14:00:00
Hora h3=new Hora(18,30);        // 18:30:00
Hora h4=new Hora(23,59,59);     // 23:59:59
Hora h5=new Hora(h3);           // 18:30:00
```

## Tarea 2

Haz un programa de prueba para comprobar el funcionamiento de los constructores programados.



### Tarea 3

Implementa la clase Dado. Esta clase debe tener: 1) el constructor por defecto privado (para impedir crear objetos de la clase) y 2) un único método estático, `lanza()`, que simula el lanzamiento de un dado. El método devuelve un valor entero entre 1 y 6 obtenido mediante el generador de números aleatorios `Math.random`.

Pista: La clase Dado es conceptualmente idéntica a la clase `Conversor` vista en teoría.

### Tarea 4

Implementa también la clase `TestDado` para probar la clase Dado. El programa debe lanzar mil veces un dado usando la clase Dado y contar e imprimir las veces que aparece cada cara.