

Ejercicio 2 Gallina

Un granjero posee la siguiente información de sus gallinas: nombre de la gallina, peso de la gallina, y cantidad total de huevos que puso. El granjero necesita las siguientes operaciones:

- a. **comer:** Al comer la gallina:
 - i. El peso se incrementará en un 13.5%
 - ii. La cantidad total de huevos aumentará en un 15% de su peso
- b. **sacarHuevo:** devolverá el 75% de la cantidad total de huevos dejando sólo el 25% de ellos
- c. **ficha:** mostrará la siguiente información de la gallina:

```
-----  
Gallina: Clueca  
-----  
Peso: 3.5 kg.  
Total Huevos: 15 huevos
```

- d. **faenar:** devolverá la cantidad de carne comible de la gallina que equivale a un X% de su peso.

Se pide construir un proyecto en NetBeans donde implementará la clase Gallina (no se olvide de constructores, mutadores(set) y accesadores(get)) y además una aplicación que permita:

- a. Crear dos objetos de tipo Gallina
- b. Mostar la ficha de cada gallina
- c. Dar de comer a la primera gallina
- d. Modificar la cantidad total de huevos a la segunda gallina
- e. Sacar huevo a la primera gallina, mostrando la cantidad sacada
- f. Faenar a la primera gallina
- g. Mostar nuevamente la ficha de ambas gallinas