

1. Una **empresa argentina de Luthieres** utiliza una aplicación informática codificada en Java llamada **GestionLuthieres** que permite gestionar los datos de cada una de sus creaciones de este tipo de instrumentos y que utiliza una **entidad JavaBean** llamada **Mandocleta** que, entre otros, dispone de los siguientes recursos de programación:
  - ✓ double velocidad;  
Velocidad en m/s a la que se desplaza el instrumento por el escenario.  
Para minimizar accidentes la velocidad se limitará a 1.5m/s.  
Al empezar la función todos los instrumentos móviles están parados.  
Se puede ir hacia atrás.
2. Una clínica veterinaria canina de **Reikiavik** utiliza una aplicación informática codificada en Java llamada **GestionCuarentena** que permite gestionar los **datos sanitarios** referidos a la cuarentena obligatoria que deben pasar los **perros** que entran al país y que utiliza una **entidad JavaBean** llamada **Cuarentena** que, entre otros, dispone de los siguientes recursos de programación:
  - ✓ boolean cuarentena;  
Indica si el animal en cuestión ha pasado (true) o no (false) la cuarentena de entrada a Islandia.  
Inicialmente ningún animal ha pasado la cuarentena
3. Una **inteligencia artificial** llamada **HAL-9000** dedicada a la simulación del crecimiento del **perejil** en condiciones de **microgravedad** utiliza una aplicación informática codificada en Java llamada **GestionCoaching** que permite **dar ánimos** a cada una de las simulaciones de dichos vegetales para que crezcan más. Para ello se utiliza una **entidad JavaBean** llamada **Maceta** que, entre otros, dispone de los siguientes recursos de programación:
  - ✓ String nombre;  
Nombre utilizado por la inteligencia artificial HAL-9000 para dar ánimos a la planta y crezca mejor.  
Por motivos burocráticos el nombre tendrá un mínimo de 3 caracteres y un máximo de 10.  
El nombre no tendrá espacios y si no se indica otra cosa se llamará "Anita".
4. La **asociación cultural Tim & Fire**, conocida por su promoción del Folclore Tradicional de la isla de **Lanzarote**, distribuye llaveros con el logo del **Plátano de Canarias** entre los fabricantes de **queso de vaca** del **Alto Bidasoa** en **Guipúzcoa**. Para mantenerse en contacto con sus simpatizantes, la asociación maneja una aplicación informática codificada en Java llamada **GestionContactos** que permite saludar a cada uno de los contactados dependiendo si son **mayores de edad o no** y que utiliza una **entidad JavaBean** llamada **Contacto** que, entre otros, dispone de los siguientes recursos de programación:
  - ✓ String alias;  
Nombre informal del contacto. Por defecto será "Aupatú".  
El nombre tendrá un mínimo de 3 caracteres y un máximo de 10 y no tendrá espacios.
  - ✓ int edad;  
Edad del contacto expresada en años.  
Nunca inferior a 18 años ni superior a 195 ( De Argoitia ).  
Salvo que se indique otra cosa será 18.

5. El **grupo de Rap** llamado **Flander's Tutiplén** afincado en la ciudad de **Torredembarra** en **Tarragona**, ha organizado un **concurso de cocido madrileño** entre los vecinos del barrio donde está su local de ensayos. Para ello han encargado una aplicación informática codificada en Java llamada **MasterChef** que permite gestionar el presupuesto de cada uno de los **equipos de cocineros** y que utiliza una **entidad JavaBean** llamada **Equipo**. Cada equipo concursante tendrá un **mínimo** de 2 cocineros y un **máximo** de 4, y su presupuesto deberá ser de un mínimo de 5€ no podrá superar los 30€.

Entre otros recursos de programación la entidad dispone de los siguientes **atributos**:

- ✓ `int miembros;`  
Número de personas del equipo. Por defecto: 3
- ✓ `double presupuesto;`  
Presupuesto del equipo. Por defecto: 21€

6. La gerencia del gimnasio **Nenazas Gym** dispone de una aplicación informática codificada en Java llamada **GestionCafetera** que permite manejar los ítems que la máquina de "vending" de la recepción proporciona a los clientes. Entre otros recursos de programación, la aplicación utiliza una **entidad JavaBean** llamada **Pedido** que modeliza los ítems que la máquina vende y que, entre otros, dispone de los siguientes recursos de programación:

➤ **Constantes – Items Disponibles:**

- ✓ `AGUA = 35;`
- ✓ `REFRESCO = 42;`
- ✓ `BATIDO = 27;`

➤ **Atributos:**

- ✓ `int item;`  
Codifica el ítem seleccionado. Por defecto: AGUA