

1. Crear una **Aplicación Java** que defina una entidad llamada **Cosa** que:
 - Defina y encapsule un atributo llamado **comestibleOK** de tipo **boolean** cuyo valor por defecto será **false**.
 - Defina un **constructor predefinido** y también un **constructor parametrizado** que permitan instanciar objetos de esta clase.
 - Defina el interfaz **ICosa** que declare el método **mostrarInfo** cuya finalidad consiste en imprimir por pantalla de forma conveniente el **estado del objeto instanciado**.
 - Declare que la clase **Cosa** implementa el interfaz **ICosa**.
 - Realizar un **proyecto de prueba** que instancie sendos objetos de esta clase, cada uno con un constructor diferente, utilice el **método mutador** para asignar un estado **personalizado** a cada objeto y se llame al método implementado para mostrar su funcionamiento.
2. Crear una **Aplicación Java** que defina una entidad llamada **Padre** que:
 - Defina y encapsule un atributo llamado **nombre** de tipo **String** cuyo valor por defecto será **"Querido Papuchi"** pero que, en general, deberá ser una cadena alfanumérica de una longitud mínima de 3 caracteres y que además debe admitir espacios y/o guiones.
 - Defina un **constructor predefinido** y también un **constructor parametrizado** que permitan instanciar objetos de esta clase.
 - Defina el interfaz **IPadre** que declare el método **mostrarNombre** cuya finalidad consiste en imprimir por pantalla de forma conveniente el **estado del objeto instanciado**.
 - Declare que la clase **Padre** implementa el interfaz **IPadre**.
 - Realizar un **proyecto de prueba** que instancie sendos objetos de esta clase, cada uno con un constructor diferente, utilice el **método mutador** para asignar un estado **personalizado** a cada objeto y se llame al método implementado para mostrar su funcionamiento.
3. Crear una **Aplicación Java** que defina una entidad llamada **Animal** que:
 - Defina y encapsule un atributo llamado **patas** de tipo **int** cuyo valor por defecto será **4** pero que, en general, no puede ser inferior a 2 ni ser impar.
 - Defina un **constructor predefinido** y también un **constructor parametrizado** que permitan instanciar objetos de esta clase.
 - Defina el interfaz **IAnimal** que declare el método **mostrarPatas** cuya finalidad consiste en imprimir por pantalla de forma conveniente el **estado del objeto instanciado**.
 - Declare que la clase **Animal** implementa el interfaz **IAnimal**.
 - Realizar un **proyecto de prueba** que instancie sendos objetos de esta clase, cada uno con un constructor diferente, utilice el **método mutador** para asignar un estado **personalizado** a cada objeto y se llame al método implementado para mostrar su funcionamiento.

4. Crear una **Aplicación Java** que defina una entidad llamada **Articulo** que:
- Defina y encapsule un atributo llamado **precio** de tipo **double** cuyo valor por defecto será **0.0** pero que en general no puede ser negativo ni tener un valor de más de 2 decimales significativos.
 - Defina un **constructor predefinido** y también un **constructor parametrizado** que permitan instanciar objetos de esta clase.
 - Defina el interfaz **IArticulo** que declare el método **mostrarPrecio** cuya finalidad consiste en imprimir por pantalla de forma conveniente el **estado del objeto instanciado**.
 - Declare que la clase **Articulo** implementa el interfaz **IArticulo**.
 - Realizar un **proyecto de prueba** que instancie sendos objetos de esta clase, cada uno con un constructor diferente, utilice el **método mutador** para asignar un estado **personalizado** a cada objeto y se llame al método implementado para mostrar su funcionamiento.