

3.- Modifica la clase Ganado para insertar los métodos que se muestran a continuación

```
public class Ganado {
    String namelocalidad=new String();
    int no_beceros=0;
    int no_lecheras=0;
    int no_toros=0;
    int total=0;

    void compra(int num, int tipo){
        switch(tipo){
            case 1: no_beceros = no_beceros+ num; break;
            case 2: no_lecheras = no_lecheras+ num; break;
            case 3: no_toros = no_toros + num; break;
            default : System.out.println("ERROR ... Tipo de Ganado Invalido");
        }
        total= total + num;
    }

    void setLocalidad(String namelocalidad) {
        this.namelocalidad = namelocalidad;
    }

    String getLocalidad(){
        return namelocalidad;
    }

    int getTotal_ganado(){
        return no_total;
    }

    int getNum_beceros(){
        return no_beceros;
    }

    int getNum_lecheras(){
        return no_lecheras;
    }

    int getNum_toros(){
        return no_toros;
    }
} // fin Clase Ganado
```

4. – Escribe una tercera clase y guardarla como **Principal2.java**. Invocando a los métodos del objeto creado, modifica el **main** para realizar lo mismo que se pide en el punto 2.

5.- Para que los datos de la clase **Ganado** queden encapsulados, convierte todas las variables de instancia al tipo **private**, enseguida verás que la clase Principal.java arrojará muchos errores por intentar utilizar las variables de instancia que fueron encapsuladas y sólo pueden ser utilizadas por métodos dentro de la clase Ganado.