

ADSI

Programación Orienta a Objetos (P00) - Java



Instructor: Gustavo Adolfo Rodríguez Q.
garodriguez335@misena.edu.co

ADSI

Actividad 7

1. Realice la lectura correspondiente a la unidad *5_Clases_y_Objeto_Java_Parte2*.
2. Desarrolle los videotutoriales **naves_demo** y **leerDatos_demo**.
3. Modifique el código de la aplicación de naves para que los valores de la velocidad y pasajeros siempre sean números positivos.
4. Modifique el código de la aplicación de naves para que los valores de la velocidad y pasajeros nunca sean mayores a 1000
5. Realice un proyecto separado llamado **navesDinamicas** en el que el usuario ingrese mediante la consola el número de naves que desea crear, y por cada una de las naves se especifique la velocidad y el número de pasajeros de cada nave.
6. Modifique la clase Nave para que contenga la información de su posición (Coordenadas X,Y) y el método moverNave para que se modifique los valores de coordenadas X,Y dependiendo de un parámetro entero que determinará la dirección del movimiento.