

Silvio Andrés Orozco Vizquerra
Carné 18282
Fecha 12/07/18

Hoja de Ejercicios 1

1. (Aquí se responde al inciso 1, 2 y 5.)
2. Existen 3 clases:
 - Clase Driver:
Solo tiene un método public void que es el main.
 - Clase Perro:
 - Propiedades:
 - ✚ Private int animominimo
 - ✚ Private int animo
 - ✚ Private string dueno
 - ✚ Private string nombrequero
 - Métodos:
 - ✚ Public void perro(string nombrequero, string dueño,int animo, int animominimo)
 - ✚ Private void atacar()
 - ✚ Public void ladrar(string per)
 - ✚ Public void jugar(string per)
 - ✚ Public void recibir(string queda, int cantidad)
 - ✚ Public void setanimo(string perr)
 - Clase Persona:
 - Propiedades:
 - ✚ Private string nombrepersona
 - Métodos:
 - ✚ Public void persona(string nombrepersona)
 - ✚ Public void dar (perro destinatario,string queda [Puede ser galleta o golpe], int cantidad)
 - ✚ Public void instrucción(string inst [Ladrar o jugar], perro destinatario,)
 - Clase Juguete:
 - Propiedades:
 - ✚ Private int limitedeusos
 - Métodos:
 - ✚ Public void juguete(int limitedeusos)
 - ✚ Public void ruido(int limitedeusos)
3. Los valores iniciales a nuestros objetos se brindarán como atributos. Esto será a través de parámetros en la función constructor de la clase, para asignarle valores iniciales.

- `Public void persona(nombrepersona)`
- `Public void perro(string nombreperro, string dueño,int animo, int animominimo)`
- `Public void juguete(int limitedeusos)`

Cada uno de estos valores se puede decidir al momento de crear el objeto y se asignaran dichos atributos en el constructor.

4. Se logrará identificar que está recibiendo el perro a través del método recibir que tendrá ciertos parámetros, llamados anteriormente en el método dar de una persona.

```
Public void dar (perro destinatario,string queda [Puede ser galleta o golpe], int cantidad){
    destinatario.recibir(queda, cantidad)
}
```

```
Public void instrucción(string inst [Ladrar o jugar], perro destinatorio, ){
```

Según inst se llamara a la función ladrar o jugar, al igual que al perro destinatario para ejecutar las acciones. }

Adentro de ladrar, verifica y llama a atacar si es necesario. Además, realizará verificaciones por medio del if... else de java. Tanto verificaciones de quien es quien da la instrucción, el estado animo del perro comparado con el estado de animo minimo. De igual forma se verifica a quien se envía la instrucción, y si las instrucciones o lo que se quiere dar existe como variable del programa.