

**VOLVER A RAMA MASTER Y CREAR UNA RAMA nombre/practicopoo**  
**Crear un nuevo proyecto Java (en la carpeta del repositorio)**

**Práctico Programación orientada a objetos - CyF2021 TAE**

- 1) Cree la clase "Persona" con atributos privados nombre, apellido, edad y sexo además incluir un constructor por defecto vacío y sus respectivos getters and setters, por último incluir un método que sea "cumpleaños" el cual le suma en 1 a la edad de la persona.
- 2) Cree la clase "Uruguayo" la cual será hija de la clase persona, e incluirá los atributos privados CI, Departamento, Barrio, con sus respectivos getters and setters y su constructor por defecto vacío, por último incluir dos métodos, uno que imprima en pantalla todos los datos de la persona uruguaya llamado "imprimirInfo" y otro que se llame "mudarse" el cual modifica el departamento y el barrio.
- 3) Cree la clase "Chileno" la cual será hija de la clase persona, e incluirá los atributos privados DNI, Región y Comuna, con sus respectivos getters and setters y su constructor por defecto vacío.
- 4) Crear un main, en el cual se instancian dos objetos, uno de tipo Uruguayo y otro de tipo Chileno, con todos sus atributos seteados con cualquier valor. Crear un método en la clase del main que se llame "soyUruguayoOChileno" el cual reciba por parámetro un objeto de clase Persona y retorna true si es Uruguayo o Chileno, false de lo contrario. (PISTA: Buscar cómo utilizar el "instanceof").
- 5) Crear una clase llamada "Cédula", esta tendrá los atributos privados "número" y "dígitoVerificador", cambiar el tipo de dato del atributo CI de la clase Uruguayo por la nueva clase Cédula.
- 6) Cree una Interfaz "SerVivo" la cual deberá contener la firma de los métodos:
  - cumpleaños, suma en uno la edad.
  - esAdulto retorna boolLa clase Persona ahora deberá implementar la interface "SerVivo" e implementar la lógica de los métodos de la misma.
- 7) Cree una clase "Perro" la cual implemente la interface "SerVivo", esta deberá contener los atributos privados nombre, raza, edad, sexo, con sus respectivos getters y setters y su constructor por defecto vacío, además ésta deberá implementar la lógica de los métodos de la interface.
- 8) En el main, crear una instancia de Perro con cualquier valor y una edad de 12 años edad y crear una instancia de Chileno con la misma edad, imprimir en pantalla la respuesta del método esAdulto tanto para la instancia de Perro como para la instancia de Chileno.