

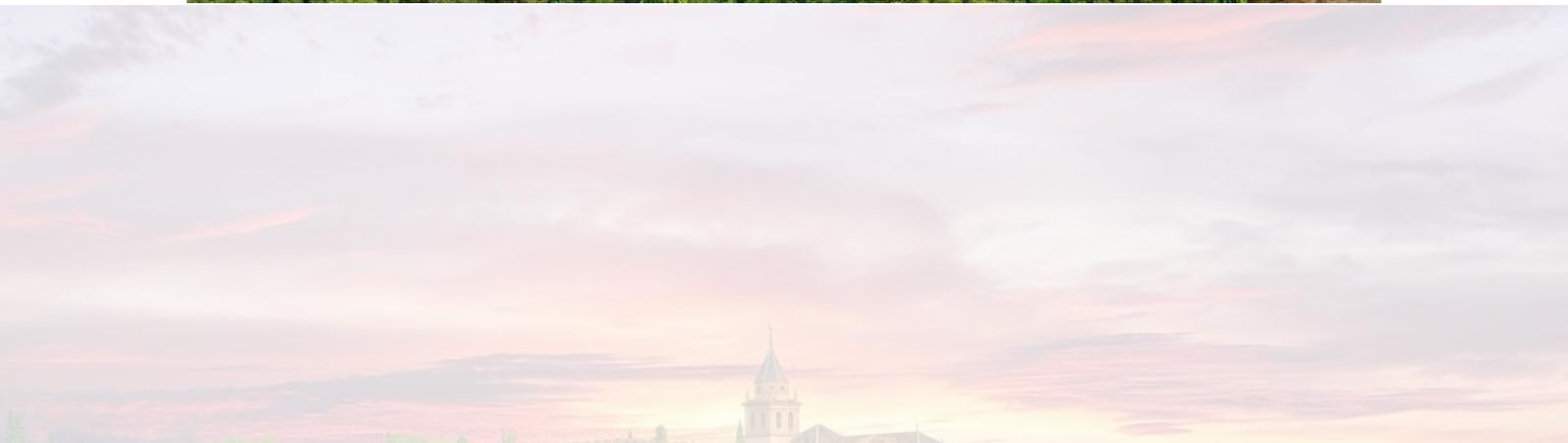


Ingeniería Informática + ADE

Universidad de Granada (UGR)

Autor: Ismael Sallami Moreno

Asignatura: Relación de Problemas Tema 1: Objetos (PDOO)



Índice

1. Ejercicio 1	3
1.1. Enunciado	3
1.2. Solución	3
2. Ejercicio 2	4
2.1. Enunciado	4
2.2. Solución	4

1 Ejercicio 1

1.1. Enunciado

Diseñar una clase para representar Personas. Decidir los atributos que consideres necesarios y los métodos que incluirías para que la clase fuese útil en un software.

1.2. Solución

```
1 public class Persona {
2     private String nombre;
3     private int edad;
4     private String direccion;
5
6     public Persona(String nombre, int edad, String direccion) {
7         this.nombre = nombre;
8         this.edad = edad;
9         this.direccion = direccion;
10    }
11
12    public String getNombre() {
13        return nombre;
14    }
15
16    public void setNombre(String nombre) {
17        this.nombre = nombre;
18    }
19
20    public int getEdad() {
21        return edad;
22    }
23
24    public void setEdad(int edad) {
25        this.edad = edad;
26    }
27
28    public String getDireccion() {
29        return direccion;
30    }
31
32    public void setDireccion(String direccion) {
33        this.direccion = direccion;
34    }
35
36    @Override
37    public String toString() {
38        return "Persona [nombre=" + nombre + ", edad=" + edad + ",
39            direccion=" + direccion + "]";
40    }
41 }
```

2 Ejercicio 2

2.1. Enunciado

Tomando la clase diseñada en el ejercicio anterior:

- Instanciar un objeto de dicha clase (con datos inventados)
- Indicar cuál es el estado de dicho objeto que has instanciado
- Indicar cuál es su comportamiento
- ¿Cómo harías para tener otro objeto igual en identidad al objeto instanciado en a)? Hazlo.
- ¿Cómo harías para tener otro objeto distinto en identidad pero igual en estado al objeto instanciado en a)? Hazlo.

2.2. Solución

- Instanciar un objeto de dicha clase (con datos inventados)

```
1 Persona persona1 = new Persona("Juan Pérez", 30, "Calle Falsa 123");
```

- Indicar cuál es el estado de dicho objeto que has instanciado

```
1 System.out.println(persona1.toString());
```

- Indicar cuál es su comportamiento

```
1 persona1.setEdad(31);  
2 System.out.println("Nueva edad: " + persona1.getEdad());
```

- ¿Cómo harías para tener otro objeto igual en identidad al objeto instanciado en a)? Hazlo.

```
1 Persona persona2 = persona1;
```

- ¿Cómo harías para tener otro objeto distinto en identidad pero igual en estado al objeto instanciado en a)? Hazlo.

```
1 Persona persona3 = new Persona(persona1.getNombre(), persona1.getEdad(), persona1.getDireccion());
```