

1. Justifique porque es atributo, método o clase.

- Reloj
- Marcador azul
- Altura
- Ventana
- Escritorio
- Lápiz
- Chaqueta de cuero
- Sandalias
- Tablero
- Edad 30 años
- Avión
- Correr
- Maleta
- Silla de ruedas
- Saco rojo
- Cable coaxial
- Lavadora
- Letrero
- Lampara
- Parque de diversiones
- Esmalte rosado
- Sofá
- Camisa polo
- Hebilla

Clase	Objeto	Método	Atributo
Reloj es clase porque hay distintos tipos de reloj	Marcador azul es objeto porque pertenece a la clase marcadores	Correr es un método que puede hacer un humano que tenga como atributo piernas	Altura es atributo porque es lo que hace el objeto de una clase (ejemplo: persona)
Ventana es clase porque hay distintos tipos de ventana	Escritorio es objeto porque pertenece a la clase mesas		Edad 30 años es atributo de una clase persona
Avion es una clase ya que hay distintos tipos de aviones	Lápiz es objeto porque pertenece a la clase objetos de escritura		Cable coaxial puede ser un atributo de alguna maquina
Maleta puede ser una clase ya que hay distintos tipos de maletas	Chaqueta de cuero pertenece a la clase prendas de vestir		
Lavadora es clase porque hay distintas clases de lavadora	Sandalias pertenece a la clase calzado		

Letrero puede ser una clase ya que hay distintas clases de letreros	Tablero es objeto de la clase superficie de escritura		
Lampara es una clase ya que hay distintos tipos de lamparas	Silla de ruedas puede ser un		
El parque de diversiones puede ser una clase ya que hay distintos tipos de este y cuenta con objetos como las atracciones etcétera	Saco rojo puede ser un objeto de la clase prendas de vestir		
	El esmalte rosado puede ser un objeto de la clase esmaltes		
	Sofa puede ser un objeto de la clase asientos		
	Camisa polo puede ser un objeto de la clase ropa		
	Hebilla puede ser un objeto de la clase accesorios		

2.

Clase	Objeto	Método	Atributo
Flor	Margarita Dalia Hortensia	Respiran Fotosíntesis Mueren	Pétalos Tallo Raíces
Asiento	Butaca Mecedora Sofá	Es un objeto inerte	Base Patas Espaldar
Animal	Puma Búho Elefante	Comer Observar Dormir	Ojos Cerebro Corazón
Pantallas	Pantalla de telefono Pantalla de portatil Pantalla de televisor	Encender pixeles Apagar pixeles Cambiar color del píxel	Color negro Cableado Plastico/Vidrio

gancho	Gancho espiga Gancho automático Gancho giratorio	Sus metodos dependen de un tercero	Pinza Cierre Metal
--------	--	--	--------------------------

3.

Empresa
Empleados Oficinas Capital
Vender Contratar Pagar
Carpinteria
Puerta Armario Silla
Vender Comprar Mantenimiento

Estudiante
Uniforme Esfero Cuaderno
Presentar examen Estudiar Graduarse