



Proyecto, diseño e implementación de sistemas computacionales
Trabajo Práctico N° 8
E.P.E.T. N° 5 - 2023



Tema: Programación Orientada a Objetos - POO (primera parte) C#

- 1- En un nuevo proyecto crear una clase de nombre *Producto* con los atributos código de tipo entero, descripción un String, precio de tipo double y stock de tipo entero; un constructor que permita inicializar todos sus atributos y los métodos getter y setter. Desde el método main de clase principal del proyecto instanciar un *Producto* y luego mostrar por consola el estado de todos sus atributos.
- 2- En un nuevo proyecto crear una clase que represente una Computadora, usted determine que atributos describirían mejor a dicho objeto y luego agregue un constructor para inicializar sus atributos y los respectivos métodos getter y setter. Desde el método main de la clase principal del proyecto, instanciar una Computadora y mostrar por consola el estado de todos sus atributos.
- 3- En un nuevo proyecto crear una clase de nombre Jugador con los atributos: nombre, puntaje, nacionalidad y edad. Luego un constructor vacío y un constructor que inicialice todos sus atributos; agregue además los respectivos métodos getter y setter. Desde el método main de la clase principal del proyecto crear un Jugador utilizando el constructor vacío; luego, a dicho jugador darle de nombre "Juan", con 140 puntos, de nacionalidad "Argentino" y una edad de 29 años; por último mostrar por consola el estado de cada uno de sus atributos.
- 4- En nuevo proyecto crear una clase de nombre Perro, cuyos atributos son: nombre, raza, peso y edad. La clase tendrás un constructor que permita inicializar todos sus atributos y los métodos getter y setter. Además agregaremos un método adicional de nombre mostrarInfo que visualizará por consola todos los datos de este animal. Por último, desde el método main de la clase principal del proyecto usted creará un Perro de nombre "Olivia" de raza "Buldog Francés" que pese 1.2Kg con 1 año de edad; en la línea siguiente invocará el método mostrarInfo de la instancia creada anteriormente.
- 5- En un nuevo proyecto para un juego de ajedrez, nos piden modelar e implementar una clase que representa una Pieza de dicho juego. Usted deberá pensar que atributos serían necesarios para describir las características de dicha clase, agregarle los métodos getter y setter correspondientes y luego probar desde el main de la clase principal del proyecto.

Dificultad Baja

Dificultad Media

Dificultad Alta