

Programación orientada a objetos

| Reto 4 Herencia de clases y paso de parámetros

Nombre completo	Escribe aquí
Fecha de elaboración	Escribe aquí
Nombre del Módulo	Escribe aquí
Nombre del Asesor	Escribe aquí

Reto 4 He

Herencia de clases y paso de parámetros

Introducción:

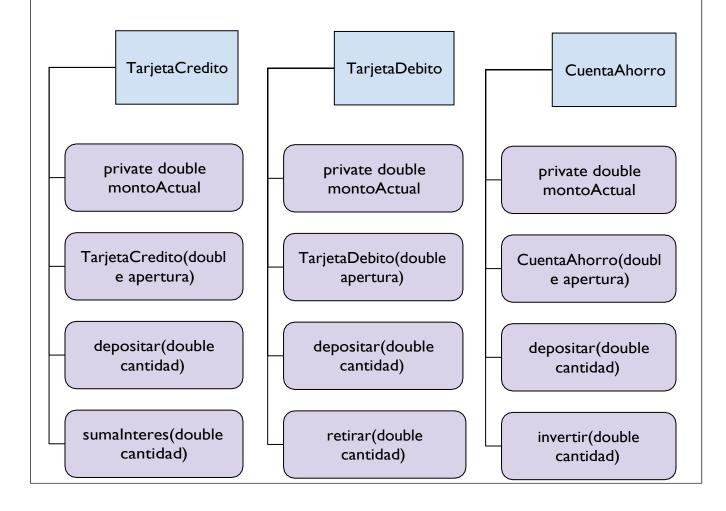
En la Lección Herencia de clases, vimos que la herencia es una es una de las principales características de la programación orientada a objetos, ya que nos permite agrupar ciertas características que algunos objetos tienen en común. ¿Te sientes listo para demostrar tu conocimiento del tema? Te animamos a realizar el Reto y demostrarlo. ¡Tú puedes!

Instrucciones:

- I. Redacta los datos que aparecen en la portada.
- 2. Revisa la Rúbrica del Reto, antes de proceder con la elaboración del Reto.
- 3. Resuelve el problema que se plantea mediante el lenguaje de programación Java y aplicando la herencia.
- 4. Utiliza el entorno Netbeans para la creación del proyecto.

Problema:

El banco MexBank quiere mejorar la eficiencia del código de su sistema. Se tienen 3 tipos de cuentas: Tarjetas de Crédito, Tarjetas de Débito y Cuenta de Ahorro. El objetivo es crear una Clase **Cuenta base**, de la cual, las demás Clases hereden sus propiedades y métodos.



Entregables:

• Entregarás una carpeta Zip, la cual contendrá la carpeta del proyecto generado en Netbeans.

Requerimientos:

• El proyecto debe de contener: herencia, métodos, uso de variables, uso de modificadores de acceso, paso de variables, encapsulamiento y retorno de valores.

Consideraciones:

- La tarjeta de crédito tiene saldo negativo.
- El método de **sumarInterés** aumenta el 15% del monto actual a la deuda.
- El método invertir aumenta el 10% al monto actual.
- El método retirar resta la cantidad indicada al monto actual.

© UVEG. Derechos reservados. El contenido de este formato está sujeto a las disposiciones aplicables en materia de Propiedad Intelectual, por lo que no puede ser distribuido, ni transmitido, parcial o totalmente, mediante cualquier medio, método o sistema impreso, electrónico, magnético, incluyendo el fotocopiado, la fotografía, la grabación o un sistema de recuperación de la información, sin la autorización por escrito de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato.