

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Nombre y Apellido: Alex Emiliano Agüero Recio

Carrera: LCC

Actividad N°3.a

Tarjeta
- nombre: cadena - descuento: entero
+ Crear() + ModificarDescuento(nuevo: entero) + ObtenerDescuento(): entero

<u>tarjeta1:Tarjeta</u>
Naranja 15

<u>:Tarjeta</u>
Nevada 10

1. Identifique clase y objeto.

Clase: Tarjeta

Objeto: tarjeta1:Tarjeta y :Tarjeta

2. Verifique que el/los objetos estén completos, en caso de no estarlo, complételos.

Todos los objetos están completos.

3. En la/s clase/s identificada/s indique el/los comportamiento/s que modifican el estado de un objeto.

El único comportamiento que modifica el estado de un objeto es el “+ModificarDescuento(nuevo: entero)”.