

```
base.$elem = $(el);
 base.options = $.extend({}, $.fn.owlCarousel.options, base.$elem.data(), options);
  base userOptions = options;
  base.loadContent();
loadContent : function(){
    var base = this;
    if (typeof base.options.beforeInit == "function")
        base options beforeInit.apply(this,[base.$elem]);
     if (typeof base.options.jsonPath == "string") {
          var url = base.options.jsonPath;
                       *function*) |
           getData(data) {
```



Tener en cuenta...

Ciclo 2 – Proyecto Inicial
 Domingo 18 de Septiembre

Revisión a par – Proyecto Inicial
 Semana del 19 al 23 de Septiembre

ArrayList

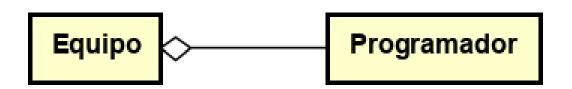
- Almacena los valores de los elementos y mantiene la posición de cada elemento.
- Se obtiene los elementos dada una posición de la lista.
- Mantiene un orden.
- Permite elementos duplicados.

HashMap

- Almacena una llave y el valor de cada elemento. Para cada valor, tiene una llave.
- Se obtiene el elemento dada la llave en el mapa.
- No garantiza un orden.
- No permite llaves duplicadas. Los valores si pueden estar duplicados.

Agregación

- Una clase es parte de otra clase (Composición débil).
- La destrucción del compuesto no conlleva la destrucción de los componentes



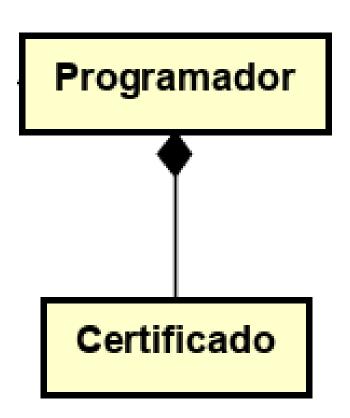
Agregación

```
public class Team
{
    private Developer developer;
    /**
     * Constructor for objects of class Team
     */
    public Team(Developer developer) {
        this.developer = developer;
    }
```

```
public class Team
    private ArrayList<Developer> developers;
    /**
     * Constructor for objects of class Team
     */
    public Team()
        developers = new ArrayList<Developer>();
    /**
     * Add developer
     * @param developer - developer to add
     */
    public void addDeveloper(Developer developer)
        developers.add(developer);
```

Composición

- La existencia de una clase contenida depende de la existencia de la clase contenedora (Composición fuerte).
- La destrucción del compuesto conlleva la destrucción de los componentes



Composición

```
public class Developer
{
    private Certificate certificate;

    /**
    * Constructor for objects of class Developer
    */
    public Developer()
    {
        certificate = new Certificate(); // SE CREA UNA INSTANCIA
    }
}
```

Programación Orientada a Objetos

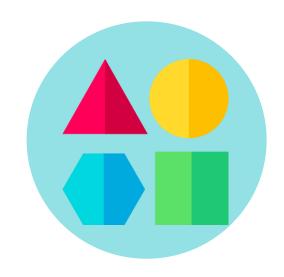
Paradigma de programación



Herencia

(Inheritance)

 Permite que una clase hija (subclase) herede las características (atributos+ métodos) de otra clase (superclase).



• JAVA: Una clase solo puede extender una clase.



- Reutilizar código.
- Adaptar código.

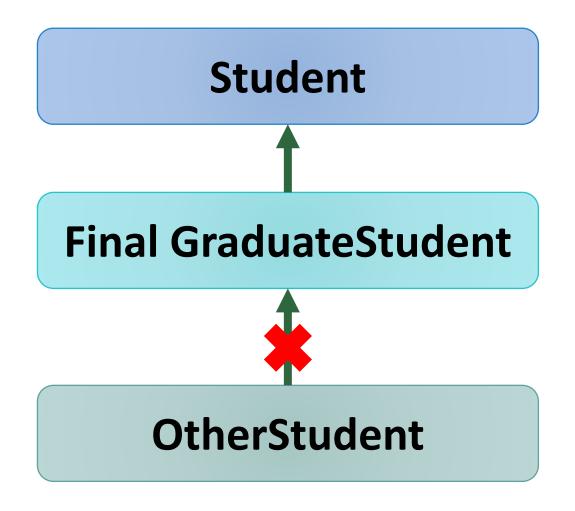


Modificadores de acceso

Modificador	Clase	Subclase	Todos
Private	SI	NO	NO
Protected	SI	SI	NO
Public	SI	SI	SI

Niveles de visualización.

Clase final



- Una clase final no puede ser heredada
- Una clase final -> Hoja de un árbol
- Máximo nivel de especialización

File:FedStats Lat long.svg

From Wikipedia, the free encyclopedia

Latitude Longitude (North/South) (West/East) 90°N 45°N Equator 45°S 90°S Latitude varies from 0° Longitude varies at the equator to 90° from 0° at North and South at the Greenwich to 180° East and West poles

Oine 18 Mai - DNO 1914 - 18 Mai - ONO Electro 195 - 1940 - 1941 - Other 1914 - 1945 - 1947 - 1947

File

File histo

```
void alNorte()
           Mueve las máquinas de la flota una posición al norte.
           El mundo tablero es circular. Longitud [0,180] Latitud [-90,90]. Coordenadas.
ArrayList<Maquina> seranDestruídas(int longitud, int latitud)
                  Consulta las máquinas que pueden afectarse por una explosión en la posiicón dada.
                  En una coordenada pueden estar muchas máquinas. Los aviones en aire no se destruyen.
ArrayList<Maquina> maquinasDebiles()
                  Consulta las máquinas débiles de una flota
                  Un barco es débil si tienen menos de cinco marinos; un avión, si no tiene piloto principal;
                  y un portaaviones si es un barco débil o alguno de sus aviones en aire es débil.
                  Las mátuinas debiles
void ataquen (int lon, int lat)
     Mueve todas las máquinas que no son débiles paso a paso (uno a uno) hacia la posición a
     atacar indicada por (lon, lat)
     Parameters:
     lon - longitud
     lat - latitud
```