

**{desafío}**  
**latam\_**

# Introducción a objetos \_

Parte II



# Itinerario



Activación de conceptos

Desarrollo Desafío

Panel de discusión

**/\* Activación de conceptos \*/**

- ¿Cómo se define un constructor?
- ¿Por qué definimos Getters y Setters?

- ¿Para qué sirve el principio de abstracción?
- ¿Para qué sirve la encapsulación?

# Ejercicio guiado

# Ejercicio con alumnos y notas (Enunciado)

En una clase existen varios alumnos, cada alumno tiene notas, una nota corresponde a un número

- Crear un diagrama UML de la situación (discutir si la nota debe ser considerada una entidad o no. Para este ejercicio puede no serlo)
- Crear la clase alumno, cada alumno tiene siempre 4 calificaciones. (Utilizar un arreglo)
- Crear el método promedio que calcule el promedio del alumno.
- Crear un arreglo con todos los alumnos y asignarles notas al azar.
- Crear un método en main llamado mejor que reciba el arreglo de alumnos y devuelva la nota mas alta.
- Crear un método para mostrar las notas de un alumno.

***/\* Desafío \*/***



**/\* Panel de discusión \*/**

**{desafío}**  
**latam\_**

*Academia de  
talentos digitales*

[www.desafiolatam.com](http://www.desafiolatam.com)