



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales

Práctica I

Docente: Magister Elena Barroso
Tutora: Magister Karollina Montero
Alumno: Pastor Bernal

Objetivo General

Facilitar la comprensión y aplicación efectiva del concepto de clases en el lenguaje de programación Java, con el fin de fortalecer la capacidad de formular y experimentar con alternativas sólidas en la resolución de problemas.

Objetivos Específicos

1. Comprender la estructura básica de una clase en Java:
 - Identificar y explicar los elementos principales de una clase, como atributos y métodos.
 - Analizar la relación entre las clases y los objetos en un programa.
2. Implementar clases en Java:
 - Crear clases con atributos y métodos adecuados según el contexto del problema.
 - Desarrollar la capacidad de instanciar objetos a partir de las clases creadas.
3. Utilizar la herencia en la programación orientada a objetos en Java:
 - Explicar el concepto de herencia y su importancia en la reutilización de código.
 - Diseñar y desarrollar jerarquías de clases utilizando la herencia.
 - Aplicar conceptos de polimorfismo y abstracción a través de la herencia en Java.