



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL



ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

MATERIA: PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS

PROFESOR: SANCHEZ JUAREZ JOSE

PRESENTA:

RAMIREZ BENITEZ BRAYAN

GRUPO: 2CM12

PREGUNTAS Y EJERCICIOS

2.1.1

CIUDAD DE MEXICO MARZO DE 2021

Ejercicio 1. Atributos. Construir las clases Estudiante, Instructor, miembroPersonal, Curso. Instancia objetos de cada una de las clases y crea variables de cada objeto.

```
public class Estudiante {
    Estudiante gustavo = new Estudiante();
    Estudiante brandon = new Estudiante();
    Estudiante oscar = new Estudiante();
    Estudiante itzel = new Estudiante();
}
public class Instructor {
    Instructor santiago = new Instructor();
    Instructor alejandro = new Instructor();
    Instructor didier = new Instructor();
    Instructor maria = new Instructor();
}
public class MiembroPersonal {
    MiembroPersonal frida = new MiembroPersonal();
    MiembroPersonal anayeli = new MiembroPersonal();
    MiembroPersonal itzel = new MiembroPersonal();
    MiembroPersonal brenda = new MiembroPersonal();
}
public class Curso {
    Curso ingles = new Curso();
    Curso calculo = new Curso();
    Curso fisica = new Curso();
    Curso geometria = new Curso();
}
```

Ejercicio 2. Métodos. Construir un programa basado en el ejemplo de métodos. El programa debe contener una clase con dos o tres métodos, que después deben ser invocados.

```
public class Pitagoras {
    private int res;

    int SumaC(int a, int b){
        int c;
        c = (a*a) + (b*b);
        return c;
    }
}
```

```
public void setRes(int r){  
    res = r;  
}  
public int getRes(){  
    return res;  
}  
public static void main(String[] args) {  
    Pitagoras p1 = new Pitagoras();  
    p1.setRes(p1.SumaC(4,3));  
    System.out.println("El resultado es : "+p1.getRes());  
}  
}
```