

Actividad implementa clases e instancias

Actividad implementa clases e instancias.

Utilizando C++ resuelve el siguiente planteamiento.

1. Diseña y codifica la clase que aparece en la Figura 1. Usa estándares de código seguro en tu diseño.
2. Recuerda incluir todos los atributos o características de la clase, por diseño, deben señalarse como como privados.

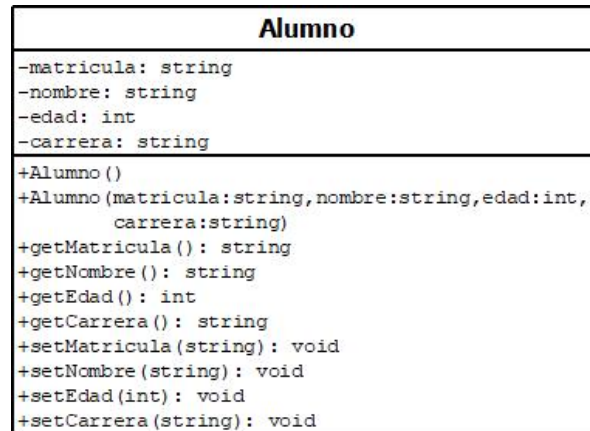


Figura 1. Diagrama de clases en UML de la clase *Alumno*.

3. Agrega funcionalidad a la clase a través de los métodos constructores, así como los métodos *getters* y *setters* para todos los atributos. Diseña los métodos *imprimeAlumno* que muestre en pantalla todos los datos de un alumno y *cumpleaños* que incremente en uno el valor del atributo edad. Ambos métodos son de tipo void y no reciben argumentos de entrada.
4. Diseña casos de prueba para validar tu programa.
5. Desde una aplicación de consola sencilla, declara un objeto para utilizar y probar todos los métodos de la clase que diseñaste.