



AYUDANTÍA N°7 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Ayudantes

Daniel Durán – Nicolás Rojas

Semana del 12 al 16 de mayo, 2025.

ACTIVIDADES

Actividad 1:

Eres el desarrollador principal del sistema de gestión de dinosaurios del **Parque Jurásico Internacional**. Cada dinosaurio es registrado con su nombre, especie y edad, pero también tiene características **específicas según su tipo** (Herbívoros, Carnívoros o Voladores). Estos datos se almacenan en un archivo .txt

id,tipo,nombre,especie,edad.

ID corresponde al identificador único del dinosaurio, tipo corresponde al tipo de dinosaurio, nombre es el nombre del dinosaurio, especie indica la especie del dinosaurio y edad es la edad del dinosaurio en años. Además, cada tipo de dinosaurio tiene atributos específicos, herbívoro tiene altura en metros y tipo de diente, carnívoro tiene habilidad y técnica de caza, y volador tiene envergadura de alas y tipo de vuelo.

Se le pide a usted construir un programa que permita lo siguiente:

- Cargar sistema.
- Agregar dinosaurio al parque.
- Eliminar dinosaurio del parque.
- Mostrar ficha de un dinosaurio.
- Salir del programa.

Se le solicita:

- a) Modelo de dominio.
- b) Diagrama de clases.
- c) Código del programa.

Consideraciones:

- Se puede hacer uso de ArrayList.
- Debe hacer uso de herencia, interfaces y clases abstractas.
- La interface debe tener los métodos alimentarse y accionar.