
A
B
c:\A\I\img.png
c:\A\B\CodigoSuma
c:\A\T\CodigoCos
A.B CodigoSuma
import A.B
import c:\A\B
Variables
arboles
arboles
int arboles;
instanciamos
arboles = 50;
arboles = arboles^2 + 2.50 • arboles +35;
entero → int, long
decimal → float, double
fraccionario
Fecha — Date
Texto — string
Sí/NO — boolean {true, false}
Date fechaHoy;
string reflexionHoy;
Criterio de Visibilidad
public
private
protected
public class Suma {
int arbol;
Variable
función
}
funciones
[criterio Visibilidad] [tipo de dato retorno] [nombre] (Argumentos parametros){ }
public void imprimir(string paraImprimir)
{
System.out.println(paraImprimir);
}
[tipodato] [nombre],
[tipodato2] [nombre2]
public int suma(int n1, int n2)
{
int rta;
rta = n1+n2;
return rta;
}
Clase es una Plantilla
agrupación de funciones
definicion de un tipo de dato
public class Suma{
}
Instanciar
Suma elQSuma = new Suma();
[class] [nombre] = new [class]();
Primitivos
int → Integer
float
long
double
mem
RAM
Acumulador X = new Acumulador();
Acumulador Y = new Acumulador();
Pantalla
99
4
RAM
Nombres Instancias
contador
99
4
X
Y
Z
Z = X
X = Y
X.contador
Y.contador
Z = null;
S.I.
Backend (SpringBoot) Jakarta spark
Frontend (JSP JSF)
Windows
W7
W10
VRam
Wifi
Ram
Rom
Javax
SpringBoot
BD
A
$> Rom A RAM(A)
Redes
OSI
1
2
3
4
5
6
7
TCP/IP
UML
Figura Geometrica
- numerolados
Herencia
Cuadrado
Triangulo
Sistema Información Ventas
Persona
-nombre
-apellido
-Cedula
-telefono
Datos generales
UsuarioSistema
-nickname
-contraseña
-cargo
-tipoUsuario
Comprador
-edad
Ave
- nombre
+volar()
Comportamiento
Operación
Cambio de Estado
Con o sin confirmación
Ave
- nombre
+volar()
AveVoladora
+Volar()
Paloma
Gorrion
Pingüino
+nadar();
Pinguino a = new Pinguino();
a.Volar();
a.nadar();
- Nombre cientifico, comun - Lista medicamento - tipo comida
Aves
Ave
+Volar()
Gorrion
Golondrina
Pinguino
AC
AnC
Ant
iPV
$
010010097
Liquidacion
$000000
30
Predial
#predio
tarifa por pe
Contrataar
4dias
$
Panel de control bombillos
1 3 Bombillos
1 Bombillo tradicional → filamento
1 Bombillo Led → Blanco
1 Bombillo RGB
3 Clases →
necesitaremos Interfaces / Herencia / ?
Comportamiento
• Prende / Apagar
→ Esta prendido?
• Ponerle nombre
• Lumens
• Marca
<<Interface>>
IEncender
<<Interface>>
IApagar
BOMBILLO
- nombre
- marca
- intensidad
- estaPrendido
B TRADICIONAL
- forma
- filamento
B LED
- # LEDS
B RGB
- R
- G
- B
Manejador
prender (Bombillo)
Apagar (Bombillo)
Ave
AveVolador
Pingüino
Golondrina
Colibri
public void algo(AveVoladora x)
0
a
b
c
1
fecha
Bombillo
2
Ø
Estructuras de datos
C
C++