**REGIONAL:** QUINDÍO **CENTRO:** COMERCIO Y TURISMO

1. **IDENTIFICACIÓN DEL INSTRUMENTO: Básico Programación orientada a objetos y Herencia.**

|  |
| --- |
| **Programa de Formación:** ANALISIS Y DESARROLLO  **Actividad de Aprendizaje:** Taller Herencia  **Señor Aprendiz:**  **Práctica:**   1. **Ejercicio de Herencia:**     1. Cree la superclase Figuras, creele los atributos dobles área y perímetro con acceso protegido, cree los métodos get y set para cada variable y coloque el encabezado mas no la implementación para los métodos calcularArea() y calcularPerimetro().    2. Cree la clase Circulo que herede de la clase figura e implemente el cuerpo de los métodos calcularArea() y calcularPerimetro().    3. Cree la clase Triangulo que herede de la clase figura e implemente el cuerpo de los métodos calcularArea() y calcularPerimetro().    4. Cree la clase Rectángulo que herede de la clase figura e implemente el cuerpo de los métodos calcularArea() y calcularPerimetro().    5. Implemente por consola una aplicación para que el usuario escoja un tipo de figura de los tres mencionados anteriormente y que pregunte los datos necesario para calcular el área y del perímetro para la figura seleccionada.. 2. Definir adecuadamente las clases en Java, las relación que existe entre ellas (Herencia) y los modificadores de acceso adecuados para los atributos y métodos. Las cuales se derivan de los siguientes diagramas de clases en UML:     Nota: El trabajo lo deben entregar de manera individual |
|  |

|  |
| --- |
| **Nombre del Aprendiz:** Santiago Rojas Rodríguez  **Nombre del Instructor:** Diana María Valencia R  Ingeniera de Sistemas y computación  Instructora Contratista |