



**Universidad Centroccidental
"Lisandro Alvarado"
Decanato de Ciencias y Tecnología
Departamento de Sistemas
Introducción a la Computación**



Programa: Ingeniería en Informática
Unidad II: El Paradigma Orientado a Objeto

Código de la Materia: 2154
Tema: Paradigma Orientado a Objeto

Actividad 1

INSTRUCCIONES

1. Para realizar esta actividad debe leer los recursos disponibles en el Entorno Virtual para el tema Paradigma Orientado a Objeto, con atención especial el Cuadro Resumen de los elementos del POO con ejemplos.
2. Resuelva los siguientes planteamientos propuestos, le servirán para fijar su aprendizaje sobre el tema de esta unidad.
3. La evaluación será de tipo formativa

PLANTEAMIENTO 1

Dado los siguientes escenarios identifique en cada uno la mayoría de los objetos que le sean posible, sus características y comportamientos

- a) En un salón de clases.
- b) En una sala de Cine.
- c) En una cafetería.
- d) En un estacionamiento.
- e) En la cocina de tu casa.
- f) En un salón de fiestas.
- g) En una carnicería.