**TALLER No 3 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS CON PYTHON**

**ACTIVIDADES POR DESARROLLAR:**

* Comprender Programación Orientada a Objetos en **PYTHON**
* Aplicar Programación Orientada a Objetos en **PYTHON**

**EVIDENCIA(S) A ENTREGAR:**

**EV1 Desarrollar la actividad a desarrollar propuesta en el taller**

**CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** | JOSE FERNANDO GALINDO SUAREZ | INSTRUCTOR | CGMLTI | 13/02/2024 |

**CONTROL DE CAMBIOS** (diligenciar únicamente si realizan ajustes al taller)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |  |

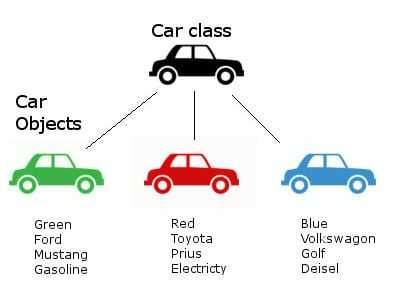
**INTRODUCCIÓN**

Después de realizar la lectura “[programación orientada a objetos](https://diego.com.es/programacion-orientada-a-objetos-en-php)”, podrá desarrollar los ejercicios dispuestos en este taller. Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

La programación orientada a objetos es un paradigma de la programación y es el más actualizado en la actualidad, aumentando así la modularidad y la reutilización de código en la programación, rompiendo el paradigma de la programación estructurada, aunque se puede combinar las dos al desarrollar aplicaciones.

Se acerca a la manera como se tratan los objetos en la realidad empezando con la fase de análisis, luego su implementación será la forma más adecuada para su desarrollo.

**Clases y objetos.**

* **Los objetos  son representaciones  (simples/complejas) (reales/imaginarias)  de cosas: reloj,  avión, coche.**
* **No todo puede ser considerado como un objeto, algunas cosas son simplemente características  atributos  de los objetos: color, velocidad,  nombre**



**Abstracción  funcional**

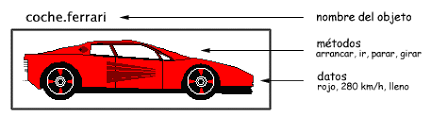
Hay cosas que sabemos que los coches hacen, pero no cómo lo hacen:

* avanzar
* parar
* girar  a la derecha
* girar  a la izquierda

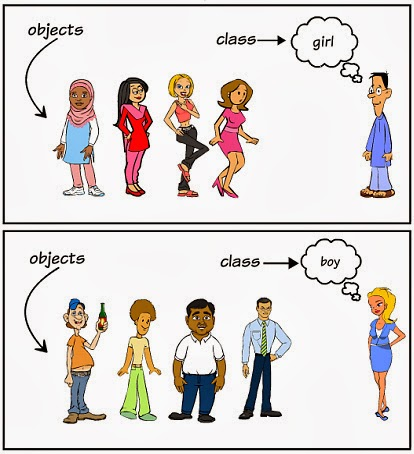
**Abstracción  de datos**

Un coche  tiene  además ciertos  atributos:

* color
* velocidad
* tamaño
* etc.
* **Es una forma de agrupar un conjunto de datos (estado) y de funcionalidad (comportamiento) en un mismo bloque de código que luego puede ser referenciado desde otras partes de un programa**
* **La clase a la que pertenece el objeto puede considerarse como un nuevo tipo  de datos**

**Los objetos permiten tener un control total sobre ‘quién’ o ‘qué’ puede acceder a sus variables y métodos, es decir, pueden tener componentes públicos, a los que podrán acceder otros objetos, o componentes privados, a los que únicamente puede acceder él.**

**Los componentes pueden ser tanto las variables como los métodos de ese objeto.**



**La programación orientada a objetos (Object Oriented Programming OOP) es un modelo de lenguaje de programación organizado por objetos constituidos por datos y funciones, entre los cuales se pueden crear relaciones como herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento.**

**Esto permite que haya una gran flexibilidad y se puedan crear objetos que pueden heredarse y transmitirse sin necesidad de ser modificados continuamente.**

**JERARQUÍA DE COMPOSICIÓN**  


**El objeto está compuesto por otros objetos con comportamientos distintos.**

**Esto sirve para representar uno varios objetos que están dentro de otro que los contiene.**

**DEFINICIÓN DE ABSTRACCIÓN.**

**Nos da una visión simplificada de una realidad de la que sólo consideramos determinados aspectos esenciales:**

**¿qué entendemos por ...?**

**¿... color de un semáforo?**

**¿... estado de una cuenta bancaria?**

**¿... estado de una bombilla?**

**¿qué necesitamos conocer de un coche para utilizarlo?**



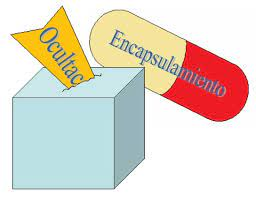
**La abstracción como técnica de programación**

**La programación es una tarea compleja.**

**Mediante la abstracción es posible elaborar software que**

**permita solucionar problemas cada vez más grandes.**

**DEFINICIÓN DE ENCAPSULAMIENTO**

  
  
***Proceso de ocultamiento de todos los detalles de una*** ***entidad que no contribuyen a sus características*** ***esenciales.***

**Abstracción**       nos centramos en la visión externa.

**Encapsulamiento**       nos centramos en la visión interna.

El acceso a los datos y las operaciones se realiza

mediante una interfaz bien definida.

**DEFINICIÓN DE POLIMORFISMO**

El polimorfismo se refiere al hecho que un método adopte múltiples formas.

Esto se consigue por medio de la sobrecarga de métodos:

un mismo nombre de método para distintas funcionalidades.

a = Sumar (c,d); a = Sumar (c,d,5);

Sobrecarga de operadores:

un mismo operador con distintas funcionalidades.

En la sobrecarga de funciones se desarrollan distintas funciones con un mismo nombre, pero distinto código.

Las funciones que comparten un mismo nombre deben tener una relación en cuanto a su funcionalidad.

Aunque comparten el mismo nombre, deben tener distintos parámetros. Éstos pueden diferir en:

* El número
* El tipo
* El orden
* El tipo del valor de retorno de una función no es válido como distinción.

Define los datos y el comportamiento, llamado atributos y métodos.

'''

nombre #atributo público

\_nombre #atributo protegido

\_\_nombre #atributo privado

'''

class Alumno:

  def \_\_init\_\_(self, nombre, nota):

    self.\_\_nombre = nombre

    self.\_\_nota = nota

    print ("Estoy dentro del constructor")

  def mostrar\_info(self, maximo=5):

    print ("nombre", self.\_\_nombre, "nota:", self.\_\_nota, "entre ", maximo)

    print ("Objeto actual ", self)

########################################

a1 = Alumno ("Juan", 3)

a1.mostrar\_info()

a2 = Alumno ("Margarita", 3)

a2.mostrar\_info(4)

print(a2)

print (a2)



La visibilidad de una propiedad, un método o una constante se puede definir anteponiendo a su declaración una de las palabras reservadas public, protected o private.

● public ​la variable/función se accede desde cualquier lugar y otras instancias de esa misma clase.

● private ​la variable/función solamente se accede desde la misma clase que la define.

● protected ​la variable/función se accede desde la clase que las define y las clases que se herede de ella.

**INSTANCIAR UNA CLASE (**[**Fuente**](https://jairogarciarincon.com/clase/programacion-orientada-a-objetos-en-php/objetos-clases-atributos-y-metodos)**)**

A la acción de crear objetos, se denomina **instanciar una clase**; una **Clase** se puede considerar como un nuevo tipo de datos, personalizado, creado por el programador, y la variable de ese nuevo tipo de dato, es el objeto.

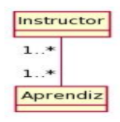
**$c=new NombreClase();**

**RELACIONES** [**(Fuente)**](https://objetosweb.wordpress.com/category/uml/)



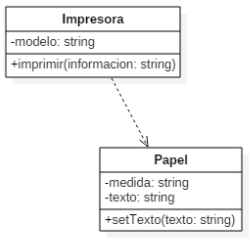
● La asociación​ es una relación donde los objetos tienen su propio ciclo de vida y no hay propietario.

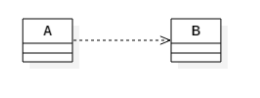
● La frase para comprobar una relación de este tipo es A es una parte de B.

Tomemos un ejemplo de Instructor y Aprendiz.

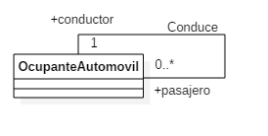
Varios Aprendices pueden asociarse con un solo Instructor y un solo Aprendiz puede asociarse con varios Instructores. Ambos se pueden crear y eliminar de forma independiente.



**Dependencia**



**Asociación reflexiva**



● La agregación​ es una forma especializada de asociación donde todos los objetos tienen su propia existencia, pero hay propiedad y los objetos secundarios no pueden pertenecer a

otro objeto principal.

Un ejemplo: Área e Instructor. Un solo Instructor no puede pertenecer a múltiples Áreas, pero si eliminamos el Área, el objeto Instructor ​no​ se destruirá. Podemos pensarlo como una relación

“tiene una”.

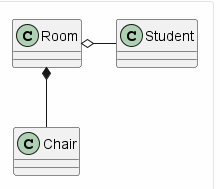


● La composición​ es una forma especializada de Agregación donde el objeto secundario no tiene su ciclo de vida propio y si se elimina el objeto principal, también se eliminarán todos los objetos secundarios.

La relación entre Preguntas y Opciones. Las

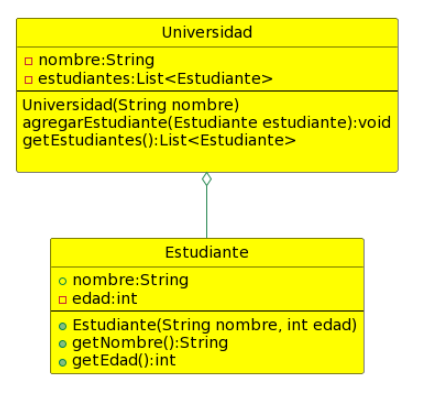
preguntas individuales pueden tener múltiples

opciones y la opción no puede pertenecer a otra pregunta.



**AGREGACIÓN**

**La agregación: es un tipo de relación entre clases en la programación orientada a objetos, donde una clase contiene a otra, pero ambas pueden existir de manera independiente. Vamos a ver un ejemplo sencillo en Java para entender mejor el concepto de agregación.**

**Supongamos que queremos modelar una relación entre una clase Universidad y una clase Estudiante. La Universidad tiene una lista de estudiantes, pero los estudiantes pueden existir sin estar asociados a una universidad específica.**

import java.util.ArrayList;

import java.util.List;

class Estudiante {

    private String nombre;

    private int edad;

    // Constructor

    public Estudiante(String nombre, int edad) {

        this.nombre = nombre;

        this.edad = edad;

    }

    // Getters y setters (para simplificar, no incluiré setters para este ejemplo)

    public String getNombre() {

        return nombre;

    }

    public int getEdad() {

        return edad;

    }

}

class Universidad {

    private String nombre;

    private List<Estudiante> estudiantes;  // Lista de estudiantes asociados a la universidad

    // Constructor

    public Universidad(String nombre) {

        this.nombre = nombre;

        this.estudiantes = new ArrayList<>();

    }

    // Método para agregar estudiantes a la universidad

    public void agregarEstudiante(Estudiante estudiante) {

        estudiantes.add(estudiante);

    }

    // Método para obtener la lista de estudiantes de la universidad

    public List<Estudiante> getEstudiantes() {

        return estudiantes;

    }

    // Otros métodos y funcionalidades de la universidad

    // ...

}

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // Crear estudiantes

        Estudiante estudiante1 = new Estudiante("Juan", 20);

        Estudiante estudiante2 = new Estudiante("Maria", 22);

        // Crear universidad

        Universidad universidad = new Universidad("Universidad XYZ");

        // Agregar estudiantes a la universidad

        universidad.agregarEstudiante(estudiante1);

        universidad.agregarEstudiante(estudiante2);

        // Obtener la lista de estudiantes de la universidad

        List<Estudiante> listaEstudiantes = universidad.getEstudiantes();

        // Imprimir la información

        System.out.println("Estudiantes de la Universidad " + universidad.getNombre() + ":");

        for (Estudiante estudiante : listaEstudiantes) {

            System.out.println("Nombre: " + estudiante.getNombre() + ", Edad: " + estudiante.getEdad());

        }

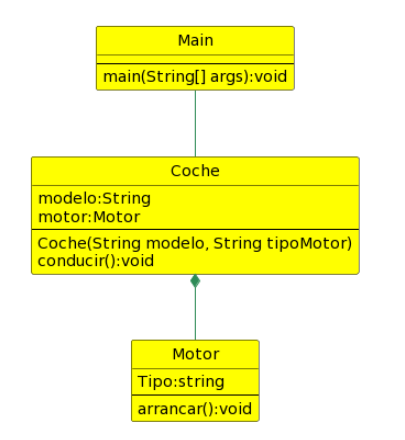
    }

}

**En este ejemplo, la clase Universidad contiene una lista de estudiantes (estudiantes). La relación entre Universidad y Estudiante es de agregación, ya que los estudiantes pueden existir de forma independiente y no se destruyen si la universidad deja de existir. La universidad simplemente mantiene una lista de estudiantes asociados.**

**COMPOSICIÓN**

**La composición en programación orientada a objetos se refiere a la relación entre dos clases donde una clase contiene una instancia de otra clase. Aquí tienes un ejemplo sencillo en Java que ilustra la composición:**



**Supongamos que queremos modelar una relación entre una clase Motor y una clase Coche. En este caso, un coche tiene un motor, y utilizaremos la composición para representar esta relación.**

// Definición de la clase Motor

class Motor {

    private String tipo;

    public Motor(String tipo) {

        this.tipo = tipo;

    }

    public void arrancar() {

        System.out.println("Motor arrancado");

    }

}

// Definición de la clase Coche que utiliza composición con la clase Motor

class Coche {

    private String modelo;

    private Motor motor; // Composición: Coche tiene un Motor

    public Coche(String modelo, String tipoMotor) {

        this.modelo = modelo;

        this.motor = new Motor(tipoMotor); // Crear una instancia de Motor al construir un Coche

    }

    public void conducir() {

        System.out.println("Conduciendo el coche modelo " + modelo);

        motor.arrancar(); // Utilizar el método del motor

    }

}

// Clase principal que contiene el método main para ejecutar el programa

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // Crear un coche con un motor específico

        Coche miCoche = new Coche("Sedan", "Gasolina");

        // Conducir el coche, lo que también activará el motor

        miCoche.conducir();

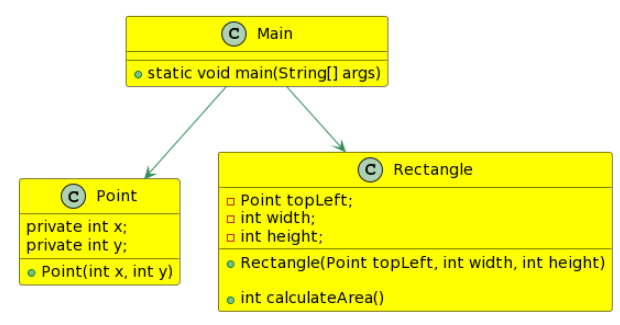
    }

}

**En este ejemplo, la clase Coche tiene una instancia de la clase Motor. Al crear un objeto Coche, también se crea un objeto Motor dentro de él. La composición permite que el coche utilice las funcionalidades del motor, como el método arrancar().**

**DEPENDENCIA**

**En Java, la dependencia de clases se refiere a la relación en la cual una clase utiliza o depende de otra clase para llevar a cabo ciertas operaciones o funcionalidades. Estas dependencias se manifiestan a través de la utilización de instancias de otras clases, llamadas a métodos de otras clases o referencias a constantes y variables de otras clases.**

**Cuando una clase A depende de otra clase B, significa que la clase A utiliza o requiere la funcionalidad proporcionada por la clase B para realizar alguna tarea específica. La dependencia entre clases es un concepto fundamental en la programación orientada a objetos y es esencial para construir aplicaciones modularizadas y mantenibles.**

// Clase Rectangle que depende de la clase Point

class Point {

    private int x;

    private int y;

    public Point(int x, int y) {

        this.x = x;

        this.y = y;

    }

    // Métodos getter y setter para x e y

}

class Rectangle {

    private Point topLeft;

    private int width;

    private int height;

    public Rectangle(Point topLeft, int width, int height) {

        this.topLeft = topLeft;

        this.width = width;

        this.height = height;

    }

    // Método para calcular el área del rectángulo

    public int calculateArea() {

        return width \* height;

    }

}

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // Crear una instancia de Point

        Point point = new Point(10, 20);

        // Crear una instancia de Rectangle que depende de Point

        Rectangle rectangle = new Rectangle(point, 30, 40);

        // Calcular y mostrar el área del rectángulo

        int area = rectangle.calculateArea();

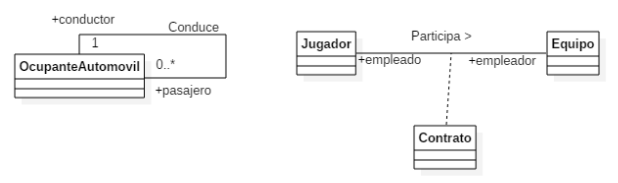
        System.out.println("Área del rectángulo: " + area);

    }

}

**En este ejemplo, la clase Rectangle depende de la clase Point para representar las coordenadas del vértice superior izquierdo del rectángulo. La relación de dependencia se establece al crear una instancia de Point y pasarlo como argumento al constructor de Rectangle. La clase Rectangle utiliza la funcionalidad proporcionada por la clase Point para realizar sus operaciones.**

**ASOCIACIÓN**

**La asociación reflexiva en Java se refiere a una relación entre una clase y sí misma. En otras palabras, una instancia de la clase puede estar relacionada con otra instancia de la misma clase. Este tipo de relación se utiliza cuando necesitas modelar una relación entre objetos del mismo tipo. Puedes implementar asociaciones reflexivas a través de atributos de instancia que son instancias de la misma clase o a través de métodos que devuelven instancias de la misma clase.**

public class Persona {

    private String nombre;

    private int edad;

    private Persona mejorAmigo;  // Asociación reflexiva: Una persona puede tener otra persona como mejor amigo

    public Persona(String nombre, int edad) {

        this.nombre = nombre;

        this.edad = edad;

    }

    // Método para establecer el mejor amigo

    public void establecerMejorAmigo(Persona amigo) {

        this.mejorAmigo = amigo;

    }

    // Método para obtener el mejor amigo

    public Persona obtenerMejorAmigo() {

        return mejorAmigo;

    }

    public static void main(String[] args) {

        Persona persona1 = new Persona("Alice", 25);

        Persona persona2 = new Persona("Bob", 30);

        // Establecer una asociación reflexiva

        persona1.establecerMejorAmigo(persona2);

        // Obtener el mejor amigo

        Persona amigoDePersona1 = persona1.obtenerMejorAmigo();

        System.out.println(persona1.getNombre() + "'s mejor amigo es " + amigoDePersona1.getNombre());

    }

    // Métodos getter para nombre y edad

    public String getNombre() {

        return nombre;

    }

    public int getEdad() {

        return edad;

    }

}

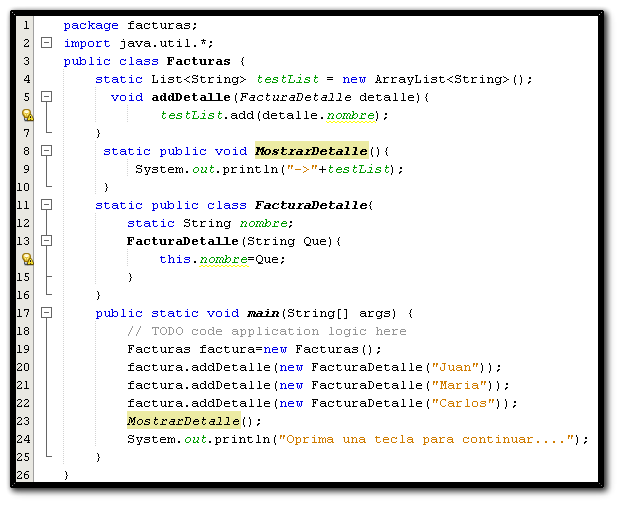
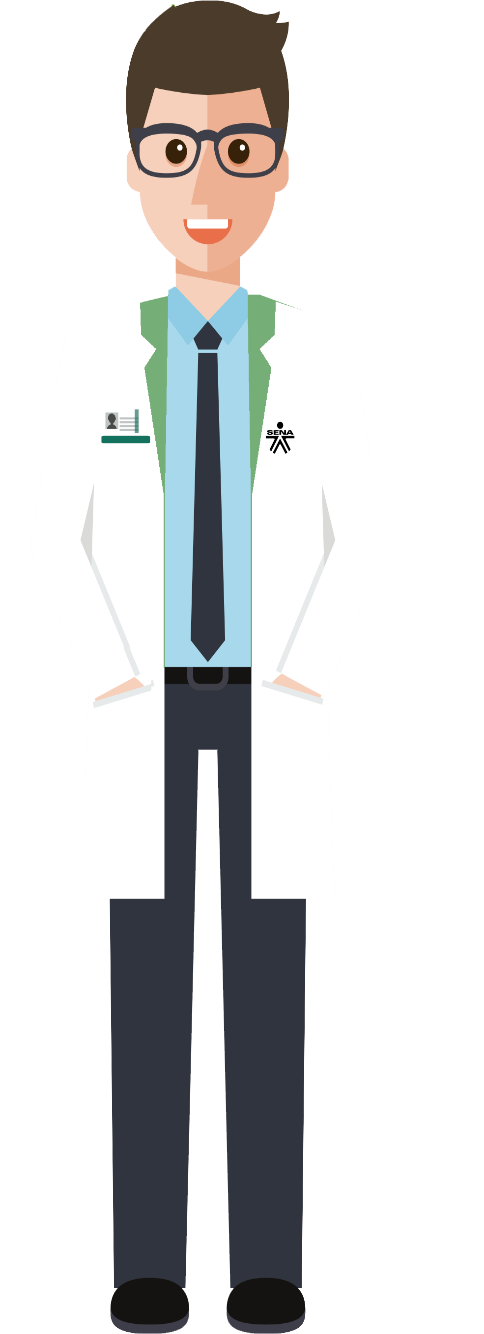
**En este ejemplo, la clase Persona tiene un atributo llamado mejorAmigo que es de tipo Persona, lo que indica que una persona puede tener otra persona como su mejor amigo. Los métodos establecerMejorAmigo y obtenerMejorAmigo se utilizan para establecer y obtener la relación de mejor amigo entre instancias de la clase Persona. La asociación reflexiva se crea cuando se establece que una instancia de Persona puede tener otra instancia de Persona como su mejor amigo.**

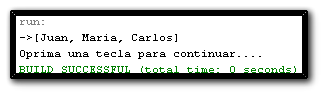
**DELEGACIÓN**

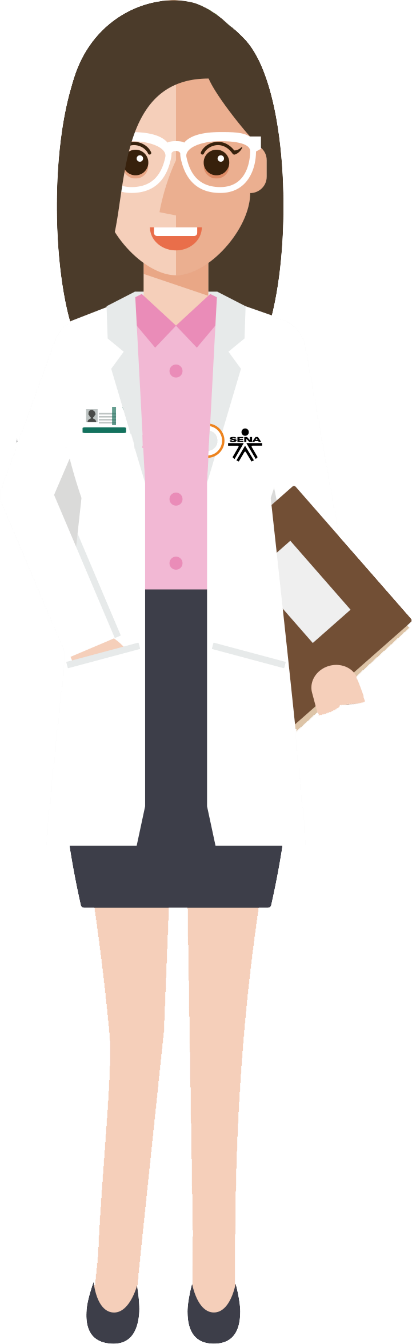
**En el contexto de Java, la delegación se refiere a un patrón de diseño en el cual un objeto transfiere la responsabilidad de realizar ciertas tareas a otro objeto. Esto se logra mediante la creación de una asociación entre los objetos, donde el objeto que delega no implementa directamente la funcionalidad requerida, sino que pasa la solicitud al objeto delegado.**

**La delegación permite la reutilización de código y promueve la modularidad y la separación de preocupaciones en el diseño de software. En lugar de que un objeto realice todas las operaciones por sí mismo, puede delegar ciertas tareas a otros objetos especializados en esas operaciones.**

**En términos de implementación en Java, la delegación se logra mediante la creación de una instancia del objeto delegado dentro del objeto que delega y luego llamando a los métodos del objeto delegado cuando sea necesario realizar una operación específica. Esto puede lograrse mediante la composición de objetos, donde el objeto que delega contiene una referencia al objeto delegado y lo utiliza para completar ciertas tareas.**

****

****

****

**Diferencia entre Agregación y Composición**

* Las relaciones en una composición son requeridas, en la agregación son opcionales.
* En la composición una clase partícula no puede ser compartida por otras clases compuestas, en la agregación esto es posible.
* La relación de vida de la clase partícula y la clase contenedora, es muy fuerte, de hecho es la relación más fuerte; tanto así que si un objeto de la clase contenedora es destruido la clase partícula también lo será. Esto en la agregación no ocurre.

**Visibilidad**

La visibilidad de una propiedad, un método o una constante se puede definir anteponiendo a su declaración una de las palabras reservadas *public*, *protected* o *private*. A los miembros de clase declarados como 'public' se puede acceder desde donde sea; a los miembros declarados como 'protected', solo desde la misma clase, mediante clases heredadas o desde la clase padre. A los miembros declarados como 'private' únicamente se puede acceder desde la clase que los definió.

Visibilidad de propiedades

Las propiedades de clases deben ser definidas como 'public', 'private' o 'protected'. Si se declaran usando *var*, serán definidas como 'public'.

**HERENCIA DE OBJETOS**

Esto es útil para la definición y abstracción de la funcionalidad y permite la implementación de funcionalidad adicional en objetos similares sin la necesidad de Re implementar toda la funcionalidad compartida.

En el contexto de programación en Java, la herencia es un concepto fundamental que permite la creación de nuevas clases basadas en clases ya existentes. La herencia es un mecanismo que permite a una clase heredar propiedades y comportamientos de otra clase, lo que facilita la reutilización del código y la creación de una jerarquía de clases.

En Java, la herencia se implementa mediante la palabra clave extends. Una clase que hereda de otra se llama subclase o clase hija, y la clase de la cual se hereda se llama superclase o clase padre.

// Superclase o clase padre

class Animal {

    void comer() {

        System.out.println("El animal está comiendo");

    }

}

// Subclase o clase hija que hereda de Animal

class Perro extends Animal {

    void ladrar() {

        System.out.println("El perro está ladrando");

    }

}

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // Crear una instancia de la subclase

        Perro miPerro = new Perro();

        // Llamar a métodos de la superclase

        miPerro.comer();

        // Llamar a métodos de la subclase

        miPerro.ladrar();

    }

}

En este ejemplo, la clase **Perro** hereda de la clase **Animal**. Esto significa que la clase **Perro** tiene automáticamente el método **comer** de la clase **Animal**, además de tener su propio método **ladrar**. La herencia permite organizar el código de una manera que refleje la relación "es un/a" entre las clases, lo que facilita la comprensión y el mantenimiento del código.

**CLASES TRAIT.**

Los TRAIT son clases que agrupan funcionalidades diseñadas y reutilizadas en otras clases para evitar la herencia simple. Estas no se instancian, sólo permiten utilizar sus funciones específicas en otras clases.

En Java, las clases trait no son una característica nativa del lenguaje. Sin embargo, a partir de Java 8, se introdujeron las interfaces funcionales que proporcionan una funcionalidad similar a los traits en otros lenguajes de programación.

En programación orientada a objetos, un trait es una unidad de comportamiento que se utiliza para componer clases y agregar funcionalidades a ellas. En Java, las interfaces funcionales se introdujeron para admitir programación funcional y permitir la creación de funciones lambda. Una interfaz funcional es aquella que tiene un solo método abstracto y puede contener métodos default y estáticos.

A continuación, se muestra un ejemplo simple de una interfaz funcional en Java:

@FunctionalInterface

public interface MiTrait {

    void miMetodoAbstracto();

    default void miMetodoDefault() {

        System.out.println("Este es un método default en la interfaz funcional.");

    }

    static void miMetodoEstatico() {

        System.out.println("Este es un método estático en la interfaz funcional.");

    }

}

En este ejemplo, MiTrait es una interfaz funcional que contiene un método abstracto (miMetodoAbstracto) y dos métodos con implementación predeterminada (miMetodoDefault y miMetodoEstatico). La anotación @FunctionalInterface es opcional pero se utiliza para indicar que la interfaz es funcional.

Las interfaces funcionales en Java 8 y versiones posteriores permiten una forma de composición de comportamiento similar a los traits en otros lenguajes de programación. Además, con la introducción de las expresiones lambda, puedes utilizar estas interfaces para lograr un estilo de programación más funcional en Java.

**OPERADOR DE RESOLUCIÓN DE ÁMBITO (.)**

“El Operador de Resolución de Ámbito (también denominado Paamayim Nekudotayim) o en términos simples, es un token que permite acceder a elementos [estáticos](https://www.php.net/manual/es/language.oop5.static.php), [constantes](https://www.php.net/manual/es/language.oop5.constants.php), y sobrescribir propiedades o métodos de una clase.”

En Java, el "operador de resolución de ámbito" se denota por el símbolo de punto (.) y se utiliza para acceder a miembros de una clase, como variables de instancia, métodos o variables estáticas. Este operador se conoce también como el "operador de acceso de miembro". La sintaxis general es:

objeto.metodo();  // Acceso a un método de instancia

objeto.variableDeInstancia;  // Acceso a una variable de instancia

Clase.metodoEstatico();  // Acceso a un método estático

Clase.variableEstatica;  // Acceso a una variable estática

Aquí, objeto puede ser una instancia de una clase y Clase es el nombre de la clase. El operador de resolución de ámbito permite a los programadores acceder a los miembros de una clase y llamar a métodos o acceder a variables tanto de instancias como estáticas.

Ejemplo:

public class Ejemplo {

    // Variable de instancia

    private int variableInstancia;

    // Método de instancia

    public void metodoInstancia() {

        System.out.println("Método de instancia");

    }

    // Variable estática

    public static int variableEstatica;

    // Método estático

    public static void metodoEstatico() {

        System.out.println("Método estático");

    }

    public static void main(String[] args) {

        // Uso del operador de resolución de ámbito

        Ejemplo objeto = new Ejemplo();

        objeto.variableInstancia = 42;  // Acceso a variable de instancia

        objeto.metodoInstancia();  // Llamada a método de instancia

        Ejemplo.variableEstatica = 10;  // Acceso a variable estática

        Ejemplo.metodoEstatico();  // Llamada a método estático

    }

}

En este ejemplo, se muestra cómo usar el operador de resolución de ámbito para acceder a variables y métodos tanto de instancia como estáticos. Es fundamental entender este operador para trabajar efectivamente con objetos y clases en Java.

**DESDE EL INTERIOR DE LA DEFINICIÓN DE LA CLASE**

Las tres palabras claves especiales *self*, *parent* y *static* son utilizadas para acceder a propiedades y métodos desde el interior de la definición de la clase.

Declarar static a un método o atributo permite hacerlos accesibles sin la necesidad de instanciar la clase contenedora. Cuando se declara static no se puede acceder mediante una clase instanciada. La seudo variable this. no está disponible dentro de los métodos y atributos declarados static, se debe utilizar self.

**INVOCANDO A UN MÉTODO PARENT.**

En Java, el término "parent" no es un concepto específico del lenguaje de programación en sí mismo. Sin embargo, puede hacer referencia a algunas situaciones o contextos en el desarrollo de software en Java. Aquí hay algunas interpretaciones posibles:

Clase Padre (Superclass): En la programación orientada a objetos, especialmente en Java, se utiliza el término "clase padre" para referirse a una clase de la cual otra clase hereda atributos y métodos. La clase que hereda se llama "clase hija" o "subclase". En este contexto, a veces se usa la palabra "parent" para describir la clase de la cual otra está heredando.

class Animal {

    // ...

}

class Mamifero extends Animal {

    // ...

}

En este ejemplo, Animal sería la "clase padre" de Mamifero.

Jerarquía de Directorios (Padre/Directorio Superior): En el manejo de archivos y directorios, el término "parent" se puede usar para referirse al directorio superior o padre de un directorio particular. Java proporciona métodos para trabajar con rutas de archivos y directorios, y el método getParent() puede utilizarse para obtener el directorio padre de una ruta dada.

import java.nio.file.Path;

import java.nio.file.Paths;

public class DirectorioParent {

    public static void main(String[] args) {

        Path ruta = Paths.get("/home/usuario/carpeta/archivo.txt");

        Path directorioPadre = ruta.getParent();

        System.out.println("Directorio Padre: " + directorioPadre);

    }

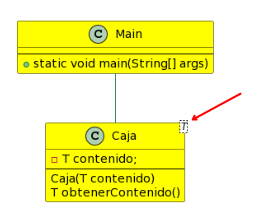
}

En este ejemplo, getParent() se utiliza para obtener el directorio padre de la ruta "/home/usuario/carpeta/archivo.txt".

**CLASE GENÉRICA**

Es un recurso que podemos encontrar en la mayoría de los lenguajes de programación. Esta clase genérica es una clase que no tiene ninguna propiedad ni método como solemos ver en otras clases predefinidas. Puede parecer poco práctico, pero en realidad es de gran ayuda cuando se quiere crear un objeto e ir añadiendo las propiedades que queramos para, por ejemplo, añadirlo a un archivo JSON.

En Java, una clase genérica es una plantilla que define un conjunto de tipos que pueden ser utilizados como parámetros al crear instancias de esa clase. Las clases genéricas permiten escribir código que sea reutilizable y que funcione con diferentes tipos de datos sin tener que repetir el código para cada tipo.

La principal ventaja de las clases genéricas es que proporcionan un tipo de seguridad de tipo durante la compilación, lo que significa que el compilador puede detectar y evitar errores de tipo en tiempo de compilación. Esto ayuda a escribir código más robusto y menos propenso a errores.

Para definir una clase genérica en Java, se utiliza la sintaxis <T>, donde T es un tipo de parámetro que puede ser cualquier tipo de dato (clase, interfaz, tipo primitivo, etc.). Este tipo de parámetro se puede utilizar dentro de la clase para definir variables, métodos y otros elementos. Cuando se instancia la clase genérica, se proporciona el tipo concreto que se utilizará en lugar del parámetro T.

// Definición de una clase genérica

class Caja<T> {

    private T contenido;

    // Constructor

    public Caja(T contenido) {

        this.contenido = contenido;

    }

    // Método para obtener el contenido

    public T obtenerContenido() {

        return contenido;

    }

}

// Clase principal

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // Crear una instancia de la clase genérica con un tipo concreto (String en este caso)

        Caja<String> cajaString = new Caja<>("Hola Mundo");

        // Obtener y mostrar el contenido

        System.out.println("Contenido de la caja: " + cajaString.obtenerContenido());

        // Crear una instancia de la clase genérica con otro tipo concreto (Integer en este caso)

        Caja<Integer> cajaInteger = new Caja<>(42);

        // Obtener y mostrar el contenido

        System.out.println("Contenido de la caja: " + cajaInteger.obtenerContenido());

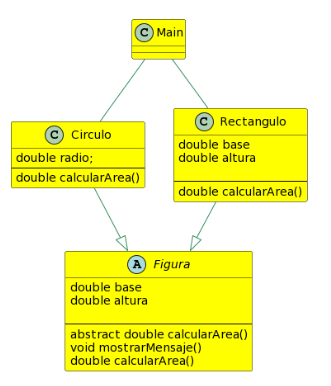
    }

}

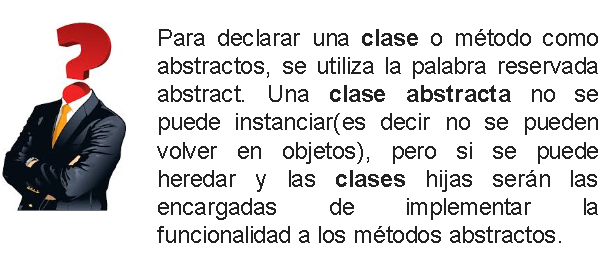
En este ejemplo, Caja es una clase genérica que utiliza el tipo de parámetro T. La clase tiene un constructor que toma un argumento del tipo T y un método obtenerContenido() que devuelve el contenido almacenado en la caja. Al crear instancias de la clase Caja, se proporcionan tipos concretos para el parámetro T. En el primer caso, se crea una caja de tipo String, y en el segundo caso, se crea una caja de tipo Integer.

**CLASES ABSTRACTAS**

Las clases abstractas son aquellas que por sí mismas no se pueden identificar con algo 'concreto' (no existen como tal en el mundo real), pero sí poseen determinadas características que son comunes en otras clases que pueden ser creadas a partir de ellas. [.](https://drive.google.com/file/d/1iK4pegsBhoa-ff8t2_SoI9z2t20bATxj/view?usp=sharing)

Una clase abstracta en Java es una clase que no se puede instanciar directamente, es decir, no se pueden crear objetos de ella. La finalidad principal de una clase abstracta es proporcionar una estructura común para clases que comparten ciertas características, pero que pueden tener comportamientos específicos diferentes.

En Java, se define una clase abstracta utilizando la palabra clave **abstract** antes de la palabra **class**. Además, una clase abstracta puede contener métodos abstractos y métodos concretos. Un método abstracto es un método que no tiene una implementación definida en la clase abstracta, sino que debe ser implementado por las clases hijas (subclases) que heredan de ella. Los métodos concretos son aquellos que tienen una implementación definida en la clase abstracta y que pueden ser heredados y utilizados directamente por las subclases.



abstract class Figura {

    // Método abstracto para calcular el área

    abstract double calcularArea();

    // Método concreto para imprimir un mensaje

    void mostrarMensaje() {

        System.out.println("Esta es una figura.");

    }

}

class Rectangulo extends Figura {

    // Implementación del método abstracto

    double calcularArea() {

        // Implementación específica para calcular el área de un rectángulo

        return base \* altura;

    }

    // Variables específicas de un rectángulo

    double base;

    double altura;

}

class Circulo extends Figura {

    // Implementación del método abstracto

    double calcularArea() {

        // Implementación específica para calcular el área de un círculo

        return Math.PI \* radio \* radio;

    }

    // Variable específica de un círculo

    double radio;

}

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // No se puede crear un objeto de tipo Figura directamente

        // Figura f = new Figura(); // Esto daría un error

        // Se pueden crear objetos de las subclases

        Rectangulo rectangulo = new Rectangulo();

        rectangulo.base = 5;

        rectangulo.altura = 3;

        System.out.println("Área del rectángulo: " + rectangulo.calcularArea());

        rectangulo.mostrarMensaje();

        Circulo circulo = new Circulo();

        circulo.radio = 2.5;

        System.out.println("Área del círculo: " + circulo.calcularArea());

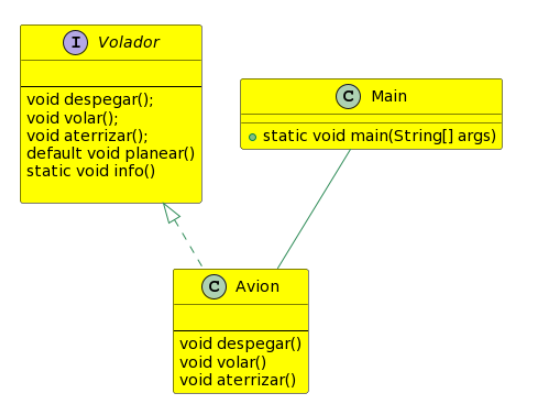
        circulo.mostrarMensaje();

    }

}

**En este ejemplo, Figura es una clase abstracta que define un método abstracto calcularArea() y un método concreto mostrarMensaje(). Las clases Rectangulo y Circulo son subclases de Figura que implementan el método abstracto calcularArea() con su propia lógica específica.**

**INTERFACES**

Una interfaz (interface) es sintácticamente similar a una clase abstracta, en la que puede especificar uno o más métodos que no tienen cuerpo ({}). Esos métodos deben ser implementados por una clase para que se definan sus acciones.

Por lo tanto, una interfaz especifica qué se debe hacer, pero no cómo hacerlo. Una vez que se define una interfaz, cualquier cantidad de clases pueden implementarla. Además, una clase puede implementar cualquier cantidad de interfaces.

Las interfaces en Java se definen utilizando la palabra clave interface. Una clase implementa una interfaz proporcionando una implementación para todos los métodos definidos en la interfaz. Una clase puede implementar múltiples interfaces, lo que permite la implementación de múltiples conjuntos de comportamientos.

Además de los métodos abstractos, una interfaz puede contener métodos predeterminados (default methods) y métodos estáticos, que tienen implementaciones predeterminadas. Los métodos predeterminados permiten agregar nuevos métodos a las interfaces sin romper la compatibilidad con las clases que ya las implementan. Los métodos estáticos proporcionan funcionalidad relacionada con la interfaz, pero no dependen de ninguna instancia específica de la clase.

// Definición de la interfaz

interface Volador {

    void despegar();

    void volar();

    void aterrizar();

    // Método predeterminado

    default void planear() {

        System.out.println("Planeando...");

    }

    // Método estático

    static void info() {

        System.out.println("Esta es una interfaz para objetos voladores.");

    }

}

// Clase que implementa la interfaz

class Avion implements Volador {

    public void despegar() {

        System.out.println("Avión despegando.");

    }

    public void volar() {

        System.out.println("Avión volando.");

    }

    public void aterrizar() {

        System.out.println("Avión aterrizando.");

    }

}

// Clase principal

public class Main {

    public static void main(String[] args) {

        // Crear un objeto de la clase Avion

        Avion avion = new Avion();

        // Llamar a los métodos de la interfaz a través del objeto del tipo de la interfaz

        avion.despegar();

        avion.volar();

        avion.aterrizar();

        avion.planear(); // Llamada al método predeterminado

        // Llamada al método estático de la interfaz

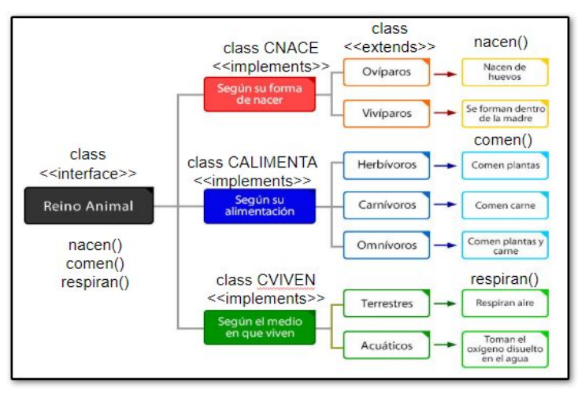
        Volador.info();

    }

}

**En este ejemplo, Volador es una interfaz que define varios métodos abstractos (despegar(), volar(), aterrizar()), un método predeterminado (planear()) y un método estático (info()). La clase Avión implementa la interfaz Volador, proporcionando implementaciones para todos los métodos definidos en la interfaz.**

**PRACTICA**

****

interface ReinoAnimal{

    void comen(int tipo);

    void nacen(int tipo);

}

class CNACEN implements ReinoAnimal{

    public void comen(int tipo){}

    public void nacen(int tipo){

        if(tipo==1)

        System.out.println("OVIPAROS Nace de huevos");

        else if(tipo==2)

        System.out.println("VIVIPAROS Se forman dentro de la madre");

    }

}

class CALIMENTAN implements ReinoAnimal{

    public void comen(int tipo){

        if(tipo==1)

        System.out.println("HERVIVOROS comen hiervas");

        else if(tipo==2)

        System.out.println("CARNIVOROS comen carne");

        else if(tipo==3)

        System.out.println("OMNIVOROS comen hierva y carne ");

    }

    public void nacen(int tipo){}

}

class Oviparos extends CNACEN{

    Oviparos(){

        nacen(1);

    }

}

class Viviparos extends CNACEN{

    Viviparos(){

        nacen(2);

    }

}

class Hervivoros extends CALIMENTAN{

    Hervivoros(){

        comen(1);

    }

}

class Carnivoros extends CALIMENTAN{

    Carnivoros(){

        comen(2);

    }

}

class Ovnivoros extends CALIMENTAN{

    Ovnivoros(){

        comen(3);

    }

}

class Main{

    public static void main(String[] args){

        Viviparos viviparo = new Viviparos();

        Oviparos oviparo = new Oviparos();

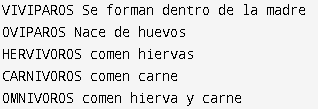
        Hervivoros hervivoros=new Hervivoros();

        Carnivoros carnivoros=new Carnivoros();

        Ovnivoros ovnivoros=new Ovnivoros();

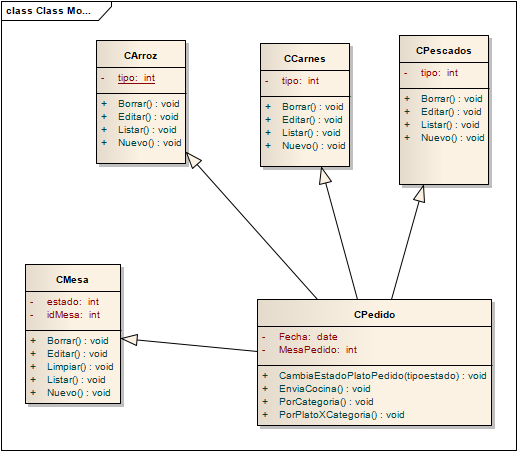
    }

}

****

**RETO: Termine la codificación de: “Según el medio en que viven”**

**Practica en clase:**



Desarrollar en JAVA el anterior diagrama de clase, junto al instructor que dará las orientaciones para su construcción, no olvide guardar una copia en el portafolio de evidencias.

**Condiciones de la práctica:**

* No se permite cambiar el nombre a ningún método ni atributo de la práctica.
* Todos los métodos deben escribir el origen y el método por ejemplo “Desde la clase CArroz y el método Nuevo”
* No es permitido utilizar NameSpace

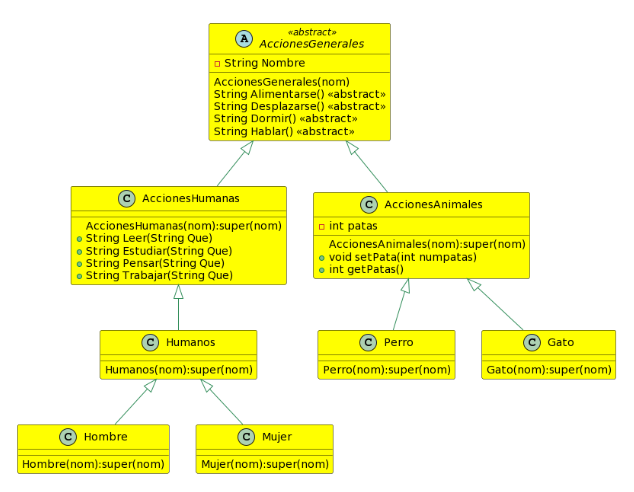
**Ejemplo de Agregación**

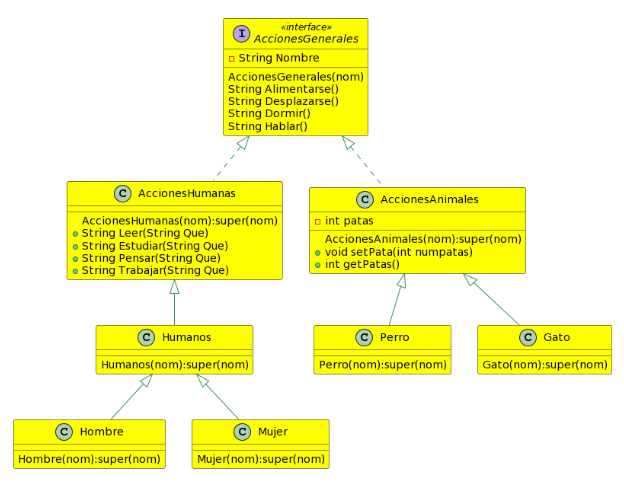
**Diagrama

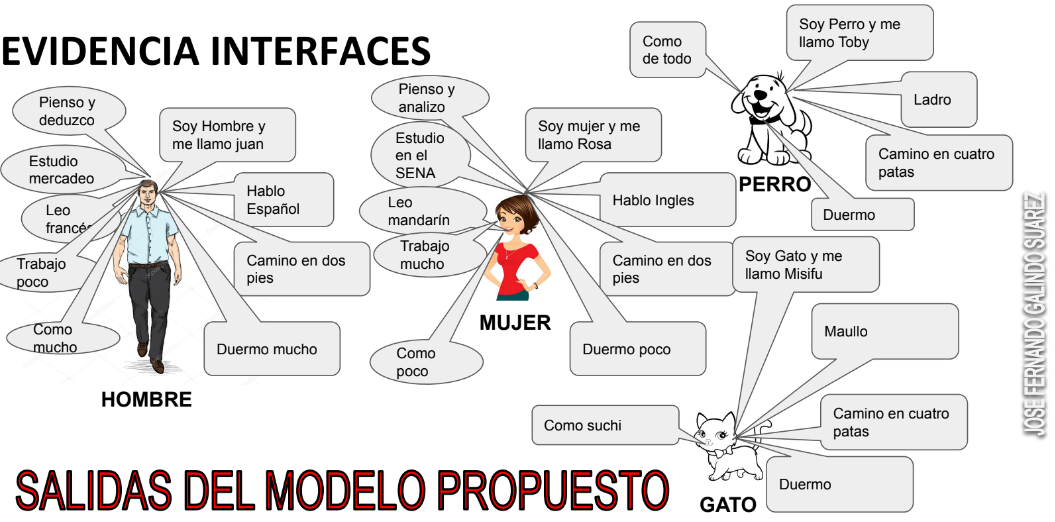
Descripción generada automáticamente**

**Ejemplo de composición.** ****

**PRACTICA No 1:**



****

Desarrollar la evidencia de interfaces de acuerdo a la salida de la siguiente grafica:**** ****

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamenteDesarrolle esta evidencia en archivo , de acuerdo con la gráfica anterior y teniendo en cuenta las salidas del modelo propuesto, en la herramienta de su preferencia y envíela al instructor, guarde una copia en el portafolio del aprendiz; este taller se debe realizar con los integrantes del grupo de proyecto de formación.

Recuerde enviarlo en un archivo ZIP no RAR ni otra extensión de comprimido y colocar como nombre “**T3\_poo.zip**” y subirlo al LMS individualmente.

Texto

Descripción generada automáticamente