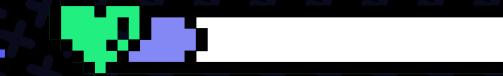


PLAYER 1



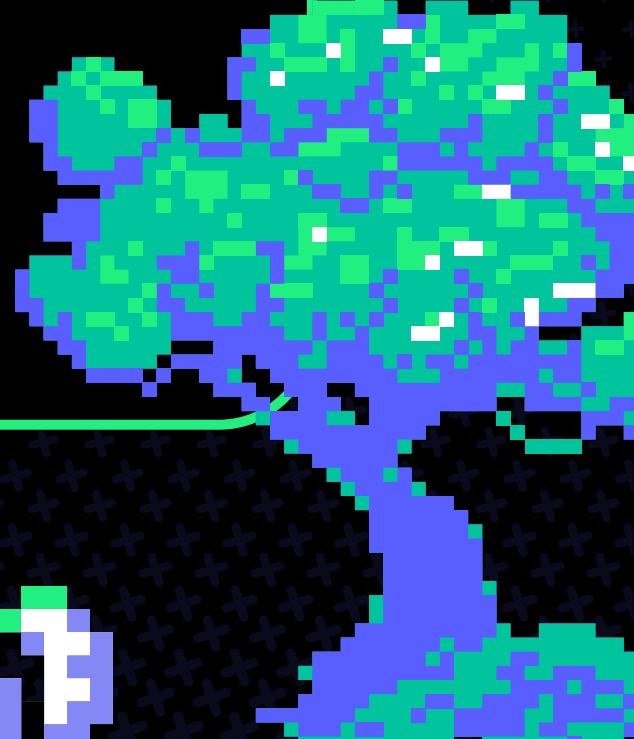
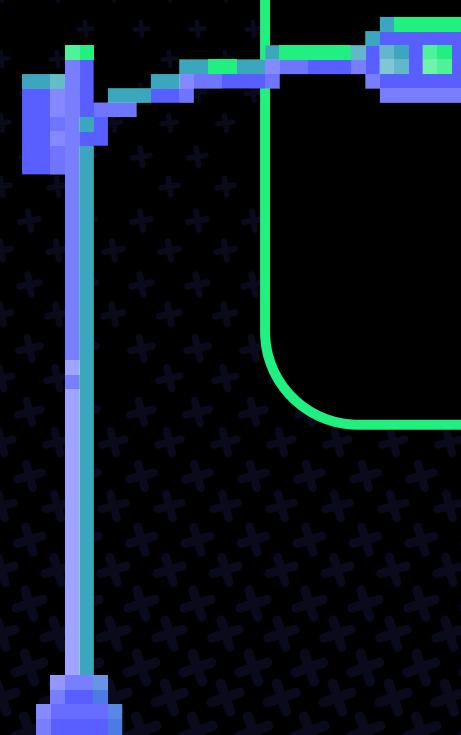
HIGHSCORE 2500



PLAYER 2

SESION #3

C++ APLICADO II



← 01

◆ 07

★ 12



ANUNCIOS

← 01

◆ 07

★ 12



TEMAS

◆ ¿QUÉ ESTAREMOS VIENDO?



MANEJO DE
ARCHIVOS



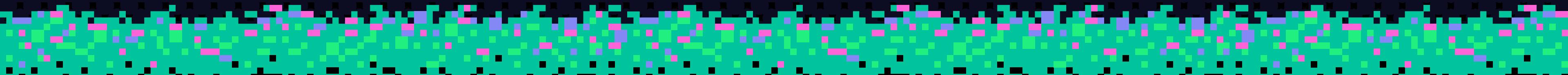
CLASES



POLIMORFISMO



TIPS



MANEJO ARCHIVOS

ENIGMAS



USO

#INCLUDE <FSTREAM>

CON ESTA LIBRERIA PODEMOS CREAR,
ESCRIBIR Y LEER ARCHIVOS QUE ESTEN EN
NUESTRA COMPUTADORA

```
#INCLUDE <Iostream>
#INCLUDE <fstream>

INT MAIN () {
    //USAREMOS
    //OFSTREAM - PARA CREAR Y ESCRIBIR
    //IFSTREAM - PARA LEER
}
```

CREAR Y ESCRIBIR

PARA ELLO, PODEMOS UTILIZAR UN ARCHIVO PREVIAMENTE CREADO EL CUAL SE SUSTITUIRA EN CADA EJECUCIÓN O BIEN, COLOCAR UN ARCHIVO NUEVO EL CUÁL SERÁ CREADO EN LA EJECUCIÓN

```
#INCLUDE <Iostream>
#INCLUDE <Fstream>
USING NAMESPACE STD;

INT MAIN () {

    OFSTREAM MYFILE("TEST.TXT");

    MYFILE << "APRENDIENDO C++ Y ESCRIBIENDO INFORMACIÓN";

    MYFILE.CLOSE();

}
```

LEER

PARA ELLO NECESITAMOS DE UN ARCHIVO PREVIAMENTE
CREADO EN UNA RUTA RELATIVA O ABSOLUTA, DE LO
CONTRARIO GENERARA UN ERROR EN EL QUE NO PODREMOS
LEER ALGO QUE NO EXISTE.

```
#INCLUDE <Iostream>
#INCLUDE <Fstream>
USING NAMESPACE STD;
INT MAIN () {

    STD::STRING CONTENIDO;
    IFSTREAM FILE("TEST.TXT");

    WHILE (GETLINE (FILE, CONTENIDO)) {
        COUT << CONTENIDO;
    }
    FILE.CLOSE();
}
```



CLASSE



PARTES

EL ACCESO PUEDE SER

PUBLICO
PRIVADO
PROTEGIDO

LAS VARIABLES SON AQUELLOS
ATRIBUTOS QUE POSEE NUESTRA
CLASE. SE MANEJAN COMO
VARIABLES COMUNES.

SON LAS ACCIONES
RELACIONADAS A NUESTRA CLASE,
LOS METODOS PODRAN SER
EJECUTADOS DESDE UNA
INSTANCIA

CLASS NOMBRE {

ACCESO

VARIABLES

METODOS ()

};

CLASSNAME OBJECTNAME;

INSTANCIA Y ACCESO

```
PERSONA P1;  
P1.NOMBRE = "RACHEL";  
P1.APELLIDO = "ARREAGA";  
P1.EDAD = 23;
```

```
PERSONA P2;  
P2.NOMBRE = "JOSE";  
P2.APELLIDO = "PEREZ";  
P2.EDAD = 23;
```

POLYMORPHISM



QUE
ES
ES

SE REFIERE A LA CAPACIDAD DE OBJETOS DE DIFERENTES CLASES DE COMPORTARSE DE MANERA SIMILAR O DE RESPONDER A UN MISMO CONJUNTO DE MÉTODOS O FUNCIONES DE UNA INTERFAZ COMÚN. LO QUE SIMPLIFICA LA PROGRAMACIÓN Y PROMUEVE LA ABSTRACCION Y LA ENCAPSULACION.

HAY DOS TIPOS DE POLIMORFISMO

POLIMORFISMO DE TIEMPO DE COMPILEACIÓN (ESTÁTICO)

POLIMORFISMO DE TIEMPO DE EJECUCIÓN (DINÁMICO)

E
S
T
A
T
I
C
O

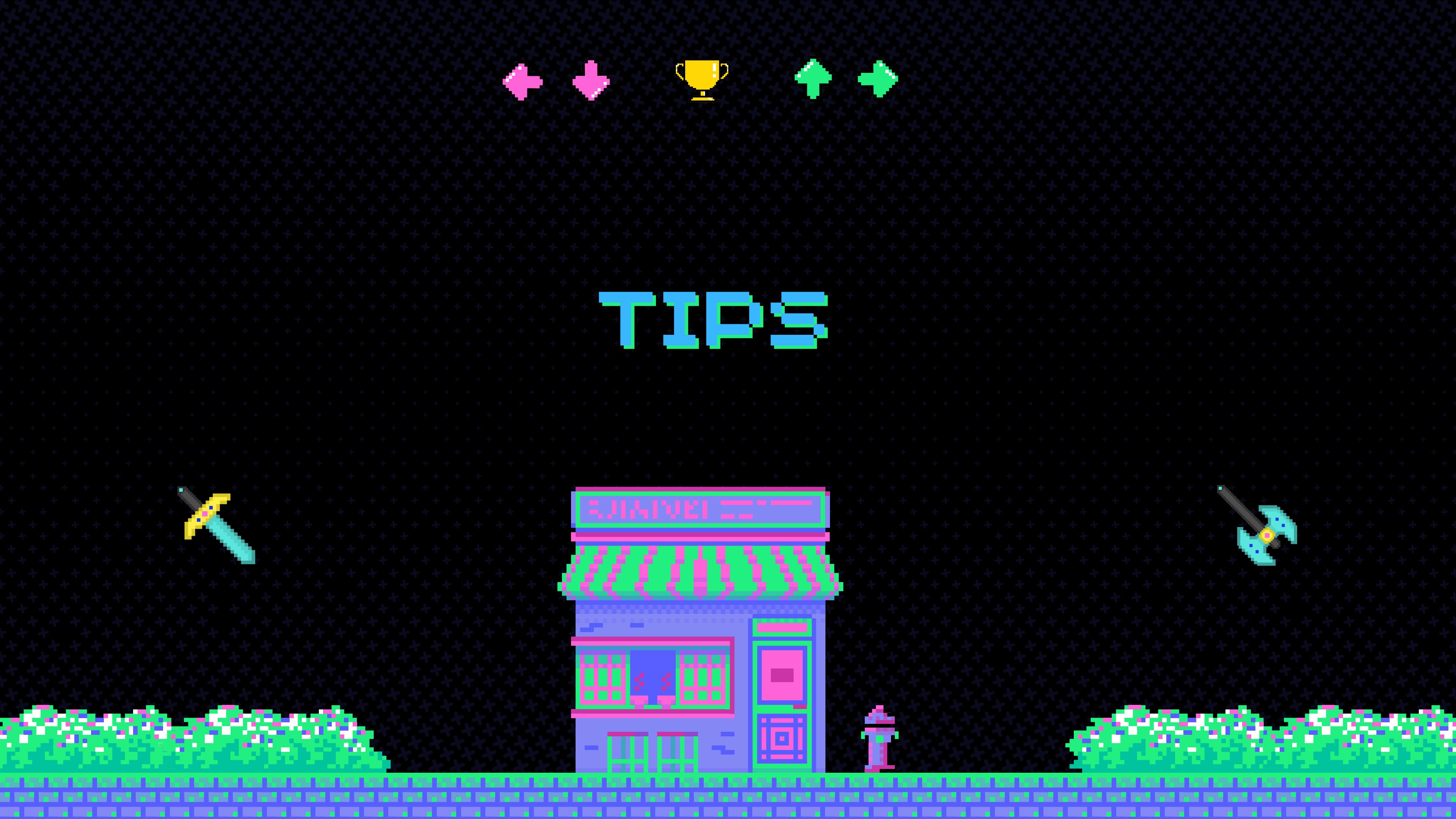
```
INT MAIN () {  
    ANIMAL A;  
    A.HACERSONIDO();  
  
    PERRO P;  
    P.HACERSONIDO();  
  
    RETURN 0;  
}
```

LA DECISIÓN SOBRE QUÉ
MÉTODO LLAMAR SE TOMA
EN TIEMPO DE
COMPILACIÓN EN FUNCIÓN
DEL TIPO ESTÁTICO DE LA
VARIABLE.

O
I
N
A
M
I
C

```
INT MAIN () {  
  
    ANIMAL* A = NEW PERRO();  
    A -> HACERSONIDO();  
  
    DELETE MIMASCOTA;  
  
    RETURN 0;  
}
```

LA DECISIÓN SOBRE QUÉ
MÉTODO LLAMAR SE TOMA
EN TIEMPO DE EJECUCIÓN
EN FUNCIÓN DEL TIPO
REAL DEL OBJETO AL QUE
APUNTA EL PUNTERO.



TIPS

DUUDAS O COMENTARIOS?