



Programación Orientada a Objetos

Docente: PhD(c) Walter H. Arboleda

Actividad 4: Valor 20%

Correo de envío de la actividad ia.walterarboleda@gmail.com

Valor cada punto 1.0

Texto: *Ejercicios de Programación Orientada a Objetos con Java y UML* – Leonardo Bermón Angarita – Universidad Nacional de Colombia

Realizar la codificación, diagrama de objetos, diagrama de clases, diagrama de casos de uso, url de video en el canal de la cuenta personal Youtube de la Universidad Nacional de Colombia de cada programa funcionando y subir código a GitHub de los siguientes ejercicios:

1. Ejercicio 4.1 Herencia – inicia en página 194
2. Ejercicio 4.2 Paquetes y métodos de acceso – inicia en página 206
3. Ejercicio 4.7 Clases Abstractas – inicia en página 244
4. Ejercicio 4.8 Métodos abstractos – inicia en página 255
5. Ejercicio 8.1 – Inicia en página 467

Entregable:

Archivo PDF con códigos fuente, diagrama de objetos, diagramas de clase, diagrama de casos de uso, url de video de cada programa funcionando y URL de repositorio en Github de cada ejercicio