

UNIDAD 9

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Autores:
Carlos Cacho y Raquel Torres

Revisado por:
Lionel Tarazón – lionel.tarazon@ceedcv.es

2019/2020

UD09. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

1. Programación estructurada y procedimental (1ª evaluación).
2. Aspectos básicos de POO (creación y uso de clases).

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son:

- Saber utilizar la clase ArrayList y comprender sus ventajas respecto a los vectores.
- Comprender la composición de clases, la herencia y el polimorfismo. Diseñar clases e implementar programas utilizando estas tres características importantes de la POO.
- Saber implementar y utilizar clases abstractas e interfaces.

3. CONTENIDOS

1. ArrayList
2. Composición
3. Herencia
4. Polimorfismo
5. Clases abstractas
6. Interfaces

4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes. Os recomendamos realizar la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que primero debéis intentar realizar los ejercicios solos y en papel. Posteriormente podéis probarlos en Netbeans y acudir a los foros si necesitáis ayuda.

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.