

UNIDAD 8

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Autores:
Carlos Cacho y Raquel Torres

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

2019/2020

UD08. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

1. Toda la primera evaluación.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son:

- Aplicar los conceptos generales de la programación orientada a objetos.
- Definición de clases y creación de objetos utilizando Java.
- Desarrollar aplicaciones utilizando objetos en Java.

3. CONTENIDOS

1. Fundamentos de una clase
2. Objetos
3. Tipos de acceso a los miembros de una clase
4. Métodos
5. Constructores
6. Constantes de clase y de objeto
7. Arrays de objetos

4. EJERCICIOS Y TAREAS

Leer atentamente los apuntes y programar los ejemplos explicados. Luego, realizad la totalidad de los ejercicios. Como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada unidad son no evaluables.

Recordad que primero debéis intentar realizar los ejercicios solos y en papel. Luego, probadlos en NetBeans. Cuando os atasquéis preguntad en los foros del aula virtual.

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.