

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PRACTICA # 4: CLASES Y OBJETOS

Objetivo: Aplicar los conceptos básicos de la programación orientada a objetos en un lenguaje de programación.

Objetivo de clase: Implementar una aplicación sencilla que permita entender de mejor manera los elementos del paradigma orientado a objetos

ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

Se requiere diseñar un programa para la administración de computadoras para un centro de cómputo (retomar el #3 del ejercicio de clase 3- Clases y Objetos)

“Escribe una clase para definir el objeto Computadora, el cual deberá tener 2 constructores y un método sobrecargado de 3 diferentes formas, en la misma clase agrega un método principal para crear dos instancias de esa clase, cada instancia deberá utilizar un constructor y una forma diferente del método sobrecargado”

- Se deberá codificar el ejercicio realizado, y completarlo con los elementos que el alumno considere conveniente para el desarrollo del programa tales como:
 - **Referencias this**
 - **Métodos de acceso**
 - **Miembros de clase donde apliquen**
- Se deberá crear un menú de usuario para ejecutar el programa con las opciones
 - Crear computadora nueva
 - Modificar existente
 - Ver computadoras actuales
 - Eliminar computadora
- Recuerda que debes hacer un análisis adecuado de los elementos necesarios para la elaboración del programa, dificultades, problemas, errores etc.
- Se pueden crear otros objetos o se puede hacer uso de las utilerías de java (arreglos, colecciones) para completar el desarrollo del programa, en caso de usarse se deberá explicar cómo se integraron en el diseño de programa

CONCLUSIONES

Escribe las conclusiones de tu práctica, donde deberás explicar si se cumplieron o no los objetivos de esta, así como una descripción de tu avance hasta el momento con el paradigma orientado a objetos, puedes escribir qué aspectos has entendido mejor, y en cuales tienes dudas