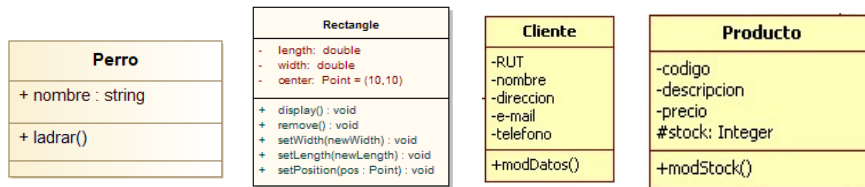
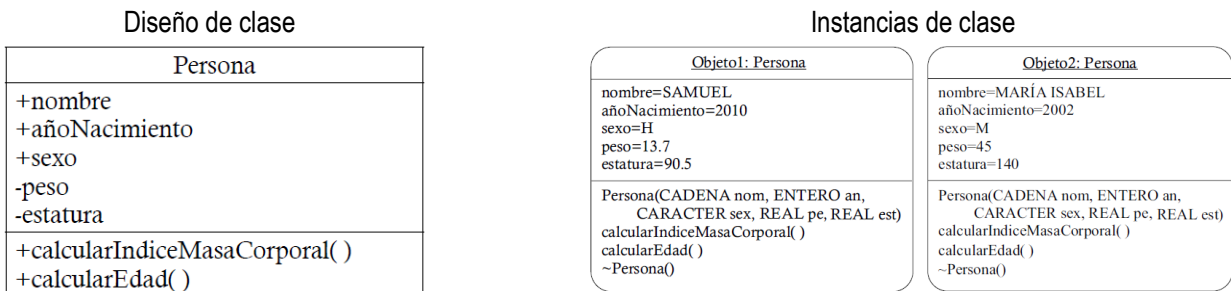


NOMBRE DE LA ASIGNATURA	Programación de Computadores II									
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Pilares de la POO									
TIPO DE ACTIVIDAD	Sincrónica		Asincrónica	x	Individual	x	Grupal			
TEMÁTICA REQUERIDA PARA LA ACTIVIDAD			OBJETIVOS							
Unidad 1. Introducción a la programación orientada a objetos			Aplicar los conceptos de abstracción, jerarquías, clases y objetos, para modelar entidades del mundo real libremente, y en contextos de solución de problemas.							
COMPETENCIAS			INSUMOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD / REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS							
Comprende el paradigma de la POO y su importancia para el desarrollo de software.			<ul style="list-style-type: none"><li>Material educativo de la asignatura para la <b>Unidad 1</b></li><li>Lecturas recomendadas en la <b>Unidad 1</b></li></ul>							
CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS										
Pilares del paradigma orientado a objetos.										
ESPECIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD										
<p><b>Procedimientos:</b></p> <p><b>Actividad 1.</b> Utilizando el concepto de abstracción visto en el aula, identifica atributos y comportamientos para cada una de las entidades de la lista, luego presenta el resultado mediante un diagrama de clases UML.</p> <p>a) Libro b) Pc portátil c) Establecimiento de comercio</p> <p><b>Ejemplo para la entidad Persona</b></p> <p>Diseño de clase</p> <table><tr><td>Persona</td></tr><tr><td>+nombre +añoNacimiento +sexo -peso -estatura</td></tr><tr><td>+calcularIndiceMasaCorporal() +calcularEdad()</td></tr></table>								Persona	+nombre +añoNacimiento +sexo -peso -estatura	+calcularIndiceMasaCorporal() +calcularEdad()
Persona										
+nombre +añoNacimiento +sexo -peso -estatura										
+calcularIndiceMasaCorporal() +calcularEdad()										

**Actividad 2.** Instancia dos objetos por cada una de las clases listados a continuación, y presente su respectivo diagrama de objetos UML.



**Ejemplo para la clase Persona:**



**Actividad 3.** Para las siguientes entidades, identifique y mencione al menos tres (3) entidades que representen agregados (relación de agregación), y tres (3) entidades con las que pueda establecer relación de herencia.

- Escenario deportivo
- Institución educativa
- Medio de transporte

**Ejemplo Para la entidad Vehículo:**

Entidad	Agregados	Herencia
Vehículo	Motor, Combustible, Freno	Vehículo acuático, Vehículo terrestre, Vehículo anfibio

**Bonus. Instalación JDK y Apache Netbeans.** Sigas las instrucciones que se muestran en los videos, para la instalación del Kit de desarrollo Java (JDK) y el entorno de desarrollo integrado (IDE) Netbeans, respectivamente.

Instalación JDK: <https://www.youtube.com/watch?v=hCBEavs08as>

Instalación Netbeans: [https://www.youtube.com/watch?v=0FG8\\_6aLRA](https://www.youtube.com/watch?v=0FG8_6aLRA)

Consulta y crea tu cuenta de GitHub.

Se debe tener en cuenta al momento de diseñar el tipo abstracto de datos, que su nombre debe ser en singular.

RECOMENDACIONES / OBSERVACIONES	
------------------------------------	--

	Así mismo, tanto para la Actividad 1 como para la Actividad 2, se sugiere redactar correctamente y de manera precisa, los atributos y los comportamientos, una mal redacción y/o definición de estas puede dar ocasión a confusiones entre ellos.
--	---