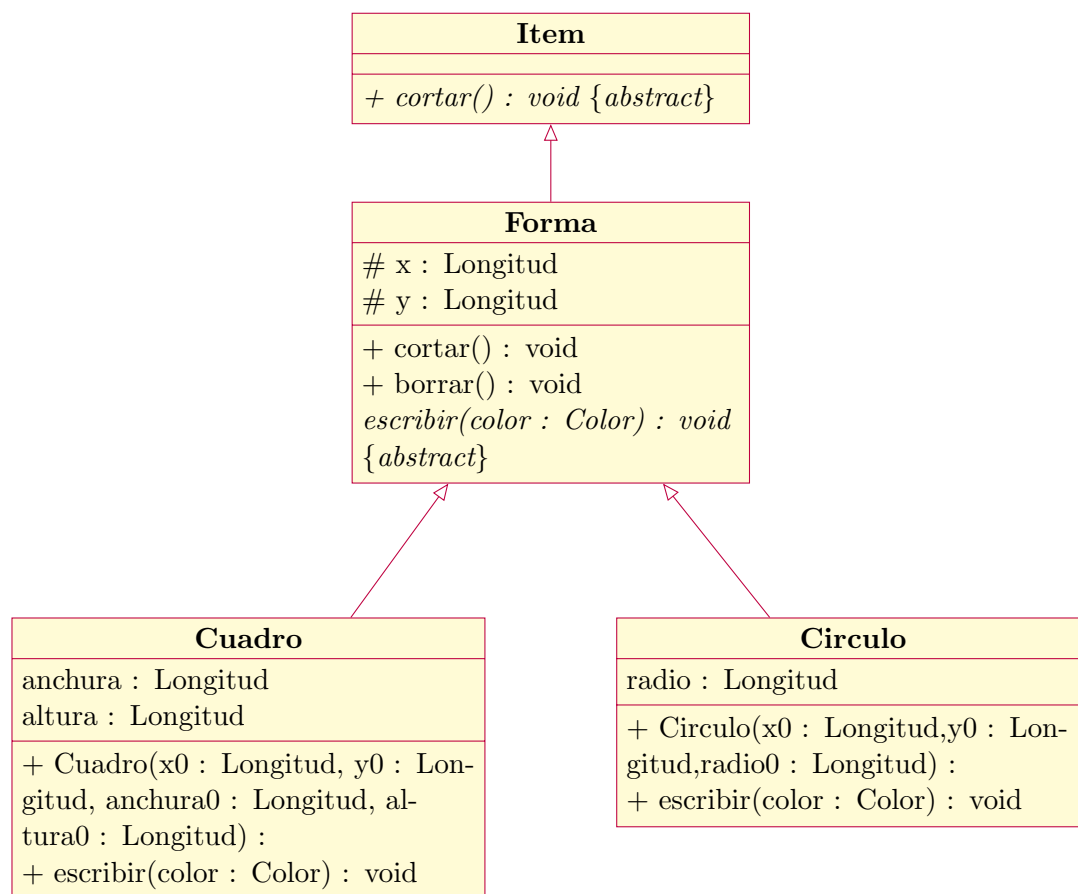


Programación orientada a objetos

La siguiente figura muestra parte de un diagrama de clases correspondiente a un editor de gráficos, que se utilizará como ejemplo, a lo largo de esta actividad práctica. El programa a construir debe permitir realizar dibujos a partir de cuadros y círculos. Cuando se ejecute el programa se deberán mostrar Formas en una ventana. La ventana contendrá un conjunto de Formas. En esta versión del programa, los Items son una generalización de una Forma. Las Formas pueden ser Cuadros o Círculos.



En próximas versiones de este documento se mostrarán esqueletos de código, a partir de los cuales se podrá construir la versión del programa aquí descrito.