

PROGRAMACIÓN III

Trabajo Práctico 1

OBJETIVO GENERAL

Comprender la función del método `toString()` en Java y su importancia en la representación textual de objetos. Aprender a sobrescribirlo en clases propias para mostrar información personalizada y clara. Utilizar herencia y listas para trabajar con colecciones de objetos y generar salidas legibles.

MARCO TEÓRICO

Concepto	Aplicación en el proyecto
Método <code>toString</code>	Sobrescribir <code>toString()</code> para mostrar información significativa de los atributos del objeto.
	Uso en impresión de objetos en consola y depuración de código.
	Sintaxis de sobrescritura con <code>@Override</code> .
	Uso en clases con atributos simples y compuestos.
	Integración con listas (<code>ArrayList</code>) para mostrar múltiples objetos.

Caso Práctico

Crear un programa que:

1. Defina una clase base `Persona` con atributos `nombre` y `edad`.
2. Defina una clase `Estudiante` que herede de `Persona` y agregue el atributo `carrera`.
3. Sobrescriba `toString()` en ambas clases para mostrar la información de manera legible.
4. Almacene varios objetos `Estudiante` en una lista y muestre su contenido usando `System.out.println(lista)`.

Ejemplo:

`Estudiante{nombre='Juan', edad=20, carrera='Ingeniería en Sistemas'},`

`Estudiante{nombre='María', edad=22, carrera='Diseño Gráfico'},`

`Estudiante{nombre='Pedro', edad=21, carrera='Medicina'}]`

CONCLUSIONES ESPERADAS

- Comprender la utilidad de `toString()` para representar objetos.
- Aplicar herencia para reutilizar y extender código.
- Integrar listas con la impresión legible de objetos.