PROGRAMACIÓN II Trabajo Práctico 4:

Programación Orientada a Objetos II

Caso Práctico Sistema de Gestión de Empleados Modelar una clase Empleado que represente a un trabajador en una empresa. Esta clase debe incluir constructores sobrecargados, métodos sobrecargados y el uso de atributos aplicando encapsulamiento y métodos estáticos para llevar control de los objetos creados.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Link repo: <https://github.com/FacuAuciello/UTN_JAVA_2do_Cuatri>