

Práctica de Programación Orientada a Objetos

Ejemplo: Clase simple

Crear una clase Persona que tenga las características nombre y edad. La persona debe poder mostrar un mensaje saludando presentándose con su nombre y edad. Se debe crear la clase e implementarla.

Ejemplo: Clase para representar un Libro

Crear una clase Libro que tenga las características título, autor y año de publicación. Del libro se debe poder obtener información, mostrando por mensaje todos sus datos. Se debe crear la clase e implementarla.

Ejemplo: Clase para representar un Rectángulo

Crear una clase rectángulo que tenga las características base y altura. Del rectángulo se debe poder calcular el área y el perímetro. Se debe crear la clase e implementarla.

Ejemplo: Clase para representar una Calculadora

Crear una clase Calculadora que pueda calcular suma, resta, multiplicación y división. Se debe crear la clase e implementarla.

Ejemplo: Herencia de clases

Crear una clase Animal que tenga la característica nombre. La clase Perro que herede de Animal las características y realice el sonido "guau guau". La clase Gato que herede de Animal las características y realice el sonido "Miau". Del gato y el perro se debe poder mostrar el sonido que realizan. Se debe crear la clase e implementarla.

Ejemplo: Encapsulamiento

Crear una clase Cuenta Bancaria que tenga las características titular y saldo encapsulado. De la cuenta bancaria se puede obtener el saldo, depositar o retirar (en cada caso imprimir que fue exitoso). Se debe crear la clase e implementarla.