

18-10-2015

Introducción a Ciencias de la computación

2016-1

Práctica 8

Fecha límite de entrega: 25-10-2015 23:59

al correo kymy@ciencias.unam.mx con asunto: [ICC1_20161]Práctica_8 en una carpeta tar/zip con nombre apellido1apellido2 y un README con los nombres si es en parejas, no se aceptara la práctica si no cumple con alguna de estas.

1. Modificar su práctica 4, ahora manejando los errores con excepciones.*
2. La práctica consiste en crear una jerarquía de clases; Vida, Flora, Fauna, dos animales de su elección para Fauna y dos plantas para Flora de su elección.

Diseñaran las clases y métodos abstractos conforme vimos en el laboratorio. El diseño se entrega en formato Diseño_p08.pdf.

3. Implementar las clases y métodos correspondientes a su diseño y una clase Practica8.java que pruebe cada uno de los métodos.
4. La práctica es en parejas ó individual.