

1 ¿Cuáles serían los atributos de la clase PilotoDeFormula1? ¿Se te ocurren algunas instancias de esta clase?

Atributos: edad, altura, nombre ,apellidos ,peso
instancias: fernandoAlonso, carlosSainz, pierreGasly

2 A continuación tienes una lista en la que están mezcladas varias clases con instancias de esas clases. Para ponerlo un poco más difícil, todos los elementos están escritos en minúscula. Di cuáles son las clases, cuáles las instancias, a qué clase pertenece cada una de estas instancias y cuál es la jerarquía entre las clases: paula, goofy, gardfiel, perro, mineral, caballo, tom, silvestre, pirita, rocinante, milu, snoopy, gato, pluto, animal, javier, bucefalo, pegaso,ayudante_de_santa_claus, cuarzo, laika, persona, pato_lucas.

-Animal

-patoLucas

-Perro

-goofy

-milu

-snoopy

-pluto

-ayudanteDeSantaClaus

-laika

-Gato

-gardfield

-tom

-silvestre

-caballo

-rocinante

-bucefalo

-pegaso

-Persona

-paula

-javier

-Mineral

-pirita

-cuarzo

3 ¿Cuáles serían los atributos de la clase Vivienda? ¿Qué subclases se te ocurren?

Atributos: metrosCuadrados, dirección, tienePiscina

Subclases: Piso, Adosado, Finca

4 Piensa en la liga de baloncesto, ¿qué 5 clases se te ocurren para representar 5 elementos distintos que intervengan en la liga?

Marcador, Balón, Jugador, Estadio, Público

5 Haz una lista con los atributos que podría tener la clase caballo. A continuación haz una lista con los posibles métodos (acciones asociadas a los caballos).

Atributos: raza, color, numeroPremios, numeroVacunas

Métodos: trotar, saltar.

6 Lista los atributos de la clase Alumno ¿Sería nombre uno de los atributos de la clase? Razona tu respuesta.

Atributos: altura, notas, edad.

Si lo sería, debemos diferenciar la instancia de clase que sería franciscoCarmona, adrianGonzalez... y el atributo que guardaría el nombre completo en un String "Francisco Carmona Suárez". En la instancia no puedes poner espacios ni tildes.

7 ¿Cuáles serían los atributos de la clase Ventana (de ordenador)? ¿cuáles serían los métodos? Piensa en las propiedades y en el comportamiento de una ventana de cualquier programa.

Atributos: ancho, alto, color

métodos: cerrar, minimizar, maximizar, reescalar.