

ACTIVITAT

NOM DE L'ACTIVITAT:

Herència simple

OBJECTIUS:

1. Reconèixer la sintaxi, l'estructura i els components típics d'una classe.
2. Definir classes.
3. Definir propietats i mètodes.
4. Crear constructors.
5. Crear destructors i/o mètodes de finalització.
6. Desenvolupar programes que instancien i utilitzar objectes de les classes creades anteriorment.
7. Utilitzar mecanismes per controlar la visibilitat de les classes i dels seus membres.
8. Definir i utilitza classes heretades.
9. Crear i utilitza mètodes estàtics.
10. Crear i utilitza conjunts i llibries de classes.
11. Identificar els conceptes d'herència, superclasse i subclasse.
12. Utilitzar modificadors per bloquejar i forçar l'herència de classes i mètodes.
13. Reconèixer la incidència dels constructors en l'herència.
14. Reconèixer la incidència dels destructors i/o mètodes de finalització en l'herència.
15. Crear classes heretades que sobreescriguin la implementació de mètodes de la superclasse.
16. Conèixer l'existència de l'herència múltiple i els problemes derivats.
17. Dissenyar i aplicar jerarquies de classes.
18. Provar i depurar les jerarquies de classes.
19. Realitzar programes que implementin i utilitzar jerarquies de classes.
20. Comentar i documentar el codi.

RESULTATS D'APRENTATGE:

Els resultats d'aprenentatge que es treballen en aquesta activitat són:

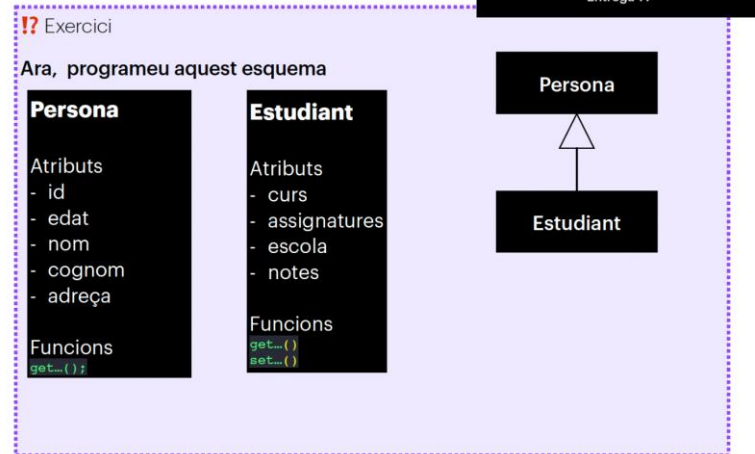
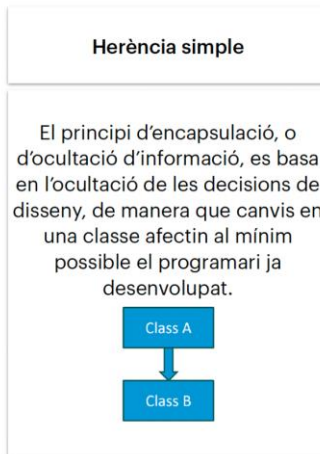
- RA2. Desenvolupa programes organitzats en classes analitzant i aplicant els principis de la programació orientada a objectes.
- RA3. Desenvolupa programes aplicant característiques avançades dels llenguatges orientats a objectes i de l'entorn de programació.

28/2/25

Desenvolupament d'un programa amb herència simple a partir d'un exemple explicat a classe.

Herència

Utilització avançada de classes



RECURSOS:

PC/portàtil, IntelliJ IDEA.

LLIURAMENT:

- Format del document: Captura i document JAVA
- Nom de fitxer: HerenciaSimple_Cognom1Cognom2_Nom
- Extensió recomanada és de 1 pàgines
- Data de lliurament: 18 de 4 del 2023 a les 00.00 hores
- Via: ALEXIA
- Individual

CRITERIS D'AVALUACIÓ:

- Competències professionals (90%)
 - Programa funcional 80%
 - Estructura document 10%
- Competències personals (10%)
 - Autonomia, iniciativa i proactivitat 5%
 - Gestió de la informació i tecnologia 5%

La puntuació mínima per ponderar com activitat és un 4.

La puntuació màxima de l'activitat és un 10.

CFGS: Desenvolupament d'aplicacions multiplataforma
MÒDUL/S: MP03 - Programació
DURADA: 2h PROFESSORAT: Marina
DATES: 17/4/23 TIPUS D'ACTIVITAT: AA
Gerard Cano



28/2/25

[Link al Github Main Persona](#)

[Link al Github Persona](#)

[Link al Github Estudiant](#)