



TRABAJO PRÁCTICO N°2

Asignatura: Programación Orientada a Objetos

Importante: recordar que utilizaremos un guión bajo inicial en cada nombre de atributo como convención para indicar que deben tratarse como atributo privado, mientras que todos los métodos serán considerados públicos.

Ejercicio 1

Realizar la implementación de las siguientes clases, incluyendo todos los comandos de consulta y modificación de atributos. Dibujar el diagrama de clases correspondiente en cada caso.

- a) Clase Monitor, que contenga información de su marca, tamaño, tipo de pantalla (ej, LED, LCD) y tipos de conexión (ej. VGA, HDMI, ambas).
- b) Clase Teclado, que contenga información de su marca, lenguaje, si incluye teclado numérico y si tiene retroiluminación. Incluir todos los comandos de consulta y modificación de atributos. Dibujar el diagrama de clases correspondiente.

Ejercicio 2

Realizar una implementación de la clase Libro, que contenga información de su autor, título del libro, género y cantidad de páginas. Incluir todos los comandos de consulta y modificación de atributos. Dibujar el diagrama de clases correspondiente.

Implementar los métodos equals, copy y clone. Mostrar ejemplos de uso de cada uno para verificar el correcto funcionamiento.

Ejercicio 3

Realizar una implementación de la clase Encomienda, que contenga información de su remitente, destinatario, peso, dimensiones y costo. Incluir todos los comandos de consulta y modificación de atributos. Dibujar el diagrama de clases correspondiente.

Incorporar los atributos y métodos que se consideren necesarios para modelar el estado del envío (ej. despachado, en viaje, visita a domicilio, recibido, rechazado, etc)