



TRABAJO PRÁCTICO N°3

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

En el ejercicio 1 del TP2 se realizó la implementación de las clases Monitor y Teclado. Retomar el ejercicio creando ahora la clase Computadora, con los atributos que se consideren apropiados, y modelar la relación que puede generarse entre las tres clases. Completar el diagrama UML con la simbología correspondiente y crear un archivo de pruebas para las funcionalidades implementadas.

Ejercicio 2

Modelar un diagrama UML que permita mostrar una relación de asociación en los siguientes casos:

- Una clase Cliente y una clase Comercio, considerando que un comercio tiene 0 o más clientes.
- Una clase AlbumMusical y una clase Tema, considerando que un álbum musical tiene un conjunto de temas.

Definir al menos tres atributos en cada clase e implementar el modelo elegido. Crear un archivo de pruebas para las funcionalidades implementadas.

NOTA: hay muchas formas de plantear este ejercicio, armar un modelo simplificado que se enfoque especialmente en la relación indicada.

Ejercicio 3

Realizar una implementación de la clase Impresora, modelada por una relación de dependencia con la clase Archivo. Se debe incluir al menos:

- Clase Impresora:
 - **atributos:** _marca: String, _modelo: String, _estaEncendida: bool = False.
 - **métodos:** encender, apagar, imprimirArchivo(archivo: Archivo)
- Clase Archivo:
 - **atributos:** _titulo: String, _cantidadPaginas: entero, _contenido: String.
 - **métodos:** consulta y modificación de atributos.

El método imprimirArchivo debe mostrar en pantalla toda la información del archivo recibido como parámetro. Realizar el diagrama UML con la simbología correspondiente y crear un archivo de pruebas para las funcionalidades implementadas.