

Laboratorio III

# Principios y practicas de desarrollo de software orientado a objetos

Docente:

Dario Alejandro Riaño Velandia

Estudiantes:

Isabella Callejas Mandon - 2202030

Geiner Duvan Guevara Vargas - 2201840

Grupo: A1

Subgrupo:G5

Universidad  
Industrial de  
Santander



Universidad Industrial de Santander  
Facultad de Fisicomecánicas  
Escuela de Ingeniería de Sistemas  
Bucaramanga, Septiembre del 2023

# Introducción

En el contexto del desarrollo de software y la programación orientada a objetos, la herencia y el polimorfismo son dos conceptos fundamentales. La herencia permite la creación de nuevas clases que heredan atributos y comportamientos de clases existentes, lo que promueve la reutilización de código y establece relaciones jerárquicas entre las clases. En este laboratorio se usó un contexto de material de biblioteca en la cual salieron dos subclases y de ellas más subclases. Por otro lado, el polimorfismo permite que objetos de diferentes clases respondan de manera uniforme a un conjunto común de mensajes, lo que simplifica la escritura de código genérico y flexible. En la clase Polimorfismo del paquete se ejemplificó el polimorfismo ascendente y descendente.

# Biblioteca

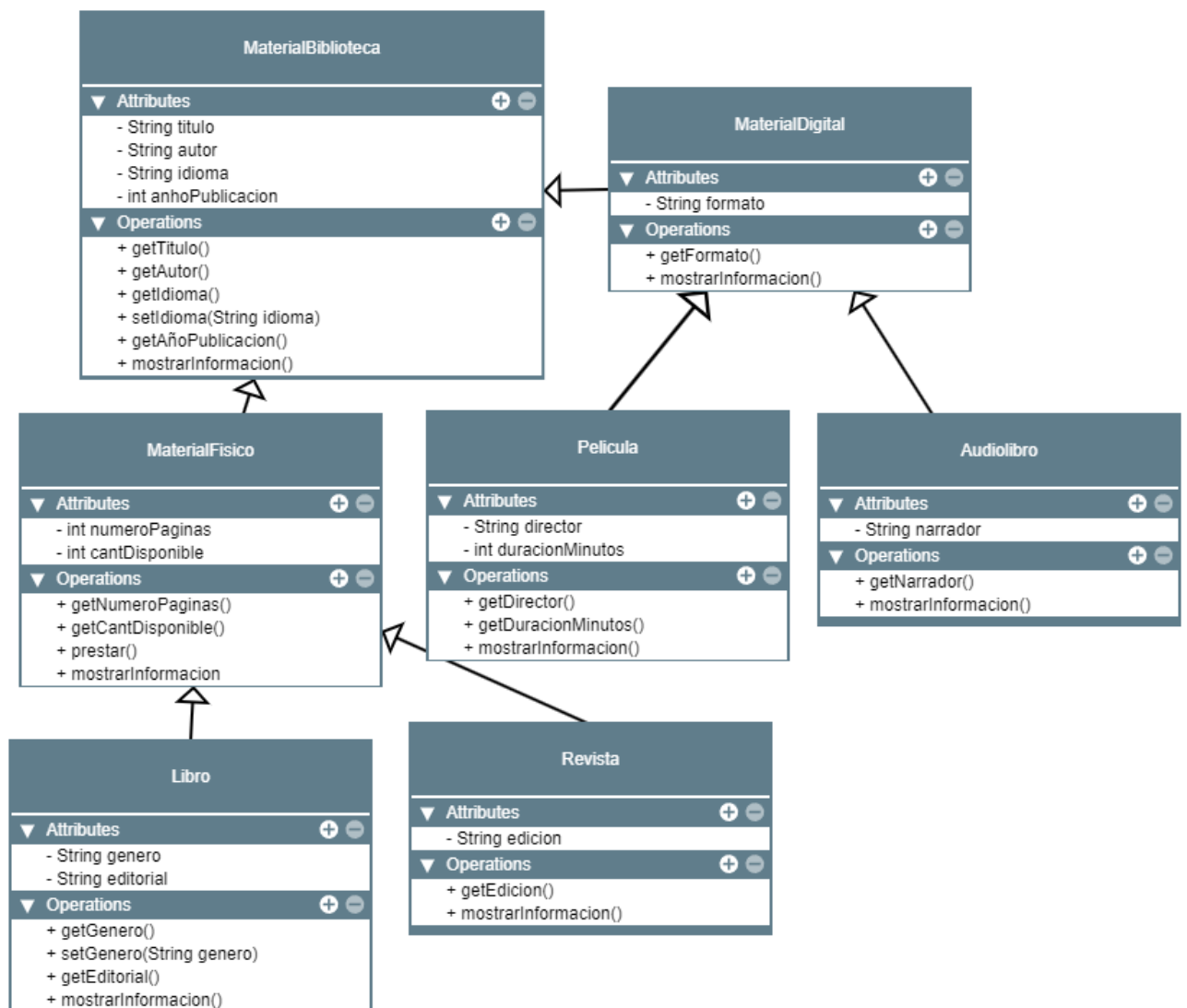


Figura 1: UML Biblioteca Herencia

Ingresa al siguiente link para ver el codigo en lenguaje java [ [Código del paquete carro](#) ]

## Conclusiones

En conclusion, se ejemplifican con la aplicación de conceptos fundamentales de programación de herencia y polimorfismo en un contexto para productos bibliotecarios como los que ofrece la biblioteca UIS