

Batería de ejercicios N.º 1

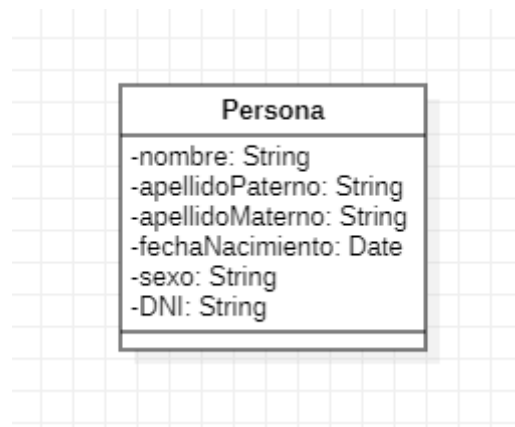
UML

ENTORNOS DE DESARROLLO
IVAN VIDAL

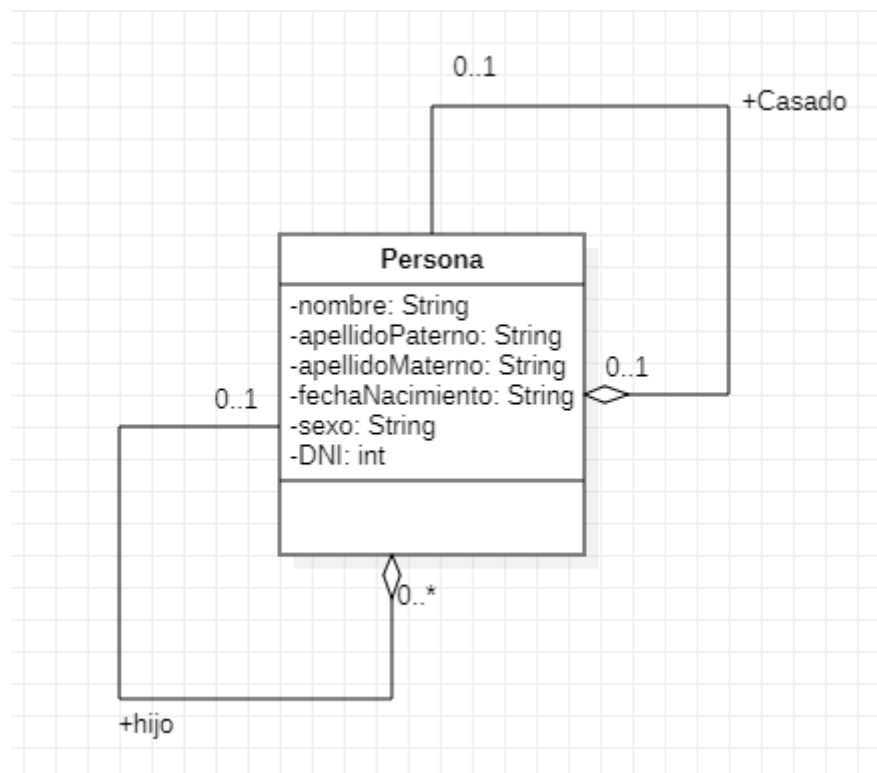
Índice de ejercicios

Ejercicio 1: Persona	2
Ejercicio 2: Persona V2	2
Ejercicio 3: Entidad Geográfica	3
Ejercicio 4: Vuelos	4
Ejercicio 5: Vuelos V2	5
Ejercicio 6: Parque temático	6

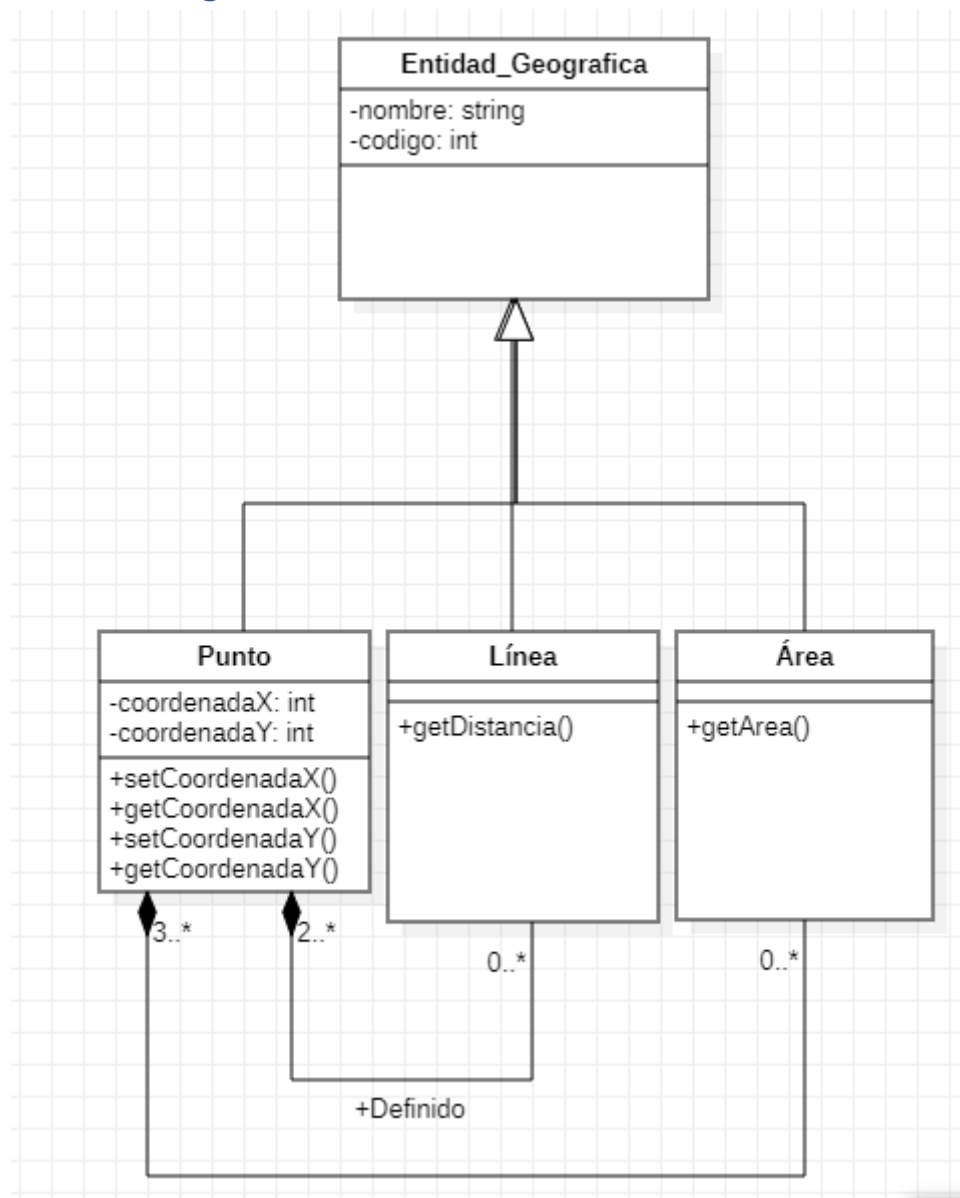
Ejercicio 1: Persona



Ejercicio 2: Persona V2

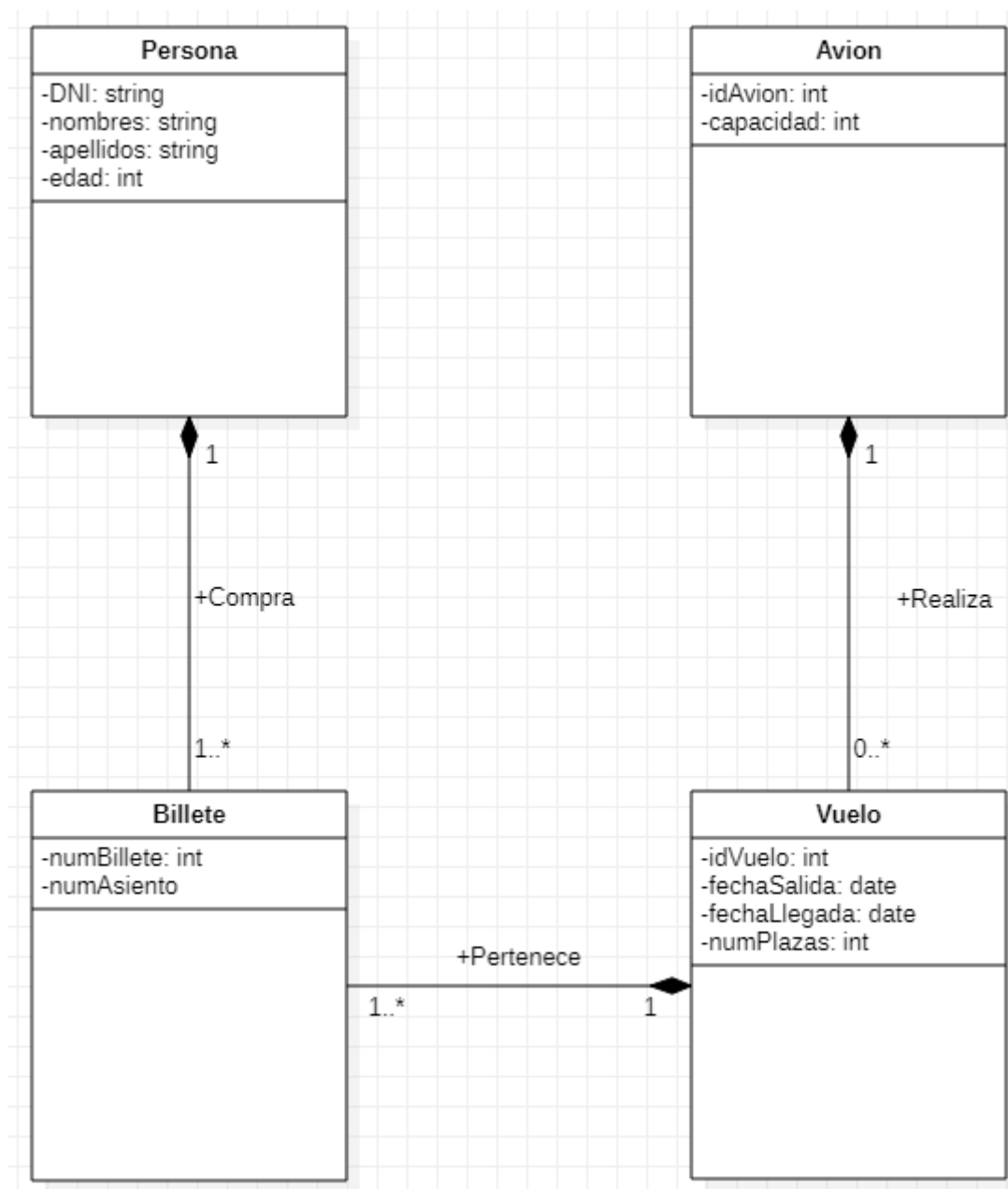


Ejercicio 3: Entidad Geográfica

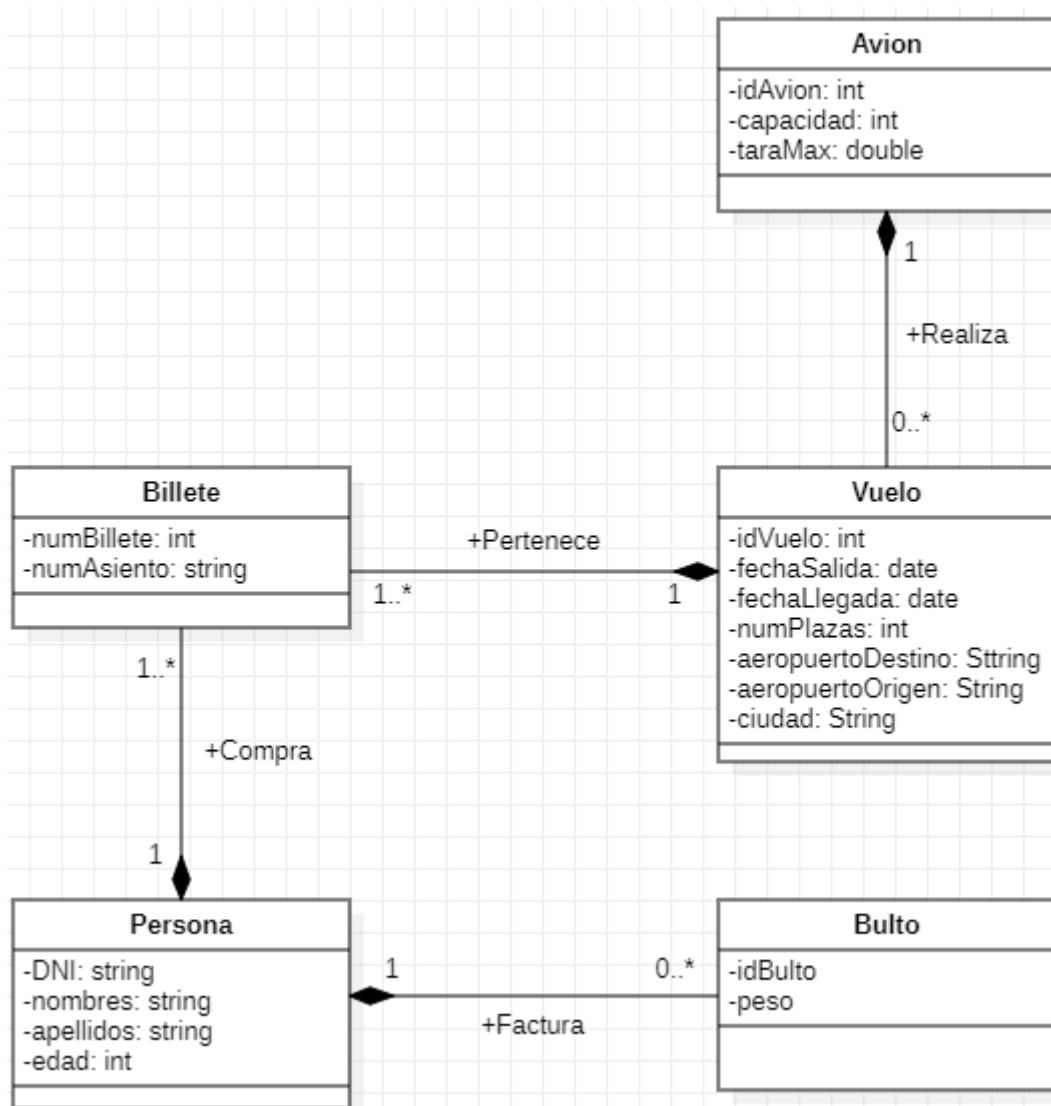


La clase línea y clase área dependen de la clase punto porque sin puntos en el espacio no se pueden formar ni líneas ni áreas.

Ejercicio 4: Vuelos



Ejercicio 5: Vuelos V2



Ejercicio 6: Parque temático

