



Casos prácticos. Metodología y programación

Realización de aplicación basada en el uso de clases con herencia

Caso práctico

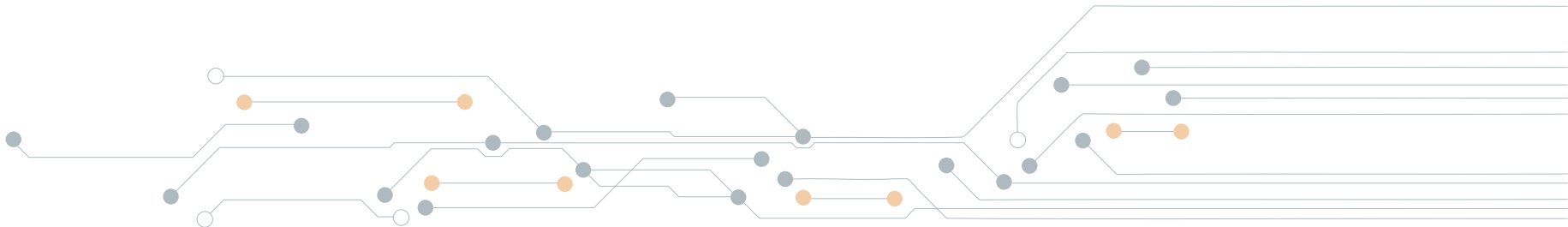
ALGORITMO 1

Crear una clase Punto que represente un punto en el plano y disponga, además de propiedades y constructores, de un método imprimir() que simplemente mostrará las coordenadas del punto y otro Cambiar() que intercambia los valores de las coordenadas X e Y.

Después, crearemos otra clase Punto3D que heredará Punto e incorporará la nueva coordenada Z. Además de sobrescribir imprimir() para adaptarlo a la nueva clase, sobrecargará Cambiar con una versión que hará lo mismo que la heredada y, además, recibirá un parámetro que servirá de nuevo valor de la coordenada Z.

ALGORITMO 2

Crear una nueva clase, llamada CuentaMovimientos, que herede la clase Cuenta utilizada durante la explicación de la herencia. La nueva clase incorporará una nueva propiedad, llamada Movimientos, que devolverá los cinco últimos movimientos realizados en la cuenta. Cada movimiento estará caracterizado por un tipo (extracción o inserción) y la cantidad involucrada. Los datos se devolverán como un array de 5X2.



Telefonica

EDUCACIÓN DIGITAL