



## **Unidad V. Programación Orientado a Objeto**

### **Practica PHP orientado a Objeto.**

**Nombre:** **Jesus Canelon**

**Sección** **2103**

#### **Proceso de trabajo.**

La actividad tiene una ponderación del 10% equivalente a 1 puntos.

Consulte el material académico de la unidad V.

Subir el archivo comprimido (.rar, .zip) con los ejercicios .php. Cada ejercicio debe tener en comentario el nombre del estudiante, y enunciado del problema, debe ser subido en un contenedor (google drive, MEGA syn, Git-Hub) y luego subir al aula virtual, en la sección correspondiente.

1.-Relizar una aplicación web orientado a objeto que implemente el juego “Adivina el número”. Este juego consiste en adivinar un número aleatorio en un máximo de 5 intentos. Tras cada intento, el programa responde si se ha acertado o, en caso contrario, si el número a adivinar es mayor o menor que el número propuesto por el jugador.

2.- Proponga tres ejemplos de objetos del mundo real:

- Para cada uno de ellos, determine la clase a la que pertenecen.
- Asóciele a cada clase un identificador descriptivo adecuado.
- Enumere varios atributos y operaciones para cada una de las clases.
- Represente gráficamente las clases utilizando la notación UML.
- A partir de los diagramas UML, escriba el código funcional necesario para definir una de las clases propuestas, sus atributos y método utilizando el lenguaje de programación PHP.