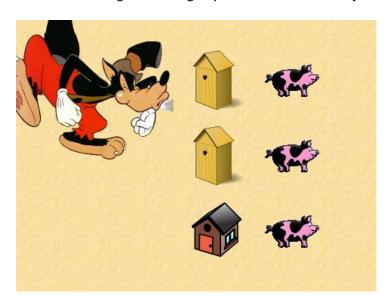
Programación orientada a objetos. Tarea. Clases y objetos.

Nombre del alumno: Jesús Zabdiel Sánchez Chávez

Edita este documento para agregar tus respuestas. Al final, lo exportas en PDF y lo entregas por Blackboard.

1. Considera la siguiente imagen y llena las tablas de abajo como se indica.



a) Escribe dos clases con sus atributos y métodos. (25 puntos)

Clase	Atributos	Métodos	
Mundo	Ancho, alto, color, número de	Dibujar, ocultar, agregar objeto, eliminar	
	objetos, fondo	objeto	
Casas	Color, tamaño, material, Abrir/cerrar puerta, destruirse		
	ventanas (True/False), Activa		
	(True/False)		
Lobos	Color, color de pantalón,	Correr, hablar, soplar, gruñir, asustar.	
	tamaño, nombre, energía.		

b) Escribe tres objetos de distintas clases y su posible estado. (25 puntos)

Objeto	Estado	
FondoArena	Ancho = 640, alto = 480, color = amarillo	
Casa	Color = Amarillo, Tamaño = 200, Material = madera, Ventanas =	
	False, Activa = True	
Lobo	Color = Negro, Color Pantalón = azul, tamaño = 400, Nombre =	
	Tom, Energía = 15	
Cochinito	Tamaño = 150, No. De manchas = 3, Nombre = Peter	

c) De los métodos que identificaste en el inciso a), escribe al menos uno que modifica el estado del objeto, es decir, que cambia el valor de los atributos. (25 puntos)

Clase	Métodos que modifican el estado	
Mundo	agregar/eliminar objeto. Modifica el número de objetos en el mundo.	
Lobo	Soplar. Modifica/resta la energía del lobo.	
Casa	Destruirse. Modifica si la casa se encuentra activa o no. Pone el valor "False" en	
	el atributo "Activa"	

2. Llena la tabla con los atributos y métodos de cada clase. (25 puntos)

Clase	Automóvil	Smartphone	Videojuego
		Marca, Modelo,	Nombre, NNiveles,
Atributos	Color, tamaño,	Modelo Procesador,	Dificultad, Tipo De
	NPuertas, Modelo de	Tamaño de pantalla,	Juego, Jugadores
	Motor,Marca,	Prendido	permitidos, estado (in
	NPlacas, Prendido	(True/False),	game, pause, menú)
	(True/False)	Memoria Disponible	
		Prender, Apagar,	Iniciar Juego, Pausar,
Métodos	Apagar, Prender,	MandarSMS, Llamar,	Resumir, Aumentar
	Acelerar, Frenar, Dar	IntalarApp.	Dificultad
	Vuelta		
	Izquierda/Derecha		

Al terminar, sube a Blackboard este documento en formato PDF.