

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

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
<i>Mundo</i>	<i>agregar/eliminar objeto. Modifica el número de objetos en el mundo.</i>
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
Atributos	Color, tamaño, NPuertas, Modelo de Motor, Marca, NPlacas, Prendido (True/False)	Marca, Modelo, Modelo Procesador, Tamaño de pantalla, Prendido (True/False), Memoria Disponible	Nombre, NNiveles, Dificultad, Tipo De Juego, Jugadores permitidos, estado (in game, pause, menú)
Métodos	Apagar, Prender, Acelerar, Frenar, Dar Vuelta Izquierda/Derecha	Prender, Apagar, MandarSMS, Llamar, IntalarApp.	Iniciar Juego, Pausar, Resumir, Aumentar Dificultad

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