

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL ALUMNO** | | **NUM. CTROL.** | | **MATERIA** | **HORA** |
| **Luis Ricardo Reyes Villar** | | 21070343 | | **POO** | **19:00-20:00hrs** |
| **UNIDAD** | **TEMA** | | **SUBTEMA** | | |
| **1** | **Introducción al paradigma de la programación orientada a objetos** | | * 1. **Lenguaje de modelado unificado: diagrama de Clases.** | | |

**Instrucciones: Utilizando los diagramas de UML, describe y define algunas propiedades y comportamientos para la clase Alumno.**

**Solución:**

**DESCRIPCION**

|  |  |
| --- | --- |
| **Propiedades** | **Todo objeto que se va a crear a partir de la clase Alumno, debe tener siempre un nombre, una dirección, un teléfono, el semestre que esta cursando, la carrera a la que pertenece.** |
| **Comportamientos** | **La clase debe contar con comportamientos que permitan guardar en cada objeto las propiedades que los hacen únicos y comportamientos que permitan al objeto devolver esos valores en el momento en que tengan que ser requeridos.** |

**DIAGRAMA DE CLASE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre de la clase** |  | **CAlumno** |
| **Propiedades** |  | **(-) nombre : (String)**  **(-) dirección : (String)**  **(-) teléfono : (String)**  **(-) semestre : (int)**  **(-) carrera : (String)** |
| **Comportamientos** |  | **(+) setNombre(String)**  **(+) setDireccion(String)**  **(+) setTelefono(String)**  **(+) setSemestre(String)**  **(+) setCarrera(String)**  **(+) getNombre( )**  **(+) getDireccion( )**  **(+) getTelefono( )**  **(+) getSemestre( )**  **(+) getCarrera( )** |



|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DEL ALUMNO** | | **NUM. CTROL.** | | **MATERIA** | **HORA** |
| **Luis Ricardo Reyes Villar** | | 21070343 | | **POO** | **19:00-20:00hrs** |
| **UNIDAD** | **TEMA** | | **SUBTEMA** | | |
| **1** | **Introducción al paradigma de la programación orientada a objetos** | | * 1. **Lenguaje de modelado unificado: diagrama de Clases.** | | |

**INSTRUCCIONES: Utilizando los diagramas de UML, define algunas propiedades y comportamientos para los siguientes tipos de objetos.**

**VALOR 25 PUNTOS**

* **Fecha**
* **Mes**
* **Nombre**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CFecha** |  | **CMes** |  | **CNombre** |
| **(-) dia : (int)**  **(-) mes : (String)**  **(-) año : (int)** |  | **(-) nombreMes(String)**  **(-) numDias(int)**  **(-) posicionMes : (int)** |  | **(-) nombre : (String)**  **(-) apellidos : (String)** |
| **(+) setDia(int)**  **(+) setMes(String)**  **(+) setAño (int)**  **(+) getDia( )**  **(+) getMes( )**  **(+) getAño( )** |  | **(+) setNombre(String)**  **(+) setNumDias(int)**  **(+) setPosicion(int)**  **(+) getNombre( )**  **(+) getNumDias( )**  **(+) getPosicion( )** |  | **(+) setNombre(String)**  **(+)setApellidos(String)**  **(+) getNombre( )**  **(+) getApellidos()** |