



INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES

Programación Orientada a Objetos

Descripción de ejercicios

NOMBRE:

Prado Maritza

DOCENTE:

MTI. Cinthia Anahí Mata Bravo

UNIDAD 4:

Herencia y Polimorfismo

2º SEMESTRE

FECHA:

19 de Marzo de 2020



Descripción de ejercicios

Vehículos

En este ejercicio se usaron controles básicos con los cuales, se crearon 1 clase la cual fue nombrada vehículos, en la cual en esta se implementaron atributos generales de todos los vehículos, ya sean aéreos o terrestres, después se creó una clase hija la cual se llama aéreo, de la cual se le iban a heredar los atributos de su clase padre que era vehículos, en esta clase aérea, se implementaron especificaciones correspondientes a este tipo de vehículos, en pantalla se solicitaba ingresar los datos de estos vehículos para ser capturados y mostrar sus datos en pantalla.

Empleado Restaurante

En este ejercicio se creó una pantalla para seleccionar el tipo de empleado, ya hecho esto te mandaba a la pantalla correspondiente al tipo de empleado, con lo cual en este se debían ingresar datos específicos de ese empleado para generar un sueldo, con esto se generó una clase padre llamada Empleado en la cual se implementan datos generales como nombre, fecha de nacimiento, días trabajados, sueldo diario, sueldo (en este se almacenaría su sueldo final aplicando los bonos), con esto se crearon 3 clases hijas las cuales eran, cajero, repartidor y mesero, de los cuales se les solicitaba más especificaciones de su puesto, en las pantallas correspondientes se les solicitaba estos datos para poder generar su sueldo semanal.

Figuras Geométricas

En este ejercicio se implementa la clase figura de la cual tiene en ella el atributo de lado que es un atributo de todas las figuras, con 2 métodos de tipo abstract, en la cual estaba vacía pero en sus clases hijas se les asignaría su función, con esto se genera 3 clases, que es cuadrado, círculo (con atributos como radio y pi) y triángulo, de cual esta también es clase padre que heredaría sus atributos en este caso base y altura a sus clase hijas que corresponden a los tipos de triángulos, que es escaleno, isósceles y equilátero, se generan pantallas para cada una de las figuras para en la cual se solicitan sus datos para calcular su área y perímetro.

Interfaz Juego

En esta se aplica un elemento interfaz, del cual es como una clase, en la cual se implementarían los atributos y métodos que serían heredados a una clase llamada claseExamen, en la cual se calcularía la calificación de un examen de acuerdo a sus aciertos y el total de respuestas.