

Laboratorio 5 – Herencia

Valor 5.0 pts. (5.8%)

Enunciado:

Agregar a la jerarquía de herencia sobre “Docentes” implementada en la sesión las entidades (Clases) de Docente Medio Tiempo (DMT) y Monitor.

Cada entidad debe declarar por lo menos 2 atributos propios, adicionales a los que se adquieren en la herencia correspondiente. Igualmente, las características (comportamiento) de cada nueva entidad son definidas por el grupo de programadores.

A cada uno se le debe calcular el valor a pagar mensualmente.

La jerarquía a implementar debe ser de al menos 3 niveles.

La aplicación muestra un menú en pantalla con las opciones:

1. Adicionar DTC y mostrar los datos
2. Adicionar DHC y mostrar los datos
3. Adicionar DMT y mostrar los datos
4. Adicionar Monitor y mostrar los datos
5. Acerca de... Por pantalla aparece los datos de los programadores en el formato:

Programadores

Nombre - Código Estudiantil

Nombre - Código Estudiantil
6. Salir

Sistema de evaluación:

- **RA1:** Uso adecuado de datos básicos y estructuras de datos que le proporciona el lenguaje
- **RA2 y RA3:** Diseño básico de una clase con atributos y métodos set y get para su funcionamiento. Entiende cuando usar cada una de las relaciones entre objetos. Usa una metodología orientado a objetos para descomponer un problema en los objetos que lo componen y sus relaciones
- **RA4 y RA5:** Documentación del código fuente y selección adecuada de nombres (identificadores) de variables, atributos, clases, métodos y objetos. Trabajo en equipo
- **Funcionamiento de la aplicación**

Observaciones:

- **Metodología:** equipo conformado máximo por 2 estudiantes
- **Entregable:** carpeta .zip con el proyecto en Code::Blocks y diagrama de clases
- **Método de entrega:** enlace campus virtual
- **Fecha máxima de entrega:** 21-11-2023 21:30