

Laboratorio de Software Práctica nº 1

Temas

- Especificadores de acceso: private, public, protected, default.
- Constructores de Clases.
- Clases abstractas.

1.- Escriba una clase llamada **Estudiante** con 3 variables de instancia: apellido, nombre y legajo. Implemente los getters y setters para cada una de las variables de instancias anteriores.

- Sobre-escriba el método **toString()** de **Object**, para ello declare una variable local de tipo **StringBuffer** y utilícela para concatenar cada uno de los datos del estudiante y retorne un objeto **String** con los datos del mismo.
- Escriba el método **main()** en la clase **TestEstudiante**, donde se debe crear un arreglo con 5 objetos **Estudiante** inicializados, para luego recorrer el arreglo e imprimir en pantalla los objetos guardados en él.
- Comente el método **toString()** escrito en la clase **Estudiante** y vuelva a ejecutar el programa. ¿Cuál es la diferencia entre b) y c)?
- Cree otro objeto de tipo **Estudiante** y compárelo con el anterior. ¿Qué método de **Object** es utilizado para la comparación por contenido?
- Ejecute la aplicación fuera del entorno de desarrollo. ¿Para que se utiliza la variable de entorno **CLASSPATH**?
- Construya un archivo jar con las clases anteriores, ejecútelo desde la línea de comandos. ¿Dónde se especifica en el archivo jar la clase que contiene el método main?

2.- Analice las siguientes clases y responda cada uno de los incisos que figuran a continuación.

- a) Considere la siguiente clase **Alpha**. ¿Es válido el acceso de la clase Gamma?. Justifique.

```
package griego;
class Alpha {
    protected int x;
    protected void otroMetodoA() {
        System.out.println("Un método protegido");
    }
}
```

```
package griego;
class Gamma {
    void unMetodoG() {
        Alpha a = new Alpha();
        a.x=10;
        a.otroMetodoA();
    }
}
```

b) Considere la siguiente modificación de la clase **Alpha**. Son válidos los accesos en la clase **Beta**?. Justifique.

```
package griego;
public class Alpha {

    public int x;
    public void unMetodoA() {
        System.out.println("Un Método Público");
    }
}
```

```
package romano;
import griego.*;
class Beta {
    void unMetodoB() {
        Alpha a=new Alpha();
        a.x=10;
        a.unMetodoA();
    }
}
```

c) Modifique la clase **Alpha** como se indica debajo. ¿Es válido el método de la clase **Beta**?. Justifique.

```
package griego;
public class Alpha {
    int x;
    void unMetodoA() {
        System.out.println("Un mét. paquete");
    }
}
```

```
package romano;
import griego.*;
class Beta {
    void unMetodoB() {
        Alpha a = new Alpha();
        a.x=10;
        a.unMetodoA();
    }
}
```

d) Considere el inciso c) ¿Es válido el acceso a la variable de instancia **x** y al método de instancia **unMetodoA()** desde una subclase de **Alpha** perteneciente al paquete **romano**?. Justifique.

e) Analice el método de la clase **Delta**. ¿Es válido? Justifique analizando cómo influye el control de acceso **protected** en la herencia de clases.

```
package griego;
public class Alpha {
    protected int x;
    protected void otroMetodoA() {
        System.out.println("Un método protegido");
    }
}
```

```
package romano;
import griego.*;
public class Delta extends Alpha {
    void unMetodoD(Alpha a, Delta d){
        a.x=10;
        d.x=10;
        a.otroMetodoA();
        d.otroMetodoA();
    }
}
```

3.- Respecto de los constructores, analice los siguientes casos:

3.1.- Escriba 3 subclases de la clase **Estudiante** (definida en el punto 1) llamadas **EstudianteUniversitario**, **EstudianteSecundario** y **EstudiantePrimario** con las siguientes variables de instancias:

- **EstudianteUniversitario**: define una variable de instancia destinada para la fecha de ingreso a la institución.
- **EstudianteSecundario**: define 2 variables de instancia, una para guardar la cantidad de materias previas y la otra para mantener registro del promedio general del alumno.
- **EstudiantePrimario**: define 2 variables de instancia, una para mantener la cantidad de ausencias y la otra para saber si alguna vez repitió de grado.

- a) Implemente los getters y setters para cada una de las variables de instancias anteriores.
- b) Implemente los constructores para las clases anteriores, todos ellos deben recibir los parámetros necesarios para inicializar las variables de instancia propias de la clase donde están definidos.
- c) ¿Pudo compilar las clases? ¿Qué problemas surgieron y por qué? ¿Cómo los solucionó?

3.2.- El siguiente código, define una subclase de **java.awt.Dialog**. Verifique si compila. Si no lo hace implemente una solución.

```
package laboratorio;
import java.awt.Dialog;
public class Dialoguito extends Dialog {
    public Dialoguito() {
        System.out.println("Dialoguito") ;
    }
}
```

Nota: Recuerde que en la url <http://download.java.net/jdk8/docs/api/index.html> tiene disponible la documentación de la API de java

3.3.- Las clases definidas a continuación establecen una relación de herencia. La implementación dada, ¿es correcta?.

Constructores privados

```
package laboratorio;
public class SuperClass {
    private SuperClass() {
    }
}

package laboratorio;
public class SubClass extends SuperClass {
    public SubClass() {
    }
}
```

Constructores protegidos

```
package laboratorio;
public class SuperClass{

    protected SuperClass(){
    }

}

package laboratorio1;

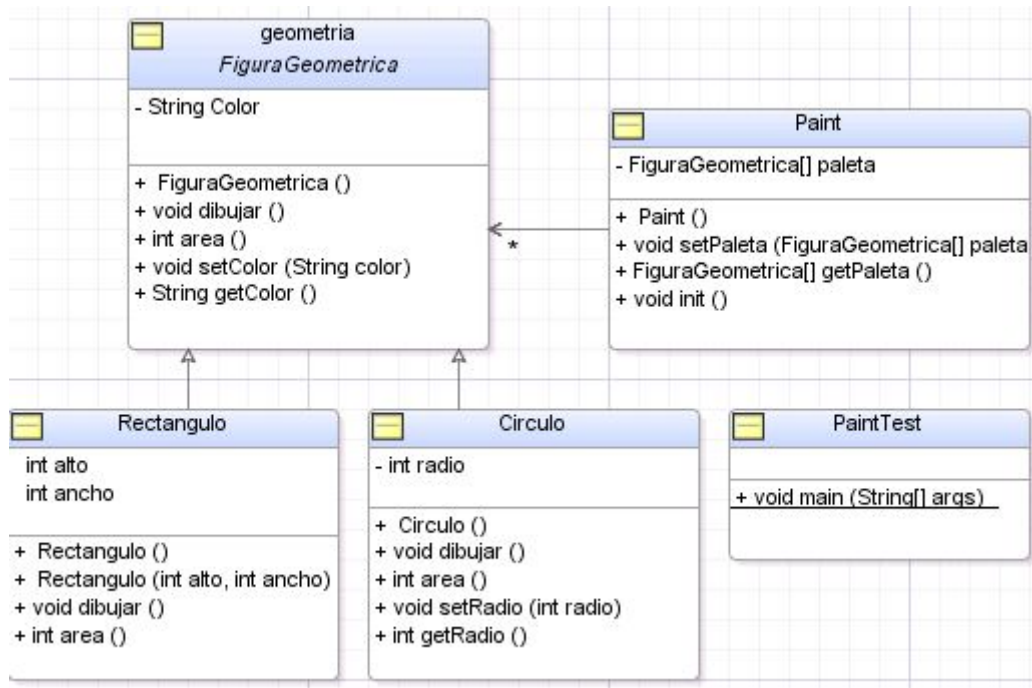
public class SubClass extends SuperClass {
    public SubClass() {
    }
}

package laboratorio1;

public class OtraClase {
    public OtraClase() {
    }
    public void getX() {
        new SuperClass();
    }
}
```

5.- Hay un número de casos donde se necesitan tener una **única instancia por clase**, esto es lo que se conoce como el patrón **Singleton**. Implemente una clase que cumpla con este patrón llamada **PoolConexiones**, la misma debe proveer una manera para acceder a esa instancia. Piense en los modificadores de acceso del constructor y en los calificadores java que tiene disponibles, para buscar una solución.

6.- Escriba las siguientes clases java que figuran en el siguiente diagrama UML **respetando** cada una de las especificaciones para las clases y las relaciones entre ellas:



Tenga en cuenta lo siguiente:

- La clase **FiguraGeometrica** es una **clase abstracta** con 2 métodos abstractos **dibujar()** y **area()** y el resto de los métodos concretos.
- Las subclases **Rectangulo** y **Circulo** son clases concretas. Ambas deben implementar el método **dibujar()** simplemente imprimiendo un mensaje en la consola. Por ejemplo: "se dibuja un círculo de radio 2 y de color azul" (donde el **radio** y el **color** son variables de instancia). El método **getArea()** debe implementarse en cada subclase de **FiguraGeometrica**.
- En la clase **Paint**, el método **init()** debe crear las instancias de **Rectangulo** y **Circulo** y guardarlas en el arreglo **paleta**. Los valores para crear estas instancias son los siguientes:
 - o Defina 2 objetos Circulo (radio **2** y color **azul**, radio **3** y color **amarillo**)
 - o Defina 3 objetos Rectangulo (alto **2**, ancho **3**, color **verde** y alto 4 y ancho **10** y color **rojo**).
- La clase **PaintTest** debe crear una instancia de **Paint**, inicializarla y recorrerla. En cada iteración invoque el método **area()** sobre el elemento actual y **getRadio()**, sólo si se trata de un objeto de tipo **Circulo**.