



Guía de trabajos prácticos n°: 3

Unidad: II

Tema: POO

Objetivos

- Identificar los objetos y sus componentes
- Entender cómo se relacionan
- Identificar clases y subclases
- Entender la herencia

Ejercicios POO

1. Defina los atributos y métodos que considere necesario para la clase FIGURA GEOMETRICA. Luego cree una clase RECTANGULO, CIRCULO, CUADRADO, RECTANGULO, TRIANGULO que hereden de la clases anterior, y agregue los atributos y métodos propios que considere convenientes.
2. Crear una clase COCHE, a través de la cual se pueda conocer el color del coche, la marca, el modelo, el número de caballos, el número de puertas y la matricula. Crear los métodos que considere necesarios.
3. Defina las clases necesarias para gestionar el personal la universidad. Las personas pueden ser docentes, alumno o administrativos. Defina los atributos:
 - a. Nombre
 - b. Dni
 - c. Materia
 - d. Edad
 - e. Oficina
 - f. Universidad
 - g. Año

Defina los métodos para mostrar y modificar la información de los mismos.