

Unitat Formativa 4. Programació Orientada a Objectes. Fonaments.

Activitat 2. Desenvolupament d'un projecte aplicant els fonaments de la POO

Dissenyarem més paquets de classes per continuar practicant amb la **Herència** i les **interfícies**.

Realitzar les següents tasques:

- Crear al package model el package **products** per ubicar les diferents **classes** que representin als **bens comercials** amb els que treballarem al nostre projecte.
- Partint d'una classe abstracta **Product**, que representa als atributs comuns del productes amb els que treballarem (llibres de programació, software específic i cursos de programació, on cada cas té les seves particularitats).
- Fer servir el mecanisme de Herència per aprofitar el codi desenvolupat a les corresponents classes derivades. Implementar a cada classe els atributs, constructors i mètodes set i get respectius.
- Crear a **Product** un mètode abstracte **getDetails**. Aplicar a totes les classes derivades la **sobreescritura de mètodes** per reescriure aquest mètode adaptat a les seves particularitats.
- Fer ús de les **interfícies** **Storable** o **Marketable**. La classe **Product** implementarà **Marketable**, que comptarà amb els serveis necessaris per comprar/vendre un producte (caldrà sobreescrivir-lo a cada derivada). La classe **Book** implementarà **Storable** i els seus serveis per facilitar l'emmagatzematge.
- Realitzar les proves funcionals de les diferents classes, creant-les i fent servir els seus mètodes get/set. Provar les interfícies **Storable i Marketable** amb un parell de funcions, cadascuna rebrà un objecte d'una classe que implementi aquestes interfícies i mostraran per pantalla el resultat d'executar tots els mètodes definits a cada interfície.