

Actividad_01

Índice

Ejercicio 1.....	1
Ejercicio 2.....	1
Ejercicio 3.....	1
Ejercicio 4.....	1
Ejercicio 5.....	1
Ejercicio 6.....	2

Ejercicio 1

¿Cuáles serían los atributos de la clase PilotoDeFormula1? ¿Se te ocurren algunas instancias de esta clase?

-Escuderia: String

-Nombre: String

-Peso: double

-nacionalidad: String

-edad: int

-altura: double

Instancias Fernando Alonso

Ejercicio 2

¿Cuáles serían los atributos de la clase Vivienda? ¿Qué subclases se te ocurren?

-Direccion: String

-Catastro: String

-superficie: int

Subclase: piso, casa, camioneta.

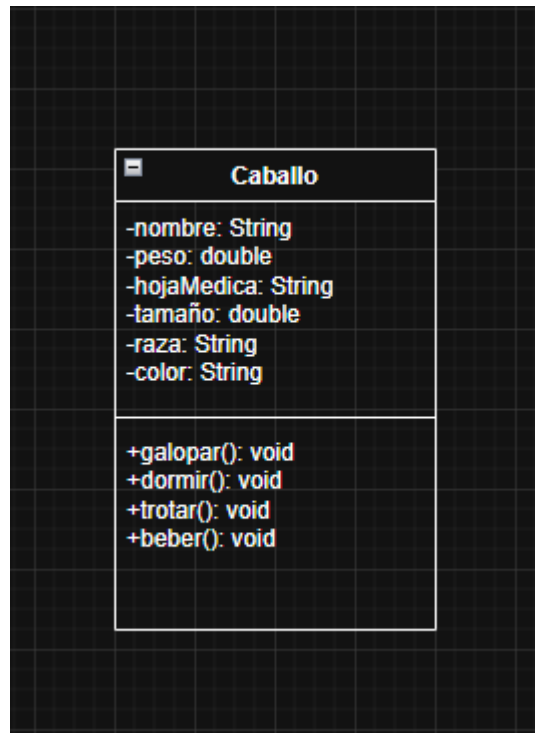
Ejercicio 3

Piensa en la liga de baloncesto. ¿Qué cinco clases se te ocurren para representar cinco elementos distintos que intervengan en la liga?

*Jugador, equipo, entrenador, arbitro, liga o clasificación.

Ejercicio 4

Haz una lista con los atributos que podría tener la clase Caballo. A continuación, haz una lista con los posibles métodos (acciones asociadas a los caballos). Crea el diagrama UML.



Ejercicio 5

Lista los atributos de la clase Alumno. ¿Sería nombre uno de los atributos de la clase? Razona tu respuesta.

Sí, debido a que el nombre es importante por ejemplo como método de identificador del alumno.

Ejercicio 6

¿Cuáles serían los atributos de la clase Ventana (de ordenador)? ¿Cuáles serían los métodos? Piensa en las propiedades y en el comportamiento de una ventana de cualquier programa.

*Atributos

-tamaño: double

-posicion: double

-minimizado: boolean

-pantallaCompleta: boolean

*Métodos

+cerrar

+maximar

+agrupar

+minimizar