



Ejercicio #1 (Parte 1)

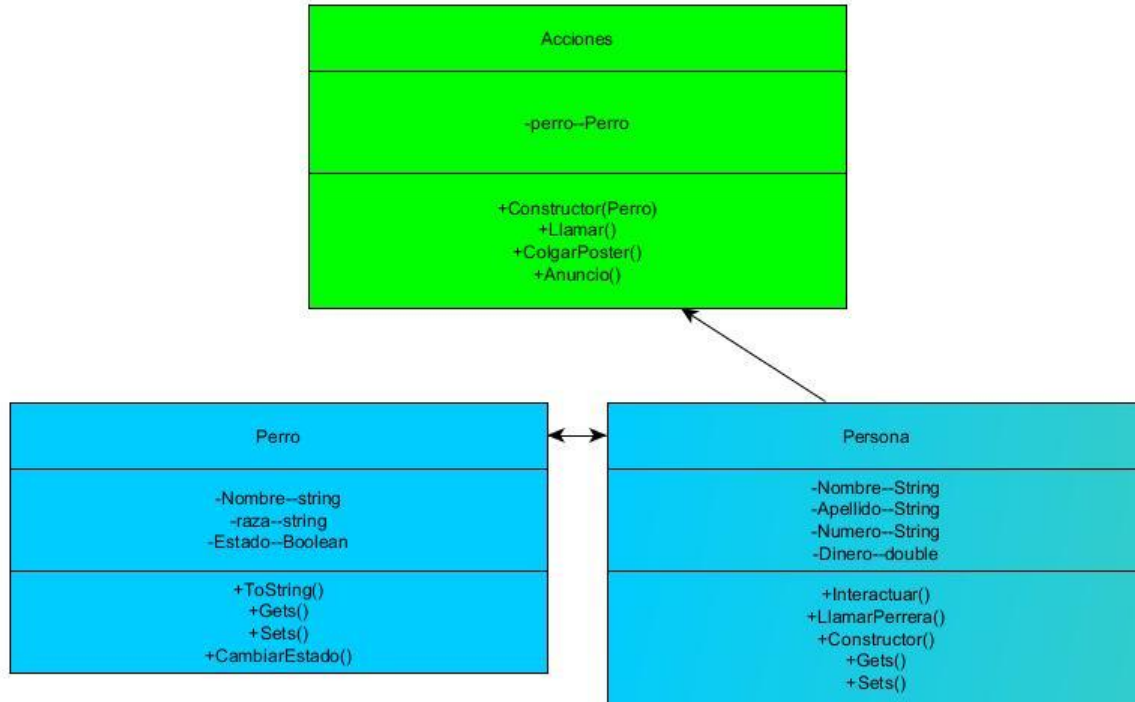
Mauricio Julio Rodrigo Lemus Guzmán

Ingeniería en Ciencia de la Computación y Tecnologías de la información.

Parte 1

- ¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?
 - Todas tienen su método constructor, sus gets y sus sets.
 - Perro
 - Nombre—String
 - Raza—String
 - Mostrar Información—return String
 - Estado—Boolean
 - Persona
 - Mostrar dinero—return double
 - Acciones
 - Llamar perrera—return string
 - Colocar carteles—return string
 - Publicar anuncios—return string
- ¿Cuáles deben ser los modificadores de visibilidad de los miembros en cada clase?
 - Todos los atributos deben de ser private, ya que las clases no deben de tener acceso a los atributos de otras clases
 - Los métodos deben de ser públicos, ya que a esos si deben de tener acceso todas las clases.
- ¿Qué parámetros serán requeridos por los métodos en sus clases?
 - Los constructores deben de pedir como parámetro los valores de los atributos que se desean.
 - Amigo
 - Nombre
 - Apellido
 - Numero
 - Perro
 - Nombre
 - Raza
 - Estado
- ¿Cómo proveerá de valores iniciales a sus objetos? ¿Qué valores iniciales les asignará?
 - A los constructores se les deben de dar los valores al momento de llamarlos. El estado del perro debe de ser random, ya que dependiendo de eso, se da el estado de encontrado o no.
 - Al valor del perro se le debe de asignar un numero random entre 0 y 20.
 - Al valor de suerte del cartel, para ver si se encuentra o no. Se le asigna un valor random y dependiendo del numero es encontrado o no.

Diseño



Link repositorio guthub [Rodlemus03/Ejercicio: Ejercicio programacion orientada a objetos.](https://github.com/Rodlemus03/Ejercicio_programacion_orientada_a_objetos)
(github.com)