



Ejercicio #2 (Parte 1)

Mauricio Julio Rodrigo Lemus Guzmán

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

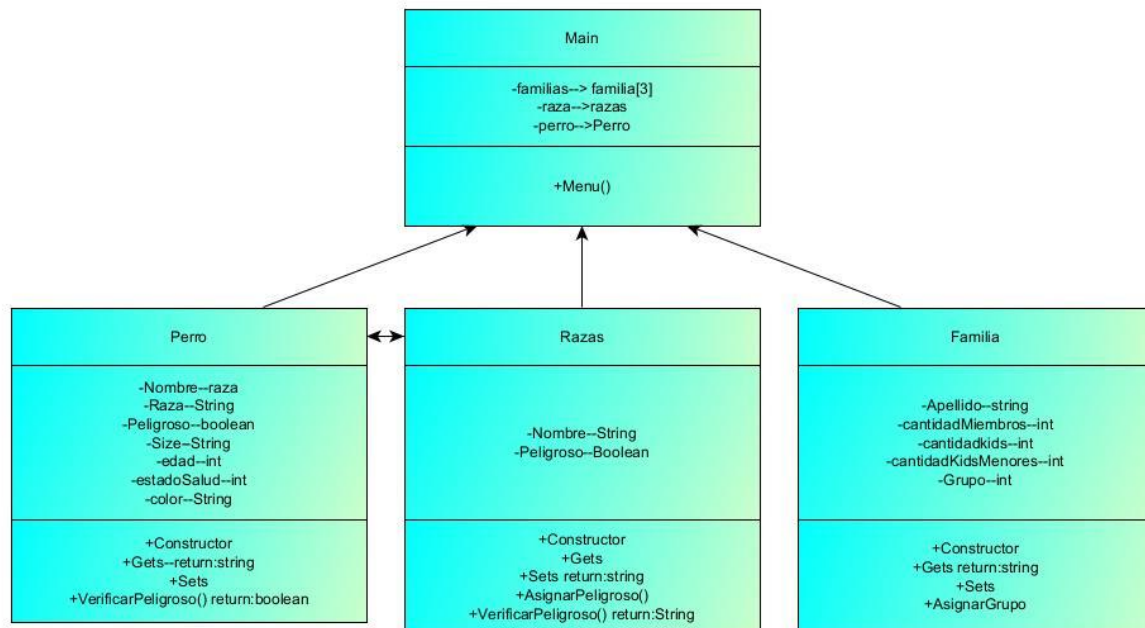
Parte 1

- ¿Qué debe hacer el programa? Haga una lista de las opciones que brindará al usuario en la interacción con su sistema. Por ejemplo. “Asignar Mascota a Familia”...
 - Ver razas de perro peligrosas
 - Ingresar datos del perro
 - Ingresar datos de familia
 - Verificar familia
 - Asignar perro
- ¿Qué clases necesitará para dar solución a la situación planteada?
 - Perro
 - Propiedades
 - Nombre
 - Raza
 - Peligroso
 - Size
 - Edad
 - EstadoSalud
 - Color
 - Metodos
 - Constructor
 - Gets
 - Sets
 - Verificar peligroso
 - Razas
 - Propiedades
 - Nombre
 - Peligroso
 - Metodos
 - Constructor
 - Get
 - Set
 - AsignarPeligroso()
 - VerificarPeligroso()
 - Familia
 - Propiedades
 - Apellido
 - Cantidad de miembros
 - CantidadNiños

- CantidadNiñosMenores10
 - Grupo
 - Métodos
 - Constructor
 - Gets
 - Sets
 - AsignarGrupo
- ¿Qué tipo deben tener las propiedades y métodos de cada clase?
 - Perro
 - Propiedades
 - Nombre String
 - Raza String
 - Peligroso boolean
 - Size string
 - Edad int
 - EstadoSalud int
 - Color string
 - Metodos
 - Constructor
 - Gets--string
 - Sets
 - Verificar peligroso--boolean
 - Razas
 - Propiedades
 - Nombre String
 - Peligroso Boolean
 - Metodos
 - Constructor
 - AsignarPeligroso()
 - VerificarPeligroso()—Boolean
 - Familia
 - Propiedades
 - Apellido String
 - Cantidad de miembros int
 - CantidadNiños int
 - CantidadNiñosMenores10 int
 - Grupo int
 - Métodos
 - Constructor
 - Gets--String
 - Sets
 - AsignarGrupo()-- int
 -

- ¿Cuáles deben ser los modificadores de visibilidad de los miembros en cada clase?
 - Para todos los atributos serán de tipo private (-), ya que los atributos de una clase no deben de tener relación con otras clases.
 - Todos los métodos serán de tipo public (+), ya que por medio de los métodos es que se tiene acceso a la información de cada clase.
- ¿Qué parámetros serán requeridos por los métodos en sus clases?
 - Perro(String nombre, String raza, String Size, int edad, int estadoSalud, string color)
 - Raza (String nombre)
 - Familia(String apellido, int cantidadMiembros, int cantidadNiños, int niñosMenores10)
- ¿Cómo proveerá de valores iniciales a sus objetos? ¿Qué valores iniciales les asignará?
 - Los objetos se crean con datos estándar (int=0, string="", boolean=false) para luego cambiarlos con los sets.
 - Los atributos que no estén en la siguiente lista, no se inicializan.
 - Grupo=3
 - Peligroso=false
 - Raza="mestizo"
 - NombreRaza="mestizo"

UML



Repositorio en github del proyecto

[Rodlemus03/ejercicio-2-arreglos \(github.com\)](https://github.com/Rodlemus03/ejercicio-2-arreglos)