



Programación Orientada a Objetos

Lynnete García

## Laboratorio #1

### Clases

Mauricio Julio Rodrigo Lemus Guzmán

Ingeniería en ciencias de la Computación y Tecnologías de la Información

4/8/2022

## Ejercicio 1

- ¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?
  - Perro
    - Propiedades
      - Nombre
      - Raza
      - Rand
      - Animo
      - Umbral
    - Métodos
      - Constructor
      - Get
      - Set
      - Equal
      - Interactuar
      - Ladrar
      - Morder
      - Mover la cola
      - Psicología
  - Persona
    - Propiedades
      - Nombre
      - Apellido
      - Edad
      - Salario
      - Confiabilidad Int
      - Galleta Boolean
    - Métodos
      - Constructor
      - Dar galleta
  - Driver
    - Propiedades
      - .
    - Métodos.
      - Main
      - Menu
        - Nueva persona (llamar)
        - Nuevo perro (llamar)
        - Sacar galleta (llamar)
        - Interactuar (llamar)
        - Salir (llamar)

- ¿Qué tipo deben tener las propiedades y métodos de cada clase?
  - Perro
    - Propiedades
      - Nombre String
      - Raza String
      - Rand Random
      - Animo Int
      - Umbral Int
    - Métodos
      - Constructor Perro
      - Get →return string
      - Set →return string
      - Equal→return boolean
      - Interactuar→return String
      - Ladrar→return string
      - Morder→return string
      - Mover la cola→return string
      - Psicología→return float
  - Persona
    - Propiedades
      - Nombre String
      - Apellido String
      - Edad Int
      - Salario Float
      - Confiabilidad Random
      - Galleta Boolean
    - Métodos
      - Constructor Persona
      - Dar galleta String
  - Driver
    - Métodos.
      - Main
      - Menu
        - Nueva persona (llamar)
        - Nuevo perro (llamar)
        - Sacar galleta (llamar)
        - Interactuar (llamar)
        - Salir (llamar)
- ¿Cuáles deben ser los modificadores de visibilidad de los miembros en cada clase?
  - Los atributos deben de ser private, ya que otra clase, no debe de tener acceso a los atributos de la clase.
  - Los métodos deben de ser públicos, ya que es por medio de los métodos que se podrán realizar acciones y cambios en los atributos de las clases.

- ¿Qué parámetros serán requeridos por los métodos en sus clases?
  - Perro
    - Constructor
      - Nombre string
      - Raza string
      - Para los demás atributos no se necesitan parámetros, ya que se inicializaran con números random.
    - Ladrar
      - No necesita
    - Mover la cola
      - No necesita
    - Morder
      - No necesita
    - Get Atributo
      - Atributo requerido
    - Set Atributo
      - Atributo a cambiar
    - Interactuar
      - Persona
    - Psicología
      - No necesita
  - Persona
    - Constructor
      - Nombre string
      - Apellido string
      - Edad int
      - Salario float
      - Galleta boolean
    - Dar galleta
      - Perro
- ¿Cómo proveerá de valores iniciales a sus objetos? ¿Qué valores iniciales les asignará?
  - Los atributos que requieran parámetros, se solicitarán al momento de instanciar el objeto. Pero los atributos que no requieran, es decir, los que tienen que ser inicializados con números random, se ignorarán los parámetros del constructor, ya que deben iniciarse con un valor, a pesar de que más adelante puedan ser cambiados.

## Ejercicio 2

