

Clases y objetos

Resolver los problemas citados en la parte de abajo. Utilizar el lenguaje C++. La notación que se utiliza para definir las clases es la usada en los diagramas UML.

Problema 1

Defina la clase Empleado, según las especificaciones que se dan más abajo. Posteriormente, en un programa de aplicación, declare los objetos JefePlanta y JefePersonal usando la clase previamente definida. El programa debe permitir al usuario, por medio de menús:

1. Cambiar el domicilio de uno de los dos empleados declarados. Los datos ingresados por el usuario serán la clave del empleado y su nuevo domicilio.
2. Actualizar el sueldo de un empleado. Los datos ingresados por el usuario serán la clave del empleado y el porcentaje de incremento a aplicar al sueldo.
3. Imprimir los datos de un empleado. El usuario proporcionará la clave del empleado elegido.
4. Cambiar el nombre de la persona a quien reporta uno de los empleados.

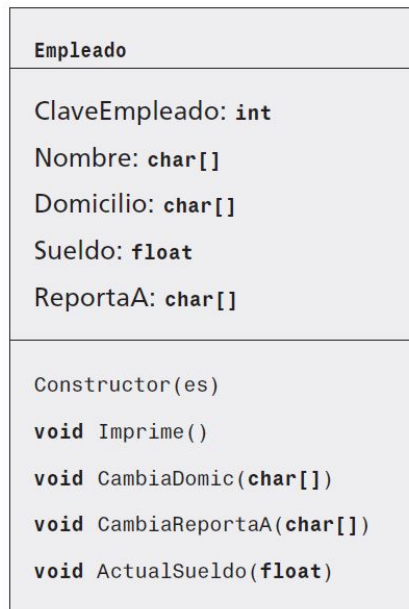


Figure 1: Representación de la clase Empleado.

Problema 2

Defina la clase `Materia`, según las especificaciones que se dan. Posteriormente, en un programa de aplicación declare los objetos `Programación` y `BasesDatos` usando la clase previamente definida. El programa debe permitir al usuario, por medio de menús:

1. Cambiar la clave de la materia `Programación`.
2. Cambiar el nombre del maestro que imparte la materia `BasesDatos`.
3. Imprimir todos los datos de la materia `BasesDatos`.



Figure 2: Representación de la clase `materia`.