

Actividad de aprendizaje:

Instrucciones:

1. Pensamiento orientado a Objetos

Usted no recuerda como, pero repentinamente se encuentra en una reunión en una reconocida empresa de servicio de taxis urbanos. En lo que aparenta ser su primer día de trabajo, una persona que se hace llamar el *jefe de desarrollo* le pide que **programe las clases** que representen los automóviles disponibles mediante la siguiente frase: "Que el nuevo haga la parte fácil. Tenemos taxis tradicionales, de esos con techo amarillo y taxista con licencia A1. También hay taxis con autos particulares, con un chofer que no es taxista necesariamente y licencia clase B. Esa categoría se divide en taxi *Express*, con autos típicos, y taxi *Premium* con autos bacanes. Finalmente tenemos la categoría *cargo*, que es para acarrear cosas en vez de personas."

2. Pensamiento orientado a Objetos

Usted sueña con trabajar en la sede en Chile de Sony, pero debido a su falta de experiencia laboral, no cuenta con el currículum necesario. Sin embargo, debido a su gran empuje, decide modelar por las suyas todo el catálogo de Sony en Chile para presentarlo en una eventual entrevista. Como no cuenta con acceso a información interna, lo único que tiene a su disposición es lo que aparece en www.sony.cl

1. Constructores

Definir la clase **Sumatoria**. El constructor debe recibir un número el cual será usado como *base* para el cálculo de la sumatoria. Además, la clase deberá tener el método *sumar()* el cual calcule y muestre la sumatoria de

base, además de avanzar al siguiente número para calcular la sumatoria.

Implemente una página con un botón para ejecutar el método *sumar()* desde un objeto de la clase **Sumatoria**. Este objeto deberá ser creado con un número base al azar entre 1 y 10.

En la imagen, la primera línea es escrita por el constructor, las siguientes líneas en parejas son escritas por el método *sumar()*.

