



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A
OBJETOS

PROGRAMACIÓN

Codifica un programa Java que pueda almacenar y escribir los datos de una población y su correspondiente padrón.

Respecto a la población, debe almacenarse la siguiente información:

- ▶ Comunidad Autónoma
- ▶ Provincia
- ▶ Nombre de la población
- ▶ Padrón

A su vez, el padrón incluirá esta información:

- ▶ Año del padrón
- ▶ Número de habitantes
- ▶ Porcentaje de variación con respecto al año anterior

Utiliza todas las técnicas necesarias de programación orientada a objetos estudiadas en esta unidad, incluyendo herencia, polimorfismo, encapsulación de datos, etc.

No olvides comentar en el código aquellos aspectos más relevantes de la codificación, y prepara todas las clases para que pueda generarse la documentación estándar de Java.

Ten también en cuenta todas las normas de nomenclatura Java.