

# Evidencia Día 2 Semana 5

## Tabla de Contenido

- Ejercicio 1
- Desarrollo Ejercicio 1
- Ejercicio 2
- Desarrollo Ejercicio 2
- Captura
- Reflexión

## Crear un Proyecto

Crear un proyecto, agregarle una clase y métodos constructores y métodos de clase.

### Desarrollo 1

Se crea el Proyecto [Palette](#) con la clase [palette.java](#)

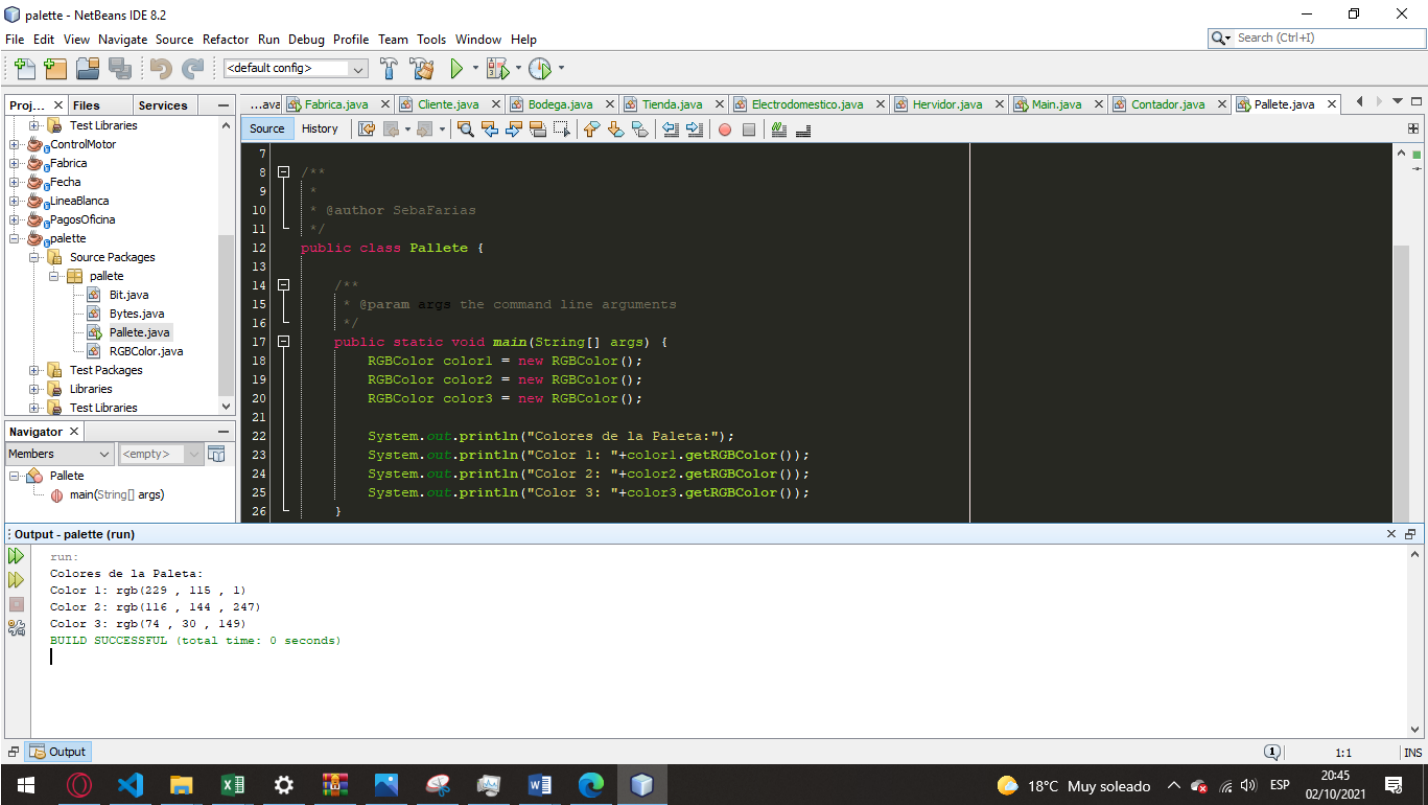
## Crear tres Clases

Crear tres clases con sus respectivos atributos, método, métodos constructores por defecto y con todos los atributos, métodos accesores y crear distintas instancias en el main para probar las clases.

### Desarrollo 2

Se crean 3 clases: - [Bit](#) - [Bytes](#) - [RGBColors](#)

## Captura



### Reflexión

Estoy emocionado de empezar la programación orientada a objetos, ya que podemos comenzar a solucionar problemas que se asemejan al mundo real, dividiéndolo en pequeños bloques para absorber su complejidad.