

Esteban Camilo Archila Bastidas

Sergio Andres Otero Herrera

Herencia e interfaces

Conociendo

1. En el directorio descarguen los archivos contenidos en artico.zip. Revisen el código de la aplicación

a) ¿Cuántos paquetes tiene?

2

b) ¿Cuántas clases tiene?

6

c) ¿Cuál es el propósito del paquete de presentación?

definir las acciones que puede realizar el artículo

d) ¿Cuál es el propósito del paquete de dominio?

definir de qué forma va a realizar esas acciones el artículo

2. En este laboratorio vamos a ejecutar la aplicación, no a solicitar servicios a objetos.

¿Qué método se usa para ejecutar una aplicación java?

se usa el metodo main

¿Qué clase tiene ese método?

ArticoGUI

3. Ejecuten el programa.

¿Qué funcionalidades ofrece?

accion, improvisen, cortes, camara rapida

¿Qué hace actualmente? ¿Por qué?

actualmente no realiza ninguna función, por que el constructor de articulo es privado

Arquitectura general.

1. Consulten el significado de las palabras package e import de java.

el package hace referencia a un paquete y el import es la forma como podemos usar este paquete

¿Qué es un paquete?

La unidad donde se agrupan componentes relacionados.

¿Para qué sirve?

Para modular el código agrupando clases relacionadas.

Explique su uso en este programa.

Nos ayuda a separar la parte de definición, la parte de construcción dentro del código y para delegar correctamente las funcionalidades

2. Revisen el contenido del directorio de trabajo y sus subdirectorios. Describa su contenido.

tenemos 2 folders representando cada uno de los paquetes(dominio y presentacion) dentro de cada uno hay archivos .class .ctxt y .java

¿Qué coincidencia hay entre paquetes y directorios?

que los 2 funcionan como contenedores

3. Inicien el diseño con un diagrama de paquetes en el que se presente los componentes y las relaciones entre ellos.

En astah, crear un diagrama de clases (cambiar el nombre por Package Diagram0)

4. Ahora que conocen los paquetes, ¿cuál es la visibilidad real del modificador `protected`?

los métodos declarados del paquete pueden ser utilizados dentro de otras subclases o en otros paquetes

Arquitectura detallada