

Actividad de Repaso Conceptos Básicos

Programación Orientada a Objetos

Con esta actividad, realizarás un repaso de los conceptos básicos que estudiaste en el curso predecesor a este. En particular los conceptos de:

1. Clase
2. Variable de instancia
3. Métodos
4. Constructores
5. Objeto
6. Composición
7. Archivos de cabecera (.h)

Situación

Se requiere enviar un paquete a una persona en Monterrey. Para realizar esta acción, es necesario ir a una empresa de paquetería, llenar la información de envío, entregar el paquete al encargado y pagar por el servicio.

Instrucciones

1. Realiza un programa en C++ que resuelva la situación anterior. Las siguientes preguntas te ayudarán:
 - a. ¿Cuáles son los “actores” involucrados en este “problema”?
 - b. ¿Cuáles son las características y responsabilidades de cada uno de los actores?
2. Genera un archivo PDF que contenga:
 - a. Diagrama de clases usando UML.
 - i. El diagrama debe de mostrar claramente las clases, sus atributos y métodos, así como las relaciones entre ellas.
 - b. Capturas de pantalla de corridas del programa probando que funciona correctamente.
3. Por cada clase debes de programar:
 - a. Archivo .cpp con la implementación de la clase
 - b. Archivo .h con la definición de la interface (cabecera) de la clase
4. Programa un archivo .cpp que contenga la función main:
 - a. Debe de demostrar la creación de los objetos y la acción de enviar paquetes.

Entregables

1. Documento PDF.
2. Archivo .zip o .rar con todo tu código fuente

Importante

Recuerda añadir en todos los documentos tu nombre y matrícula

Recuerda añadir como comentario de tus códigos tu nombre y matrícula

Se califica la presentación profesional de la actividad