

Memoria Práctica Septiembre Programación Orientada a Objetos



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Trabajo realizado por:

Sergio Sanchiz Villena - sergio.sanchiz@goumh.umh.es

Descripción breve de la práctica realizada:

En esta práctica, he desarrollado un programa de Agenda de gestión de contactos y eventos. El objetivo principal del programa es que el usuario gestione su lista de contactos, así como programar y administrar eventos. Los contactos se dividen en dos categorías: Contactos Personales y Contactos Profesionales. Los eventos pueden ser de diferentes tipos, como citas de cumpleaños, citas de aniversario, citas médicas, reuniones de videollamada, reuniones de llamada telefónica y reuniones presenciales. El programa proporciona funcionalidades para agregar, modificar, eliminar y mostrar tanto contactos como eventos.

Problemas con los que se ha encontrado el alumno:

1. **Jerarquía de clases:** Definir una jerarquía de clases adecuada para representar tanto contactos como eventos. Esto incluye la creación de clases base y clases derivadas para los diferentes tipos de eventos.
2. **Interacción con el usuario:** Implementar una interfaz de usuario por consola que permita al usuario interactuar de manera efectiva con el programa. Esto implica la captura de entrada del usuario, la validación de datos y la presentación de información de manera clara.
3. **Gestión de listas:** Desarrollar funciones para agregar, modificar, eliminar y mostrar elementos en listas de contactos y eventos. Esto requeriría una gestión precisa de las estructuras de datos y la manipulación de objetos.
4. **Uso de herencia y polimorfismo:** Utilizar la herencia de clases y el operador "InstanceOf" para determinar el tipo de objeto y realizar acciones específicas en función de ese tipo.

Librerías o componentes externos utilizados:

En esta práctica, solo he utilizado la librería de Java.Scanner;

Conclusiones:

Esta práctica proporcionó una valiosa experiencia en el desarrollo de un programa orientado a objetos en Java para la gestión de contactos y eventos. He reforzado mi aprendizaje sobre la creación de jerarquías de clases, la manipulación de listas de objetos, la interacción con el usuario y el uso de herencia y polimorfismo, lo que podría ayudarme a la hora de hacer proyectos más complejos o por si el caso, tener que volver a trabajar con orientación a trabajos para la asignatura de móviles.