Práctico IV

19/09/2021

Programación Orientada a Objetos

PARTE I

Seguir el paso a paso y explicar cada concepto asociado a éstos.

- Crear una clase Persona.
- Agregar los atributos nombre y apellido con nivel de acceso public.
- Pedir por consola nombre y apellido de una persona.
- Instanciar una Persona, e inicializar sus atributos con los valores ingresados.
- Sobreescribir el método ToString para que el objeto imprima sus atributos.
- Agregar el atributo documento con nivel de acceso private.
- Agregar dos personas más de la misma forma, inicializando también el atributo documento.

Justificar las decisiones de diseño.

- Aplicar encapsulamiento a la clase creada. Explique y justifique los cambios.
- Crear un método que permita a una Persona presentarse.
- Crear las subclases Docente y Alumno de Persona.

Docente debe poseer el atributo idDocente.

Alumno debe poseer el atributo idAlumno.

Aplique encapsulamiento y justifique.

- Sobreescribir el método de presentación para cada subclase indicando la "ocupación" de cada uno al principio.
- EXTRA: crear una interface para Persona.

PARTE II

A partir de éste punto, los datos pueden ser cargados manualmente en el código:

- Crear la clase WebAsignatura, que contenga como atributo una lista de objetos del tipo Tarea llamada ListaTareas.
- Cada Tarea debe tener un identificador (idTarea), un nombre, un contenido y respuestas.
- Crear una clase llamada Curso, que tenga como atributo un docente titular, una WebAsignatura y una lista de alumnos.

PARTE III

A partir de lo ya creado:

- Debe existir un método que permita al Docente agregar una Tarea a la lista de Tareas de WebAsignatura con las respuestas correctas.
- Debe existir un método que permita al Alumno copiar una tarea, e ingresar sus propias respuestas, que sean guardadas en un atributo propio llamado ListaTareasRealizadas.
- Debe existir un método que permita al Docente listar las tareas realizadas de todos los alumnos del curso.
- Debe existir un método que permita listar todas las personas relacionadas a un curso.

PARTE IV

A partir del siguiente código, determinar cuáles casos fallarían o compilarían, por qué y cuál sería un caso sugerido para que funcionara correctamente.

```
class Persona {
     private string nombre;
     public string apellido;
     public Persona(string xNombre, string xApellido) {
           this.nombre = xNombre;
           this.apellido = xApellido;
     }
     private string getNombre() {
          return this.nombre;
     }
     public string getApellido() {
           return this.apellido;
     }
     public void setNombre (string xNombre) {
          this.apellido = xNombre;
     }
}
class Docente {
     private int idDocente;
     public Docente (
           string xNombre,
          string xApellido,
          int xIdDocente
     ) : base(xNombre, xApellido) {
          this.xIdDocente = idDocente;
     }
```

```
public string getIdDocente() {
        return this.idDocente;
    }
}

CASO 1 // Persona objPersona = new Persona("Baruch", "Spinoza");
CASO 2 // objPersona.getNombre();
CASO 3 // objPersona.getIdDocente();
CASO 4 // Docente objDocente = new Persona("Georg", "Hegel");
CASO 5 // Persona objDocente2 = new Docente("Immanuel", "Kant",
1);
CASO 6 // objDocente2.getApellido();
CASO 7 // objDocente2.getIdDocente();
CASO 8 // objDocente2.nombre = "Emanuel";
CASO 9 // objDocente2.apellido = "Kant";
CASO 10 // objPersona.setNombre("Baruj");
CASO 11 // objPersona.setApellido("Espinosa");
```