

Ejercicio de Práctica

:: *Carrera Consultor Técnico ABAP*

:: *Módulo Programador ABAP Nivel Avanzado*

:: *Unidad 5: Programación Orientada a Objetos*

:: *Lección: Interfaces*

© CVOSOFT IT ACADEMY – Todos los derechos reservados

IMPORTANTE:

En el enunciado del ejercicio reemplazar ##### por su legajo de alumno.



Ejemplo:

Si se solicita crear el programa ZPRUEBA_##### y su Legajo es AB11C entonces deberá crear el programa ABAP:

ZPRUEBA_ AB11C

Ejercicio de Práctica:

El objetivo del ejercicio será crear una Interface para implementar dos contadores diferentes pero que se puedan llamar de la misma manera.

Para ello crearemos la interface **I_CONTADOR** que tendrá el método IMPRIMIR.

También crearemos las definiciones e implementaciones de las clases CONTADOR1 y CONTADOR2 con la siguiente configuración:

CONTADOR 1

En la sección pública de la clase crearemos el método INCREMENTAR el cual sumará 1 a la variable CUENTA y declararemos la implementación de la interface I_CONTADOR.

En la sección privada de la clase declaramos la variable CUENTA de tipo I.

CONTADOR 2

En la sección pública de la clase crearemos el método INCREMENTAR el cual sumará 100 a la variable CUENTA y declararemos la implementación de la interface I_CONTADOR.

En la sección privada de la clase declaramos la variable CUENTA de tipo I. Para ambas clases implementaremos el método IMPRIMIR perteneciente a la interface I_CONTADOR que imprime el texto "El contador es:" y seguidamente muestra el contenido de CUENTA.

Luego dentro del evento START-OF-SELECTION crearemos los objetos CUENTA1 y CUENTA2 del tipo referencia CONTADOR1 y CONTADOR2.

Realizaremos una iteración mediante la sentencia DO de 5 iteraciones donde llamaremos a los métodos CUENTA1->INCREMENTAR y CUENTA2->INCREMENTAR.

Finalmente agregaremos los objetos a una tabla interna del tipo de la interface I_CONTADOR y recorreremos esta tabla llamando al método IMPRIMIR de la interface I_CONTADOR.

IMPORTANTE: Este último procedimiento dentro del evento START-OF-SELECTION es el mismo que mostramos en el ejemplo de la lección.