

Ejercicio de Práctica

:: Carrera Consultor Técnico ABAP

:: Módulo Programador ABAP Nivel Avanzado

:: Unidad 5: Programación Orientada a Objetos

:: Lección: Propiedades de la Programación Orientada a Objetos

© 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:

Crear el programa ABAP **ZPRUEBA_HEREN_POLI_####** con la siguiente lógica:

Crear la clase VEHICULO. Dentro de esta clase crearemos:

Atributos Públicos

Crearemos el atributo protegido KM del tipo I.

Métodos Públicos

- **ASIGNAR_KM_INICIALES**: este método se utilizará para asignar a una instancia de la clase la cantidad de kilómetros iniciales.
- **INCREMENTAR_KM**: este método se utilizará para aumentar la cantidad de kilómetros en 1 unidad.

Crear la clase CAMION como subclase de la clase VEHICULO. Dentro de esta clase crearemos:

Atributos Públicos

Crear el atributo KM_CAMION del tipo I.

Métodos Públicos

INCREMENTAR_KM: en este método llamaremos al método de igual nombre de la clase VEHICULO y se imprimirá el valor de la variable KM en pantalla.

Luego sumaremos la variable KM más 100 y se lo asignaremos a KM_CAMION que finalmente imprimiremos por pantalla.

Se creará este método como REDEFICIÓN.