

# Solución al Ejercicio de Práctica

*:: Carrera Consultor Técnico ABAP*

*:: Módulo Programador ABAP Nivel Avanzado*

*:: Unidad 5: Programación Orientada a Objetos*

*:: Lección: Introducción a 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

## Solución al Ejercicio de Práctica:

Para la Clase **VEHICULO** definimos las siguientes subclases:

### AUTOMOVIL

Los **atributos** correspondientes a la clase AUTOMOVIL son:

- color, capacidad motor, velocidad máxima, peso, cantidad de KM, año de fabricación, neumáticos, marca.

Los **métodos** correspondientes a la clase AUTOMOVIL son:

- aumentar velocidad, frenar, encender motor, retroceder, accionar limpiaparabrisas, pasar cambio, cargar nafta.

### AVION

Los **atributos** correspondientes a la clase AVION son:

- marca, capacidad de pasajeros, capacidad de vuelo, velocidad máxima, peso, cantidad de KM, Año de fabricación, altura máxima de vuelo, autonomía, color.

Los **métodos** correspondientes a la clase AVION son:

- aumentar velocidad, accionar frenos, encender motores, cambiar dirección, presurizar avión, despresurizar avión, cargar nafta, encender radar.

### HELICOPTERO

Los **atributos** correspondientes a la clase HELICOPTERO son:

- marca, capacidad de pasajeros, capacidad de vuelo, velocidad máxima, peso, cantidad de KM, Año de fabricación, altura máxima de vuelo, autonomía, color.

Los **métodos** correspondientes a la clase HELICOPTERO son:

- aumentar velocidad, accionar frenos, encender motores, cambiar dirección, elevarse, encender luces, cargar nafta.

## MOTOCICLETA

Los **atributos** correspondientes a la clase MOTOCICLETA son:

- marca, velocidad máxima, peso, cantidad de KM, Año de fabricación, autonomía, color, cantidad máxima de litros tanque, cantidad de luces.

Los **métodos** correspondientes a la clase MOTOCICLETA son:

- aumentar velocidad, frenar, encender, cambiar dirección, encender luces, cargar nafta.

## BARCO

Los **atributos** correspondientes a la clase BARCO son:

- marca, nombre, velocidad máxima, peso máximo soportado, potencia motor, Año de fabricación, autonomía.

Los **métodos** correspondientes a la clase BARCO son:

- aumentar velocidad, accionar frenos, encender motores, apagar motores, izar velas, cambiar dirección.