

Programación Orientada a Objetos

Tarea Diseño Orientado a Objetos



Situación:

Requiero enviar un paquete a un amigo en la ciudad de Monterrey, hoy en día realizar esta acción es muy fácil. voy a mi empresa de paquetería favorita y le pido al encargado que envíe a mi amigo el paquete.

Preguntas:

- 1.- ¿Cuáles son los “actores” involucrados en este “problema”?
- 2.- ¿Cuáles son las características y responsabilidades de cada uno de los actores?
- 3.- Genere un PDF con las clases, sus atributos y métodos, así como las relaciones entre ellas, estas deben estar dibujadas en cualquier programa de **diagramas UML**
- 4.- Escriba un archivo cpp por cada **implementación** de sus clases, así como un archivo .h con la definición de la **interface** de la clase.
- 5.- En su archivo **main.cpp** escriba la creación de los objetos y la acción de enviar un paquete a un amigo.