

LISTADO DE EJERCICIOS

Asignatura: Programación Orientada a Objetos

Profesor : Juan Carlos Figueroa Durán

Ejercicios

1. Implementar la clase Persona:

En esta ocasión implementaremos la clase Persona del cual tenemos su representación en UML en la ilustración 1.

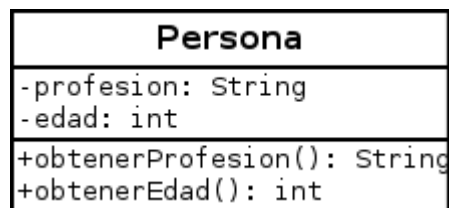


Illustration 1: Representación en UML de la clase Persona.

2. Debe implementar una nueva clase automóvil, la representación de este nueva clase en UML se encuentra en la Ilustración 2.

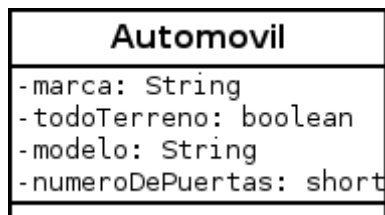


Illustration 2: Representación en UML de la clase automóvil.

Ahora bien, los métodos para el acceso a estos atributos no están especificados en la ilustración 2. Defina usted los métodos necesarios para acceder a estos atributos, tanto para su modificación como para la obtención de sus valores.