

### **Guía de ejercitación nro. 3**



**Tema principal:** Lenguaje Smalltalk. Programación de clases propias.



#### **Caso de estudio:**

Para el caso de estudio que a continuación se describe, realiza lo siguiente:

- Identifica la entidad involucrada, sus atributos y responsabilidades. Categoriza las responsabilidades de cada clase en métodos de inicialización, métodos de acceso, métodos modificadores y métodos de negocio según correspondan.
- Realiza la codificación de la clase, con sus respectivos atributos y métodos en Smalltalk.
- Desde la ventana Playground instancia algunos objetos, envíale algunos mensajes, y muestra los resultados de información solicitados en la ventana Transcript.

Se requiere desarrollar una clase Punto que permita modelar puntos en el plano (R2). De cada punto se registran sus coordenadas, y se necesita conocer lo siguiente:

- Sus coordenadas en formato String: '(x;y)'.

Resolver de tarea los siguientes comportamientos:

- La distancia al origen.
- Si está ubicado el punto en el origen. Se deberá devolver true si se encuentra en el origen, o false, en caso contrario.