

1. Define un programa que implemente el patrón de diseño Singleton.

<https://github.com/VictorHugoChavez/AcademiaJavaXide/tree/main/singleton>

2. Implementar programa con Polimorfismo y Clases Abstractas.

<https://github.com/VictorHugoChavez/AcademiaJavaXide/tree/main/PolimorfismoAbstraccion>

3. Implementar un programa con Polimorfismo, Clases Abstractas e Interfaces

<https://github.com/VictorHugoChavez/AcademiaJavaXide/tree/main/polimorfismoAbstInterfac>

4. Implementar un programa con Herencia Multiple.

<https://github.com/VictorHugoChavez/AcademiaJavaXide/tree/main/herenciaMultiple>

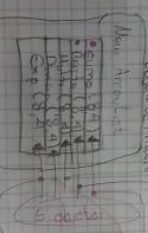
5. Explica en un programa como aplica el "Final" para Java.

<https://github.com/VictorHugoChavez/AcademiaJavaXide/tree/main/final>

6. Diagrama el siguiente programa explicando cuantas variables de referencia y objetos son creados.

Preced
 LeetCode
 Se crea un objeto de referencia llamado

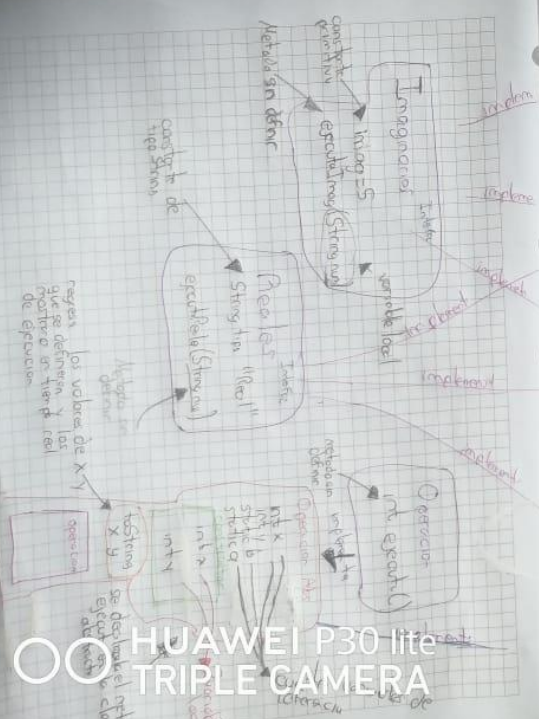
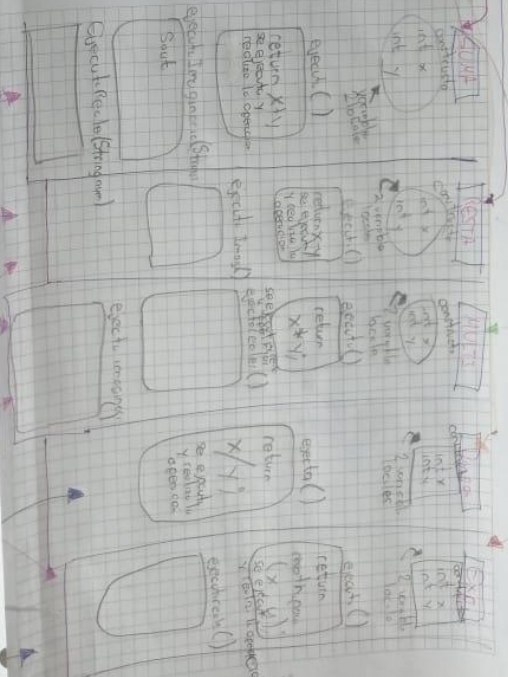
Victor Hugo Cien años de América



* Se crea un objeto de referencia llamado Map donde contiene la información

* objeto de cada uno de los objetos, de los cuales son los objetos donde se envían los parámetros X and Y

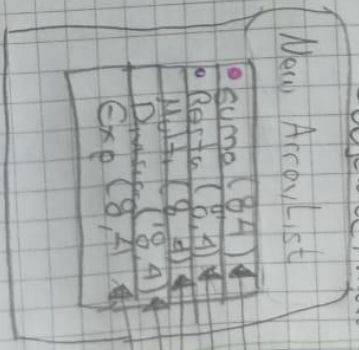
Map



HUAWEI P30 lite
 TRIPLE CAMERA

Victor Hugo Choe - Objeto de ArrayList

Principal
List < 0 perucion >
Se crea variable
de referencia llamada
operacion
1 variable



5 objetos

* Se crea un objeto de
ArrayList donde contiene
la informacion

* dentro de cada uno hay un
objeto, de los cuales
hay 5 objetos donde se
guardan los parametros X and Y

Main

