

HERENCIA
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
Docente Jazna Meza Hidalgo
Octubre 2020

1 OBJETIVOS

1. Implementar herencia en Java
2. Conocer el concepto de sobrescritura de métodos
3. Conocer comportamiento de los constructores usando herencia
4. Conocer el concepto de sobrecarga de métodos

2 SOBRESCRITURA

2.1 DIAGRAMA DE CLASES

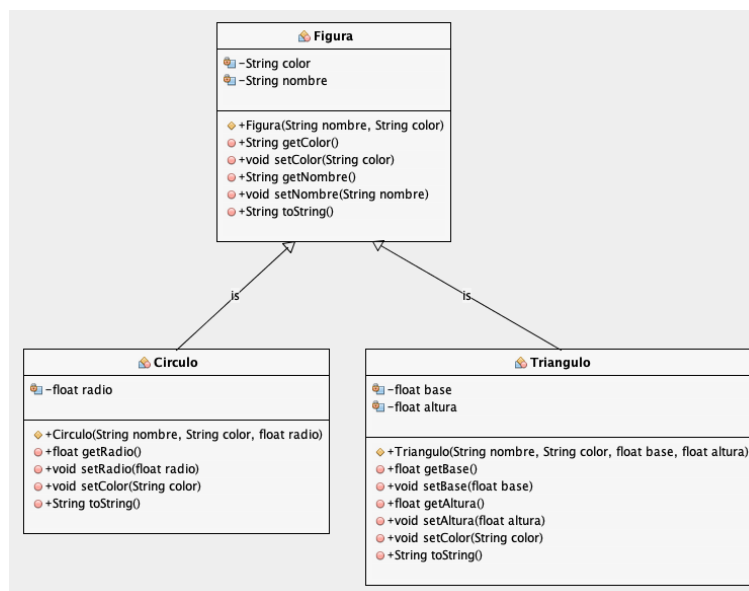


Figure 1: Diagrama de clases

2.2 COMENTARIOS INICIALES

Comentar los elementos que le llaman la atención del diagrama

2.3 REQUERIMIENTOS

1. Implementar el diagrama
2. Crear un objeto de la clase Círculo
3. Crear un objeto de la clase Triángulo
4. Usando los métodos imprimir todos los datos del objeto círculo.
5. Usando los métodos imprimir todos los datos del objeto triángulo.
6. Imprima directamente los objetos usando el método *println()*.

3 TRABAJANDO CON VARIOS CONSTRUCTORES

DIAGRAMA DE CLASES

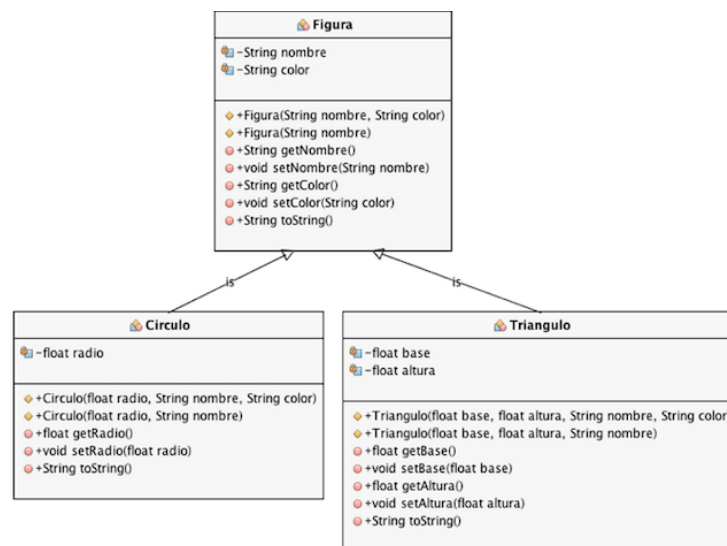


Figure 2: Diagrama de clases - Sobreescritura + varios constructores

3.1 REQUERIMIENTOS

1. Implementar el diagrama
2. Crear 2 círculos, uno con cada constructor.
3. Crear 2 triángulos, uno con cada constructor.
4. Imprima los datos de los objetos creados

4 SOBRECARGA

4.1 DIAGRAMA DE CLASES

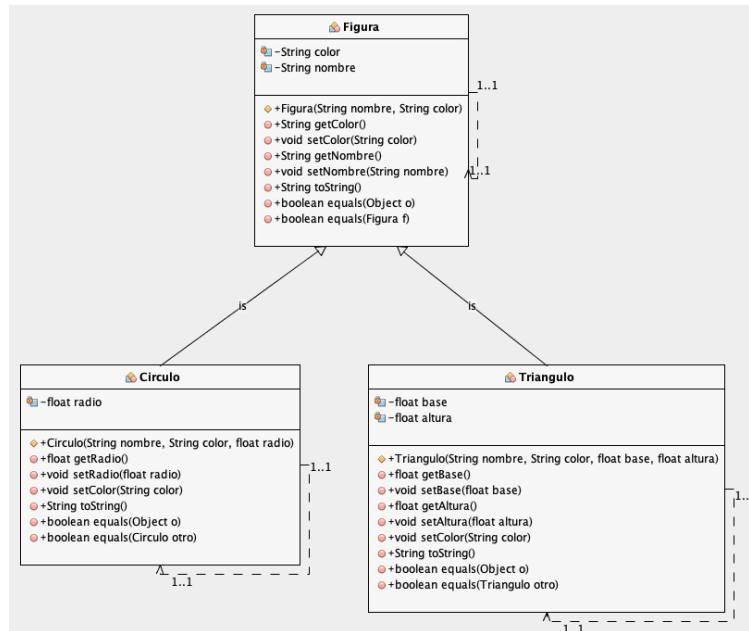


Figure 3: Diagrama de clases - Sobrecarga + Sobreescritura

4.2 REQUERIMIENTOS

1. Implementar el diagrama
2. Crear un objeto de la clase **Círculo**
3. Crear un objeto de la clase **Triángulo**
4. Usando los métodos imprimir todos los datos del objeto círculo.
5. Usando los métodos imprimir todos los datos del objeto triángulo.
6. Imprima directamente los objetos usando el método `println()`.
7. Crear 2 objetos más un círculo y un triángulo.
8. Usando el método `equals` compare los objetos
9. Cambie el estado de uno de los objetos círculo para que ambos objetos tengan el mismo estado.

10. Usando el método *equals* vuelva a comparar los objetos después de los cambios del punto anterior.