TEORICO

¿Qué es un objeto?

¿Qué es una clase?

Cuáles son las 3:00 h características fundamentales de un objeto.

Defina las cuatro propiedades. El paradigma orientado a objetos.

El encapsulamiento es lo mismo que el principio de ocultamiento.

¿Qué es un mensaje?

Elaboración de una tabla con los modificadores de acceso.

¿Qué es la sobrecarga?

¿Qué es la sobre escritura?

¿Qué son los constructores?

¿Cómo se define las constantes?

¿Qué tipos de relaciones existen entre clases? Paréntesis, asociación, composición, agregación, dependencia, cierro, paréntesis.

¿Cómo sabemos que un atributo tiene multiplicidad?

¿Qué es la dependencia?

¿Cuántos atributos y métodos tienen una clase? Análisis de un diagrama de clases.

¿Es correcto el siguiente diagrama? Más análisis de diagrama de clases.

Dada una estructura de clases, escribir la definición de esta estructura en processing. Es decir, en papel o en el lenguaje. O viceversa.

PRACTICA

1 o dos ejercicios a resolver entre 1 o 2 días.

Uso del sistema de versionamiento - uso de ramas

Resolución de problemas.

Ejemplos:

Diseñe una aplicación mediante la cual una pelota recorre el ancho de la pantalla y rebote en los márgenes. Use imágenes. Entre los atributos que posee la pelota se halla la velocidad y el radio de circunferencia. Aplique herencia y realice un contador que muestra la cantidad de veces que va rebotando la pelota.

1° commit Al crear el proyecto.

2° commit al diseñar el diagrama de clases inicial.

3° commit, al realizar que la pelota se mueva de izquierda a derecha.

4° commit al lograr que la pelota vuelva a rebotar

5° commit mostrar el contador en el HUD.

6° commit al lograr que la pelota vuelva a rebotar.