



El futuro digital
es de todos

MinTIC



Reto UML y POO



Universidad de Caldas



Objetivo

Al finalizar la semana el estudiante debe conocer la sintaxis del lenguaje UML para definir el diseño de un problema siguiendo la lógica de la POO. Además, debe estar en capacidad de interpretar el diagrama UML y llevarlo al lenguaje Java.

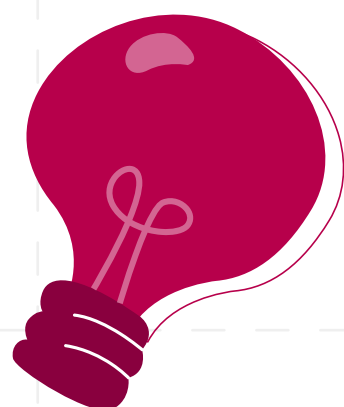


Problema

Con base en el conocimiento adquirido durante esta semana y utilizando alguna de las herramientas mencionadas en los videos para la construcción de diagramas UML, se debe implementar un diagrama en UML de la clase Producto, donde se deben considerar mínimo los siguientes atributos (usted deberá agregar al menos 3 más):

- Código
- Nombre
- Marca
- Presentación
- Tabla nutricional
- Procedencia
- Tipo
- Paquete

Posteriormente, en el IDE Netbeans, usted deberá implementar la clase del diagrama con los atributos y métodos que usted considere que puede tener dicha clase (mínimo 2 métodos). Dentro de la clase cada método se encargará solo de mostrar una serie de mensajes sin realizar retorno de información, dichos mensajes deben estar relacionados con la acción que represente. Posteriormente usted deberá instanciar la clase para crear un objeto y desde él invocar a los métodos para que se muestre cada uno de los mensajes.





Universidad de Caldas