

# Práctica 3

## Implementación y manipulación de objetos

### Objetivo

**Implementar los objetos en diferentes lenguajes de programación.  
Manipulación de los objetos para acceso a los miembros de las clases.**

### ACTIVIDADES

Ejecutar los programas en listados en la tabla de programas.

Tabla de programas:

<b>Tema del programa</b>	<b>Título del programa</b>	<b>Enlace al programa</b>
Construcción de clases	Clase1.cpp	cap 1
Clase persona	ClasPersona.cpp	cap 1
Función sobrecargada	FunSobrecargada.cpp	cap 1a
Operador de ámbito	OpAmbito.cpp	cap 1a
Implementación del constructor	ClaseConstructor.cpp	cap 1a
Funciones amigas	FunAmiga.cpp	cap 1a

Estudiar a detalle los programas de la tabla de programas. Comentar los programas ejecutados para una explicación clara de cada uno de dichos programas.

**Entregar las respuestas de su cuestionario en una presentación en power point.**

### CUESTIONARIO

- 1 En su programa estudiante, accesar a datos privados.

- 2 Implementar el constructor en su clase estudiante.
- 3 Explicar las declaraciones globales, basándose en el programa operador de ámbito.
- 4 Explicar el acceso a miembros de la clase con el operador de ámbito.
- 5 Basado en los programas de la tabla. Construir su programa estudiante.