Alumno: Hermida, Juan Manuel D. LU: 47.984

Profesor: Arqueros

Programación Orientada a Objetos

Guía de Trabajo Prácticos N°3

Conclusión:

Al finalizar la guía de Trabajos Prácticos n°3 pude observar los conceptos estudiados y llevarlos a la practica en cada uno de los ejercicios realizados, fundamentalmente en esta guía nos centramos en el concepto de Conocimiento entre Clases ya sea por medio de variables de instancia, variables como parámetros , conocimiento por más de una variable, conocimiento reciproco entre clases, entre otros. El conocimiento por variables de instancia es el que más se ve por ejemplo en el primer ejercicio donde la clase Producto conoce mediante este tipo de variable a la clase Laboratorio. El conocimiento por variable parámetro se da por ejemplo en el ejercicio 6 donde por medio de ese tipo de variable la clase Escuela conoce a la clase Docente. Otros casos son el de conocimiento por más de una variable como el de la clase Paciente a la clase Localidad.

Además de este concepto y de los conceptos ya vistos (encapsulamiento, doble encapsulamiento, sobrecarga, visibilidad, firma,setters,getters,etc.) se ve el concepto de reusabilidad de las clases tanto de la guía anterior como de las clases propias de java como en el caso de la clase Calendar, por ejemplo en el ejercicio 11 para la fecha de Ingreso de un empleado a la empresa.

En conclusión, los nombrados anteriormente son los conceptos observados y aplicados en esta serie N°3.