

Actividad 1.3: Clases Conceptos Básicos

CECS2200 Computer Programming Fundamentals

Nombre: _____ # Est: _____ Sec: _____

Instrucciones para el estudiante:

1. Definición de la clase, use la estructura de arreglos en la definición de los atributos.
2. Tabla Descriptiva
3. Diagrama de Clases UML ("Unified Modeling Language")
4. Separar el archivo del código original en tres archivos dentro del mismo proyecto.
5. Salida de programa con los datos originales del problema.
6. Envíe su solución en formato PDF.

Descripción de los problemas:

1. (Gaddis) Programming Challenges 14. Lottery Application, pág. 452, Cap 7.