

EJERCICIOS DE CONCEPTOS DE POO

Ejercicio 1

¿Cuáles serían los atributos de la clase `PilotoDeFormula1`? ¿Se te ocurren algunas instancias de esta clase?

Los atributos de esta clase serían:

- Coche que conduce
- Marca que lo patrocina
- Carreras ganadas
- Nacionalidad
- División en la que participa

Una instancia se define como cualquier objeto que nazca de una clase

- Fernando Alonso
- Lewis Hamilton
- Esteban Ocon

Estos serían objetos de la clase `PilotoDeFormula1` y cada uno de ellos tendría sus propios atributos

Ejercicio 2

A continuación tienes una lista en la que están mezcladas varias clases con instancias de esas clases. Para ponerlo un poco más difícil, todos los elementos están escritos en minúscula. Di cuáles son las clases, cuáles las instancias, a qué clase pertenece cada una de estas instancias y cuál es la jerarquía entre las clases: paula, goofy, gardfiel, perro, mineral, caballo, tom, silvestre, pirita, rocinante, milu, snoopy, gato, pluto, animal, javier, bucefalo, pegaso, ayudante_de_santa_claus, cuarzo, laika, persona, pato_lucas.

Clases: `Persona`, `Animal`, `Mineral`

Subclases: `perro`, `gato`, `caballo`,

Instancias: `paula`, `goofy`, `gardfield`, `tom`, `silvestre`, `pirita`, `rocinante`, `milu`, `snoopy`, `pluto`, `javier`, `bucefalo`, `pegaso`, `ayudante_de_santa_claus`, `cuarzo`, `laika`, `pato_lucas`

`PERSONA` → `paula`, `javier`, `tom(gato)`

EJERCICIOS DE CONCEPTOS DE POO

MINERAL → pirita, cuarzo

ANIMAL → goofy(perro), gardfield(gato), silvestre, rociante(caballo), milu(perro), snoopy(perro), pluto(perro), bucefalo(caballo), pegaso, ayudante_de_santa_claus(perro), laika(perro), pato_lucas

Ejercicio 3

¿Cuáles serían los atributos de la clase Vivienda?

Los atributos que tendría vivienda serían:

- Número de pisos
- Color del edificio
- Número de ascensores
- Piscina (si o no)
- Número de viviendas
- Número de personas residentes
- Dirección del edificio
- Material
- Garaje (si o no)

Ejercicio 5

Haz una lista con los atributos que podría tener la clase caballo. A continuación haz una lista con los posibles métodos (acciones asociadas a los caballos).

Los atributos que puede tener la clase caballo son:

- Edad
- Peso
- Color de pelaje
- Nº de establo en el que vive
- Raza del caballo

Ejercicio 7

¿Cuáles serían los atributos de la clase Ventana (de ordenador)? ¿cuáles serían los métodos? Piensa en las propiedades y en el comportamiento de una ventana de cualquier programa.

EJERCICIOS DE CONCEPTOS DE POO

ATRIBUTOS:

- Programa que esta en la ventana
- Tamaño de la ventana
- Nombre de la ventana
- Posición en la que se encuentra
- Minimizado(si o no)
- Maximizado (si o no)

MÉTODOS:

- Maximizar ventana
- Minimizar ventana
- Cerrar ventana
- Poner la ventana flotante
- Poner la ventana pegada a la derecha
- Poner la ventana pegada a la izquierda