

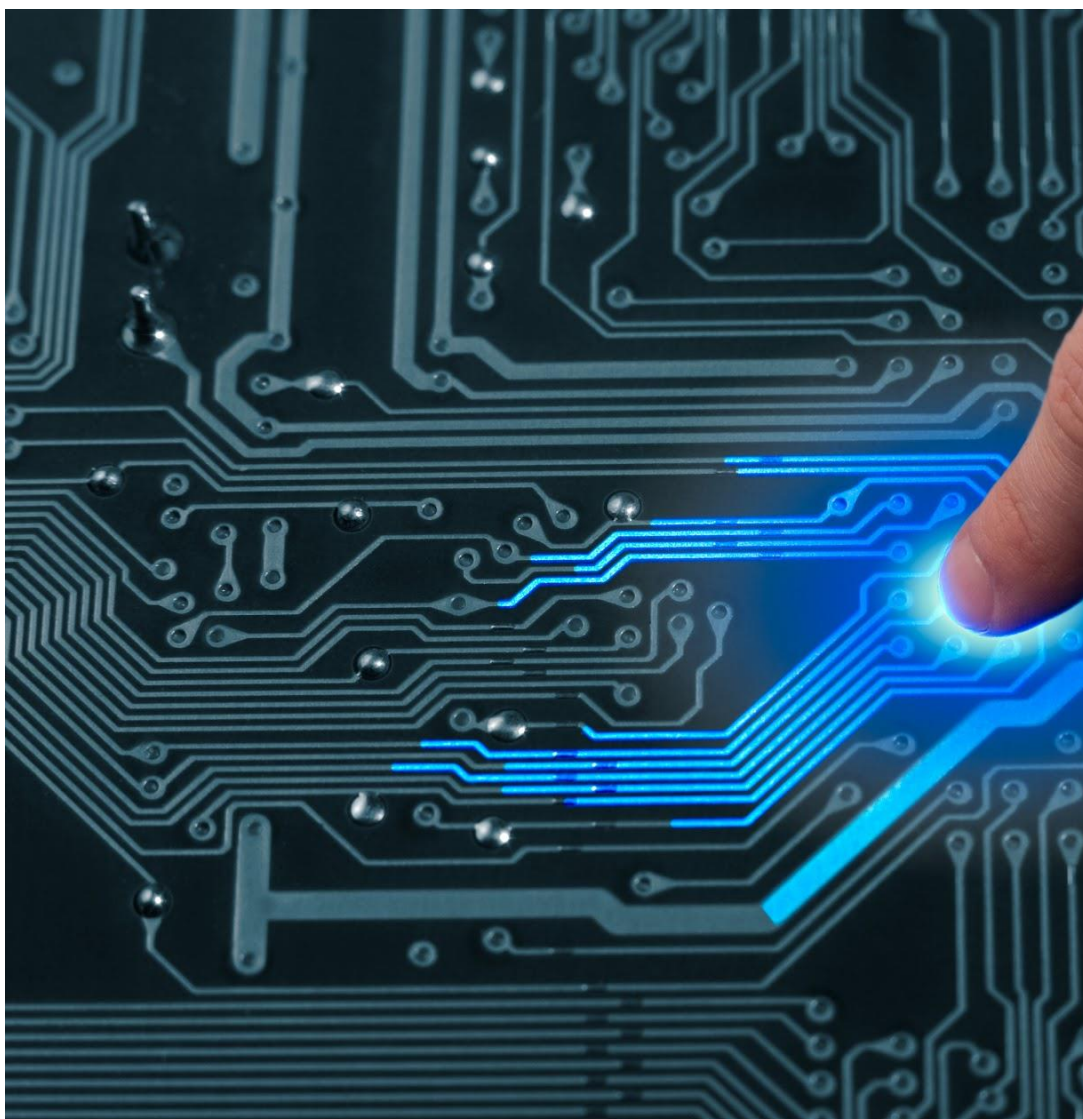
CFGs

# DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

PROGRAMACIÓN B

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS. FUNDAMENTOS

PAC 2: Desarrollo de programas organizados en clases



## PAC 2: Desarrollo de programas organizados en clases

### INFORMACIÓN

Para responder a las siguientes cuestiones deberás ayudarte del material didáctico y consultar internet.

Requisitos varios que deben cumplirse en vuestros trabajos:

- En los ejercicios, si se requieren de cálculos, estos deben aparecer en la respuesta que planteéis.
- Siempre que utilicéis información de Internet para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar la fuente (la página web) de dónde habéis sacado aquella información.
- Siempre que utilicéis información del libro digital para responder / resolver alguna pregunta, tenéis que citar el tema y la página de dónde habéis sacado aquella información.
- No se aceptarán respuestas sacadas de Internet utilizando la metodología de copiar y pegar. Podéis utilizar Internet para localizar información, pero el redactado de las respuestas ha de ser vuestro.
- Las respuestas a las preguntas deben estar bien argumentadas, no se admiten respuestas escuetas o monosílabas.
- Si el proyecto no compila, la puntuación máxima será un 4.
- Se valorará la presentación, ortografía y gramática de vuestro trabajo hasta con un punto de la nota final.

Entrega de la PAC:

- Se debe entregar junto con el proyecto comprimido, una memoria en el que se expliquen los pasos realizados junto con los puntos más importantes del código explicados.

1. La clínica veterinaria Vetllerna nos ha pedido realizar una aplicación de escritorio con Java para la gestión de sus clientes. Durante todo el módulo, vamos a realizar poco a poco, el desarrollo del proyecto.

En esta primera PAC, vamos a crear las clases necesarias para después crear instancias de ellas. Vamos a crear dos clases principales:

- Cliente
  - Atributos: nombre, dni.
  - Constructor vacío
  - Constructor con parámetros
  - Métodos get y set de ambos atributos
  - Método toString
    - Ejemplo: María con DNI 000000000A.

- Mascota
  - Atributos: nombre, código, género.
  - Constructor vacío
  - Constructor con parámetros
  - Métodos get y set de todos los atributos.
  - Método toString
    - Ejemplo: Luna con el código 001 es hembra.

No hay que entregar ningún programa main, no es ejecutable. Pero se recomienda realizarlo para el estudio de los objetos. Crear y cambiar atributos de los tipos de objetos de la aplicación.

# ¡Buen trabajo!

