

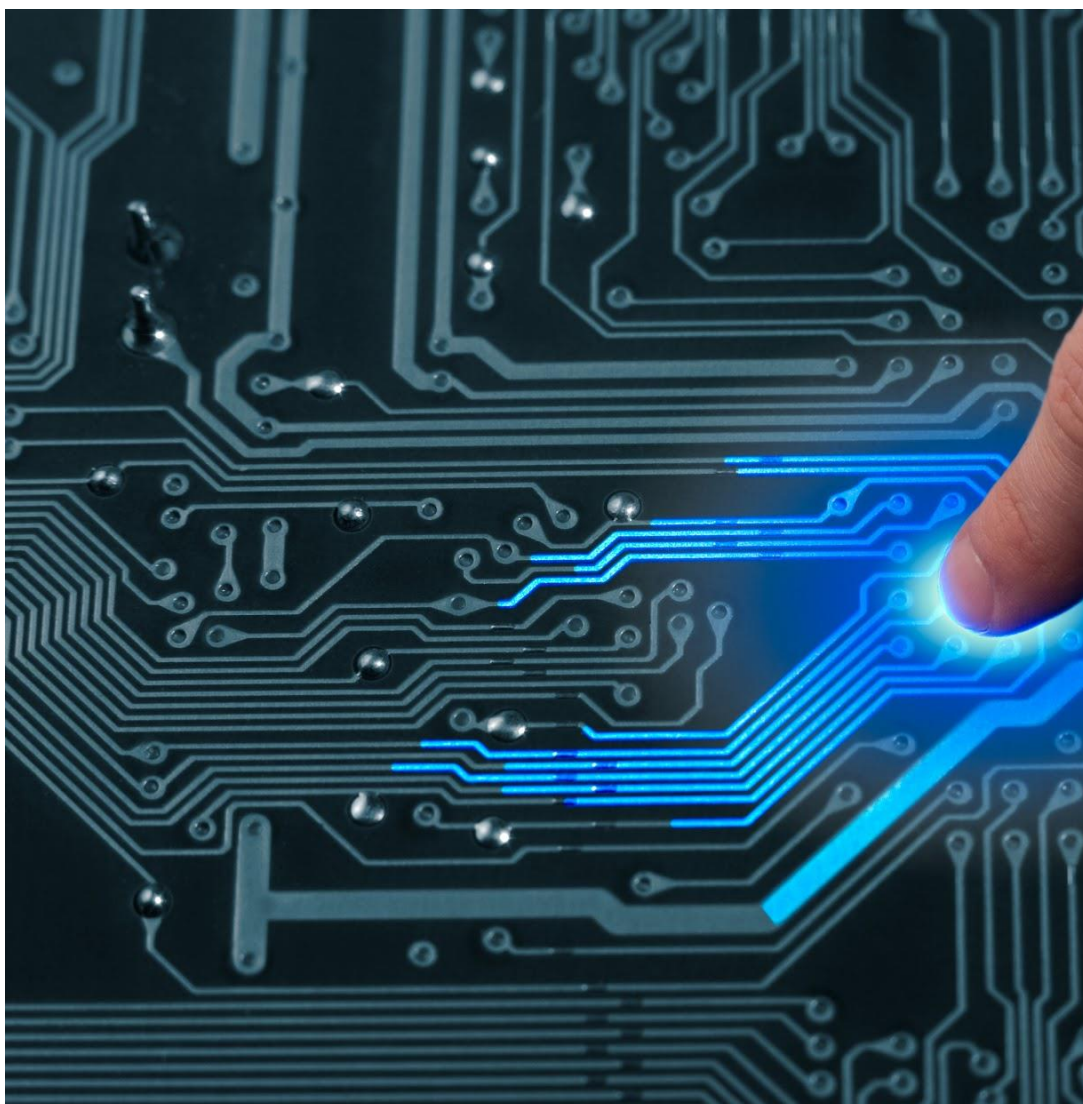
CFGs

DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

PROGRAMACIÓN B

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS. FUNDAMENTOS

PAC 3: Utilización avanzada de clases en el diseño de aplicaciones



PAC 3: Utilización avanzada de clases en el diseño de aplicaciones

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 material didáctico 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.
- Se valorará la presentación, ortografía y gramática de vuestro trabajo hasta con un punto de la nota final.

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.

Ahora vamos a diferenciar los tipos de mascota, por lo que vamos a crear tres nuevas subclases de la creada en la PAC anterior.

- Gato
 - o Atributos: color
 - o Constructor vacío
 - o Constructor con parámetros
 - o Métodos get y set
 - o Método toString:
 - Ejemplo: Luna es un gato de color blanco.
- Perro
 - o Atributos: raza
 - o Constructor vacío
 - o Constructor con parámetros
 - o Métodos get y set
 - o Método toString:
 - Ejemplo: Luna es un perro de raza labrador.

- Roedor
 - Atributos: tipo (Puede ser un String)
 - Constructor vacío
 - Constructor con parámetros
 - Métodos get y set
 - Método toString:
 - Ejemplo: Luna es un conejo.

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!

