

## **Programación Orientada a Objetos**

**Actividad 4: 22 octubre Valor 20% en equipo (máximo 3 personas)**

**Valor cada punto 1.0**

**Texto: *Ejercicios de Programación Orientada a Objetos con Java y UML***

– Leonardo Bermón Angarita – Universidad Nacional de Colombia

***Realizar la codificación, diagrama de clases, url de video de cada programa funcionando y subir código a GitHub de los siguientes ejercicios:***

1. Ejercicio 4.1 Herencia – inicia en página 194
2. Ejercicio 4.2 Paquetes y métodos de acceso – inicia en página 206
3. Ejercicio 4.7 Clases Abstractas – inicia en página 244
4. Ejercicio 4.8 Métodos abstractos – inicia en página 255
5. Ejercicio 8.1 – Inicia en página 467

### **Entregable:**

Archivo PDF con códigos fuente, diagramas de clase, url de video de cada programa funcionando y URL de repositorio en Github de cada ejercicio.