PARCIAL II PROGRAMACIÓN IV

Carolina Jiménez Gómez, cc: 1112786793

**3.) a.** Herencia y asociación.

**2.) a.**

Public class B{

Public B(){

System.out.println(“Objeto B”);

}

}

Public class A extends B{

Public A(){

System.out.print(“Esto es un objeto A que hereda de un ”);

Super();

}

}

**b y c.**

public class A{

private int valor;

public A(int valor){

this.valor = valor;

}

Public int getValor(){ return valor; }

}

public class B{

**//Atributo de ejemplar B es un objeto A:**

private A a = new A();//Se crea objeto A

public B(){

System.out.println(“Se ha construido el Objeto B);

}

Public void ejemplo(A a){ **//Método de B tiene como parámetro un objeto A**

a.this = a;

}

Public void implementa(){

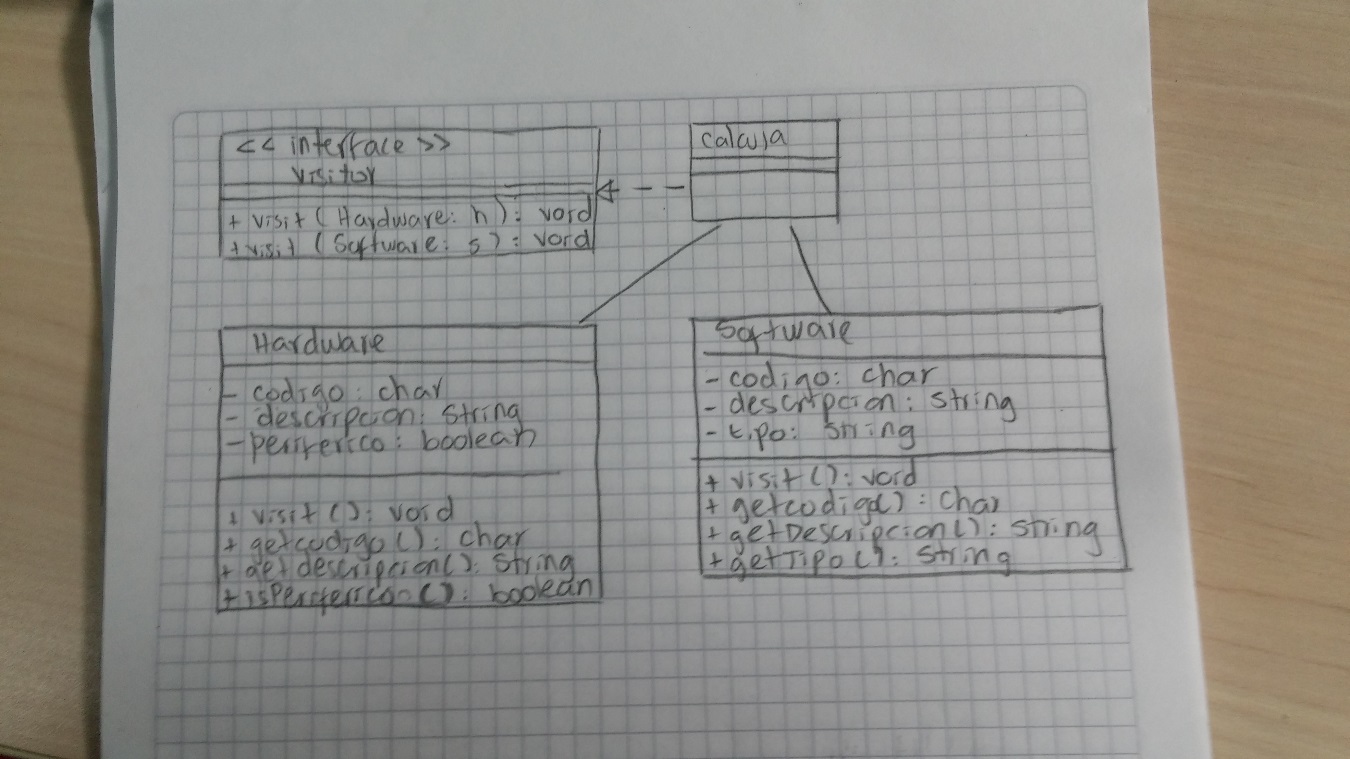
System.out.println(“El valor del Objeto es: ” + a.getValor());

}

}

**d.** Son ciertas, se implementaron en los puntos anteriores.

**4.**

****