# Práctica de Abstracción de Entidades en Programación Orientada a Objetos

## **Instrucciones:**

A continuación, se te presentarán diferentes entidades del mundo real junto con un contexto.

Tu tarea es identificar los atributos y métodos que podrían formar parte de la clase correspondiente a cada entidad, basándote en el contexto proporcionado.

Para cada entidad, escribe una lista de atributos y métodos que consideres relevantes.

Después, compara tus respuestas con las sugerencias proporcionadas en la segunda hoja.

## **Entidades y Contexto:**

**Entidad:** Perro doméstico

**Contexto:** Estás desarrollando un programa para gestionar información sobre perros en un refugio de animales.

**Entidad:** Banco

**Contexto:** Estás trabajando en un sistema bancario en el que los clientes pueden abrir cuentas, realizar transacciones y solicitar préstamos.

**Entidad:** Restaurante

**Contexto:** Estás creando un sistema de gestión para un restaurante que permite realizar pedidos, gestionar mesas y controlar inventario.

**Entidad:** Película

**Contexto:** Estás desarrollando una aplicación para organizar y catalogar películas en una biblioteca de video en línea.

## **Respuestas Sugeridas:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Perro doméstico:**  Atributos:  Nombre  Raza  Edad  Esta vacunado  Tamaño  **Métodos:**  Ladrar()  Correr()  Comer()  Vacunar() | **Película:**  **Atributos:**  Título  Director  Año de lanzamiento  Género  **Métodos:**  Reproducir()  Pausar()  Detener() |
| **Restaurante:**  **Atributos:**  Nombre  Dirección  Tipo de cocina  Capacidad máxima de comensales  **Métodos:**  TomarPedido()  AsignarMesa()  ActualizarInventario() | **Banco:**  **Atributos:**  Nombre  Dirección  Número de sucursal  **Métodos:**  AbrirCuenta()  RealizarTransaccion()  SolicitarPrestamo()  Robar() |