

## **ACTIVIDAD 19**

### **Introducción a la programación orientada a objetos en Java**

#### **Objetivos:**

1. Aplicación de conceptos básicos de programación orientada a objetos en Java.
2. Test de 10 preguntas que el docente le indicará.

#### **Instrucciones.**

En cada una de las preguntas escriba el programa en Java que resuelva la problemática planteada.

Puede consultar al profesor si tiene dudas sobre el trabajo las cuales serán respondidas en directo, mediante Blackboard. Se creará un foro para que puedan discutir entre los grupos la búsqueda de una buena solución del problema.

Al final cada grupo explicará la solución obtenida para el problema, la cual obtendrá retroalimentación por parte de los alumnos y el profesor.

#### **Enunciado**

Una empresa de servicios de streaming, requiere almacenar el catálogo de películas y series que ofrece a sus abonados.

Las características requeridas por el cliente, tanto para las películas como series son: Título, minutos de duración, Director (solo 1), Distribuidora y una reseña de la historia.

Del Director se requiere: nombre, nacionalidad y si ha ganado algún Oscar.

Para la distribuidora, es necesario contar con: el nombre y año fundación.

Se pide:

Crear diagrama de clases considerando colaboración y composición.

Crear las clases en Netbeans.

Para cada clase, crear el método que permita imprimir los valores de sus atributos.  
Crear 3 películas e imprimir toda la información.

Una vez terminada la actividad, debe enviar por correo la soluciones indicando el grupo de trabajo y los integrantes. Cada solución se dejará en el ambiente de aprendizaje disponible para que la puedan revisar.