

## ACTIVIDAD 21

### 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

Crear una clase que describa al menos 5 atributos (características comunes) de un producto a su elección, además del precio y stock.

Crear los constructores que permitan:

Con parámetro: para asignar los valores a los atributos definidos

Sin parámetro: asignar valores por defecto, por ejemplo: precio y stock en cero.

Crear los Accesadores y Mutadores de los atributos definidos.

Para el atributo precio y stock, se deberá validar que los valores sean mayores a cero.

Definida la clase, crear 1 objeto que utiliza el constructor con parámetros y otro utilizando los accesadores y mutadores para asignar y modificar los valores al objeto.

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.