****

**Programación Orientada a Objetos**

**Informe de Proyecto**

**Término 2021-II**

Fecha: 2021-11-29.

Grupo # 5

**Integrantes:**

1. Meiyin Chang Rizzo

2. Diego Martínez Mendia

3. Kenyi Triviño Cazorla

**Contenido:**

**Comente brevemente con ejemplos, donde en su desarrollo están aplicados los conceptos de programación orientada a objetos.**

Se utilizan los pilares de la programación.

* El encapsulamiento se utiliza cuando en las diferentes clases ponemos atributos en protected o private y para acceder a esos datos desde otras clases utilizamos los métodos getters y setters.

Ejemplo: en la clase Mascota se crea el atributo privado idMascota que en la clase Concurso para poner obtener este dato se utiliza el método getIdMascota()

* La abstracción se utiliza en el momento que se usa la clase abstracta.

Ejemplo: Persona es una clase abstracta, sin embargo, no tiene atributos ni métodos abstractos.

* La herencia se presenta al crear la clase padre y tener clases hijas.

Ejemplo: Persona es una clase padre y sus clases hijas son Auspiciante y DuenoMascota ya que tienen atributos que se pueden heredar y además poseen atributos propios.

**Trabajo en grupo:**

**Distribución de Tareas**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Tareas |
| Diego | Realizó la clase Mascota, Premio, Auspiciante y métodos constructores  Modificó métodos de diferentes clases.  Arregló la interfaz del código. |
| Kenyi | Realizó la clase Concurso, Dueño Mascota, tipo enum de mascotas y métodos constructores.  Modificó métodos de diferentes clases.  Arregló la interfaz del código. |
| Meiyin | Realizó clase Persona, Ciudad, Main y metódos constructores.  Modificó métodos de diferentes clases.  Arregló la interfaz del código. |

**Evidencias de contribución en el repositorio**

Últimos cambios en el repositorio.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generatedGraphical user interface, text, application

Description automatically generated