

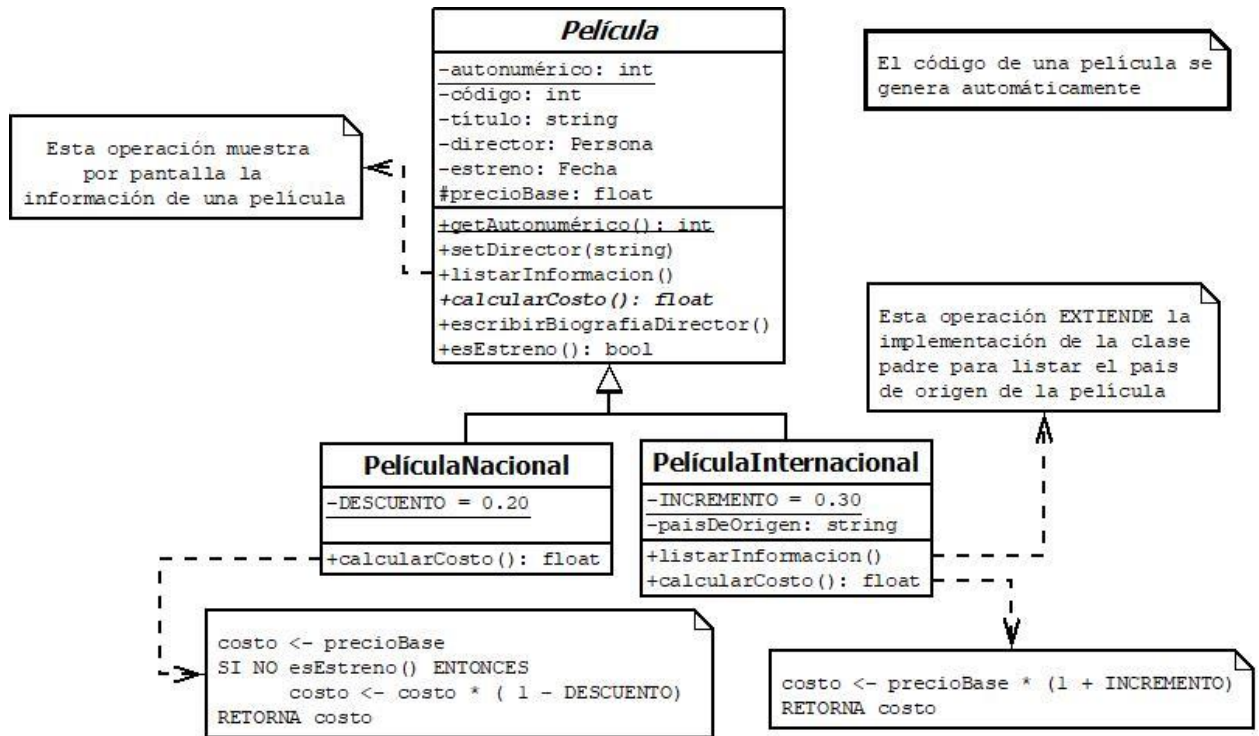
# PARADIGMAS DE PROGRAMACION

Trabajo Práctico N° 7 (cont)

Fecha: 22/10/25

## Tema: Clases en C++. Generalización

- 1) Teniendo en cuenta el siguiente diagrama de clases, modifique la clase Película implementada en el ejercicio 2) del TP7:



2)

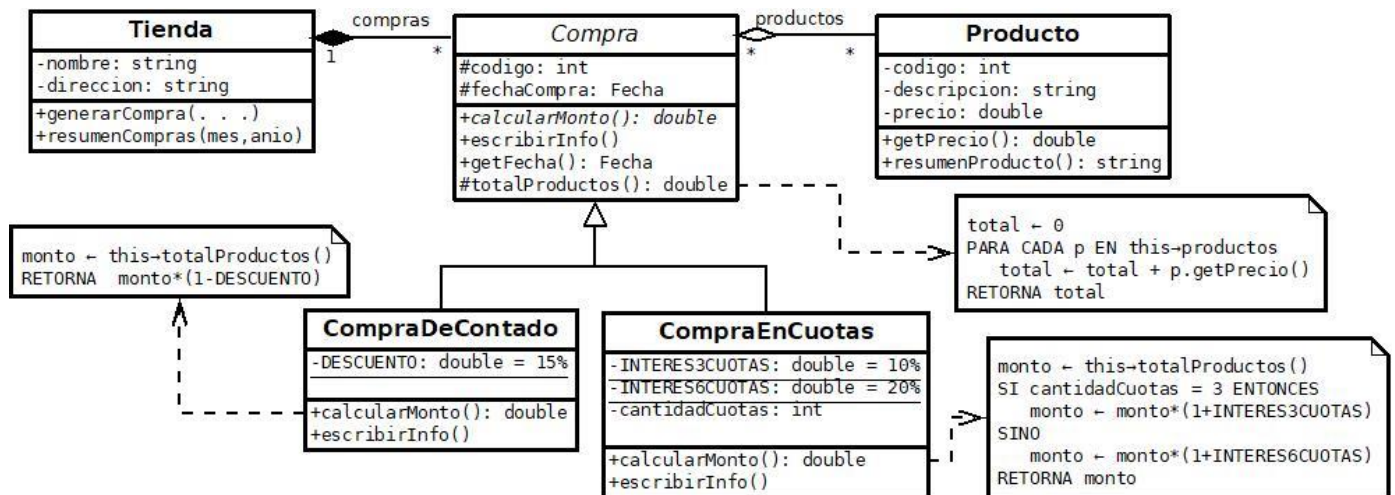
- a. Implemente el diagrama UML diseñado en el ejercicio 1) del TP 4 teniendo que:
- La clase base de la Jerarquía de clases debe ser abstracta e incluir funciones virtuales para establecer un comportamiento polimórfico adecuado.
  - Las clases *Auto* y *Moto* deben implementarse como subclases de la jerarquía de clases y redefinir los métodos correspondientes para que funcionen correctamente.
  - La clase Alquiler debe contener punteros a objetos de la jerarquía de clases del apartado anterior.
  - La clase Empresa debe poder crear alquileres que contengan distintos tipos de vehículos (autos o motos).
- b. Escriba un programa de prueba para verificar que su implementación funciona correctamente.

# PARADIGMAS DE PROGRAMACION

Trabajo Práctico N° 7 (cont)

Fecha: 22/10/25

3) Teniendo en cuenta el siguiente diagrama UML:



- Implemente el mismo en lenguaje C++. Tenga en cuenta que la clase base de la jerarquía debe ser abstracta e incluir las funciones virtuales necesarias para establecer el comportamiento polimórfico adecuado.
  - Escriba un programa de prueba para verificar que su implementación funciona correctamente.
- 4) Teniendo en cuenta el diagrama de clases UML que modela la venta de productos de un almacén (ver solución TP4 ejercicio 4 b.):
- Implemente el mismo en C++, tenga en cuenta que la clase base de la jerarquía debe ser abstracta e incluir las funciones virtuales necesarias para establecer el comportamiento polimórfico adecuado.
  - Escriba un programa de prueba para verificar que su implementación funciona correctamente.