

Primera práctica Programación Orientada a Objetos - Java

La primera práctica está dividida en 2 niveles
Principiantes e Intermedios

Se divide en 2 grupos para explicar con base al conocimiento de los participantes.

Ejercicio Principiantes

Crear un programa que represente las figuras geométricas (Rectángulo, Circulo y Triangulo) con sus atributos y que les permita calcular el área de cada una de las figuras.

Consideraciones

1. Se debe usar la herencia y/o polimorfismo para la solución.
2. Se debe usar modificadores de acceso.
3. Asegúrese que el método **calcularArea()** no reciba valores negativos.
4. Utilizar getters y setters para encapsular los atributos.

Ejercicios Intermedios

Diseñar un sistema para una clínica de fisioterapia deportiva. La clínica necesita llevar un registro de su personal y las actividades que realizan durante el tratamiento de los atletas. Tienes tres tipos de profesionales en la clínica: Fisioterapeutas, Entrenadores, Médicos y también cuentas con Atletas. Crear las habilidades o acciones únicas como dar un masaje en el caso de los masajistas y las que considere para los roles allí expuestos.

Consideraciones

1. Se debe usar la herencia y/o polimorfismo para la solución.
2. Se debe usar modificadores de acceso.
3. Utilizar getters y setters para encapsular los atributos.