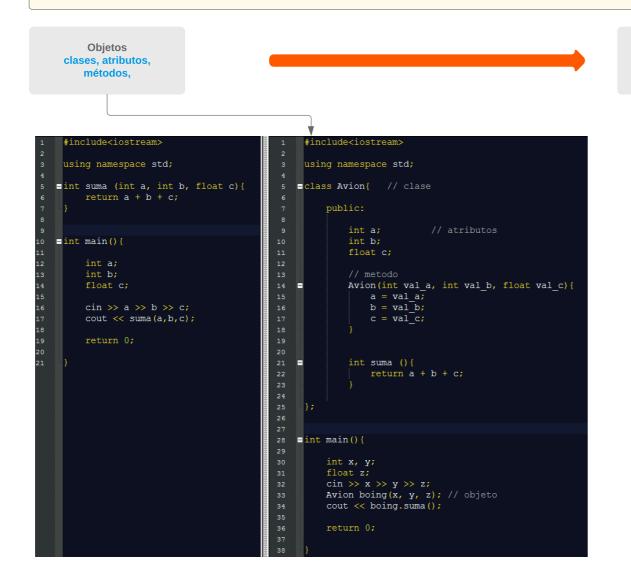
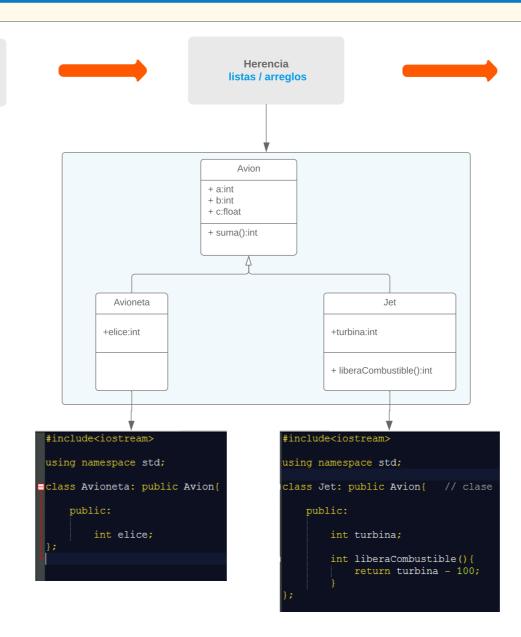
Inicio



Creación y Desarrollo de Pruebas

Reglas de Estilo y Estandares de Programación





UML

Diagrama de Clase,

Paso de Mensajes

Avion

+ a:int

+ b:int

+ c:float

+ suma():int



Entrega de proyecto Examen Final

Composición

Flota

+ agregaAvion(avion:Avion):

+ eliminaAvion(avion:Avion):

class Flota{

#include "Avion.h"

using namespace std;

string nombre;
int actual;

Flota(string val_nombre){

actual = 0;

void eliminaAvion(){

nombre = val nombre;

void agregaAvion(Avion avion){
 aviones[actual] = &avion;

aviones[actual] = NULL;

Avion *aviones[100]; // arreglo de clase Avio

+ nombre:string

+ aviones:Avion[]

+ tam:int

emario: Pensamiento Computaciona Orientado a Objetos Benjamín Valdés Aquirre