

Universidad Autónoma de Querétaro



Facultad de Informática

Programación orientada a objetos

Práctica #1

Fecha de entrega: 19/02/2023

Alumno: María Fernanda Escalona López

Descripción:

Elegir 5 objetos de la vida cotidiana y modelarlos en un UML para clasificar sus características y métodos.

Contenido (Capturas/Fotos/Código/Diagrama):

Celular	
Encender/apagar(boolean)	
Almacenamiento (Int)	
Resolución de la cámara (Int)	
Duración de la batería (Int)	
Ubicación (String)	
Bluetooth (Boolean)	
Red de Internet (Boolean)	
ComprarCelular ()	
TomarFotos ()	
DescargarAplicaciones ()	
Jugar ()	
Mandar Mensajes ()	
HacerLlamadas ()	
UsarGps ()	
EnviarArchivos ()	

Lavadora
Encender/apagar(boolean)
Tamaño de la carga(int)
Temperatura (string)
Enjuague adicional (boolean)
Encender()
SeleccionarCiclo()
InicioCiclo()
Enjuague()
Exprime()
FinCiclo()
Apagar()



Universidad Autónoma de Querétaro

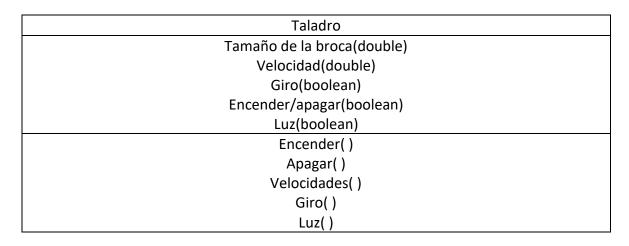


Facultad de Informática

Programación orientada a objetos

Impresora
Encender/apagar(boolean)
Tinta (boolean)
Numero de copias (int)
Cara o doble cara(boolean)
Tamaño(double)
Orientación (Boolean)
Margenes (double)
Encender()
Apagar()
SeleccionarColor()
NumeroCopias()
Escanear()
TamañoPapel()
Orientación()

Caminadora	
Tiempo(double)	
Inclinación(int)	
Velocidad(double)	
Encender/apagar(boolean)	
Stop(boolean)	
Encender()	
Apagar()	
Velocidades()	
Inclinación()	
Tiempo()	





Universidad Autónoma de Querétaro Facultad de Informática



Programación orientada a objetos

Resumen:

A través de esta actividad pude ver la funcionalidad de los diagramas UML y de que manera nos permiten identificar los atributos y métodos, facilitándonos el proceso de programación y creación de los objetos.