



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 ( ) MandarMensajes ( ) 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( )

Taladro
Tamaño de la broca(double) Velocidad(double) Giro(boolean) Encender/apagar(boolean) Luz(boolean)
Encender( ) Apagar( ) Velocidades( ) Giro( ) Luz( )



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.