# 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( ) |

|  |
| --- |
| 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( ) |

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.