

Nombre Alumno: Frowein Hugo Daniel LU: 48671
Nombre Profesor: Ringa Mónica
Grupo Laboratorio:1 TP:2 Fecha:25/08/17

En esta guía de trabajos se realizó la correcta implementación del UML, respetando los nombre de los métodos, atributos, parámetros y la visibilidad de cada uno.

El double encapsulamiento se utiliza en todos los ejercicios aunque en algunos no sea visible en el UML, se implementaron lo mutadores y observadores (Setters and Getters), siendo estos unas buenas practicas de programacion.

Cuando definimos una clase, lo que estamos haciendo es definir una plantilla, a partir de la cual podemos crear objetos en la memoria. Por tanto, la clase es el molde con el cual podemos crear nuevos objetos.

Los objetos son una abstracción del mundo real que posee atributos y métodos con los cuales se pueden interactuar, para lo cual se necesita instanciar el objeto primero.

Para instanciar el objeto se debe tener un método constructor que recibirá (o no) los datos del objeto que deseemos crear para que este se encargue de asignarselo a sus atributos usando los mutadores. Los mutadores (Setters) se encargan de asignar cada valor que ingresa por sus parámetros a un atributo.

Se crearon clases ejecutables para la correcta instanciación de las clases y así poder enviar mensajes a los métodos de las clases creadas, en los primeros 2 los datos fueron ingresados por constante, en los siguientes 2 los datos fueron ingresados por argumentos del método main(), y los últimos restantes ingresan por teclado haciendo uso de Scanner.

A lo largo de todos los ejercicios de la guía de trabajos prácticos 2 se fueron comentando y agregando documentación de lo que hace cada método respetando el formato de javadoc para así poder generar documentación api de java.