

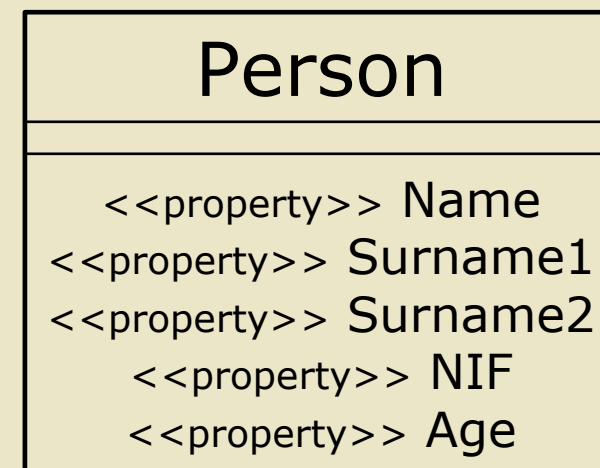
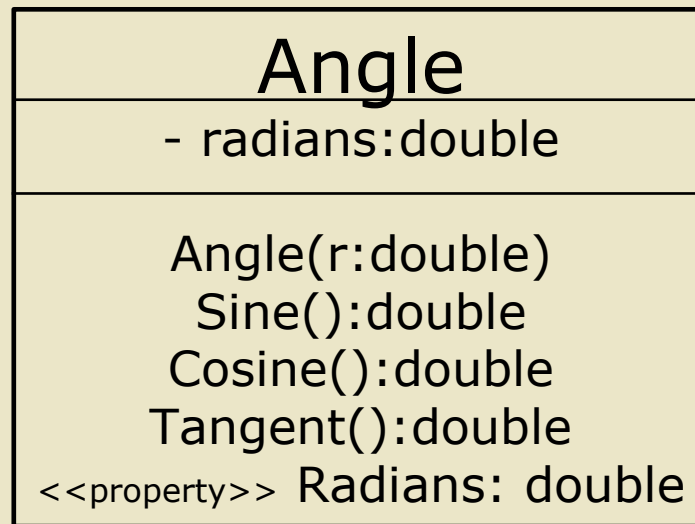
# Polimorfismo y Enlace Dinámico

Seminario 1

Paradigma Orientado a Objetos

# Problema 1

- Partiendo de dos clases ya existentes:



- ¿Cómo podría implementarse un algoritmo de ordenación válido para ambos tipos de objetos?
  - Deberá poder utilizarse para nuevos objetos en el futuro
- Diséñelo e impleméntelo en C#, ordenando ángulo por **Radians** y persona por **Surname1**, **Surname2** y **Name**

# Ayuda

- Algoritmo de ordenación por el método de la burbuja:

```
void Sort(int[] vector) {  
    for (int i=0; i<vector.Length-1; i++)  
        for (int j=vector.Length-1; j>i; j---)  
            if (vector[i] > vector[j]) {  
                int temp = vector[i];  
                vector[i] = vector[j];  
                vector[j] = temp;  
            }  
}
```

# Problema 2

- ¿Cómo podría, manteniendo lo anterior, introducir nuevos criterios de ordenación?
- Por ejemplo, que se pueda, además, ordenar
  - Las personas por **NIF**
  - Los ángulos por **Radians** descendentemente
- Diseñelo e impleméntelo en C#, mejorando para ello la implementación del anterior método de ordenación