

UNIDAD

2

DIPLOMATURA EN PROGRAMACION .NET

MÓDULO 1: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS EN .NET

Tecnológica Nacional - Derechos Reservados

Capítulo 2

Clases y Objetos en .Net

Clases y Objetos en .Net

Ejercicio 1

Tarea 1

Abstracciones

Crear clases en Java de las abstracciones (clases) analizadas y diseñadas en el módulo 1, tarea 1.

Las abstracciones solicitadas fueron:

- Auto
- Persona
- Empleado
- Cuenta bancaria
- Libro
- Gerente
- Agente de seguridad
- Secretaria
- Dirección (de una persona)

Se debe hacer:

1. En cada caso, plantear los posibles servicios que deberían prestar los objetos y cuáles son sus posibles atributos.
2. Escriba los atributos y operaciones de cada clase y en los métodos sólo coloque un `System.out.println` con un String que indique el servicio que estaría prestando ese método. Si considera que este debe llamar a otro método encapsulado, realice la declaración de la operación de la misma forma, con el modificador de visibilidad apropiado.
3. Definir la visibilidad que debería tener cada elemento de la abstracción
4. Definir que atributos serán accesibles y como se brindará dicho acceso
5. Definir claramente la interfaz de cada abstracción (modificador de visibilidad)
6. Definir como ocultar la información en cada una (modificador de visibilidad)
7. Definir como encapsular funcionalidad (si descubre que lo necesita para su diseño de clase)

Tarea 2

Creación de abstracciones principales

Basándose en el último ejercicio del módulo 1, tarea 6, generar las clases en Java de los objetos candidatos encontrados en base a la tabla de la tarea 5 de dicho módulo 1 (lista de objetos candidatos)

Tarea a realizar

1. Desarrollar las clases (abstracciones principales del problema) en base a la lista de objetos candidatos. Si descubre que necesita una clase que se deriva del análisis realizado, puede proponerla en la solución (abstracciones descubiertas por análisis).
2. En cada caso, plantear los posibles servicios que deberían prestar las clases y cuales son sus posibles atributos.
3. Definir la visibilidad que debería tener cada elemento de la abstracción
4. Definir que atributos serán accesibles y como se brindará dicho acceso
5. Definir claramente la interfaz de cada abstracción
6. Definir como ocultar la información en cada una
7. Definir como encapsular funcionalidad

Tarea 3

Evaluar en clase las diferentes soluciones realizadas.

Debatir en clase la solución de cada clase justificando como se llegó al resultado final. Para esto tenga en cuenta que no existe necesariamente una única solución, por lo tanto, que la justificación que use para explicar los motivos de desarrollo de un elemento de la clase sirva para que el resto de los alumnos evalúen su punto de vista.