

## Tarefa 2. Identificación de elementos da programación orientada a obxectos (POO)

No seguinte exemplo de código identifica todos os conceptos e termos que podas relacionados coa programación orientada a obxectos: clase, obxecto, construtor, atributos, método, encapsulado de campos, abstracción, encapsulamento, herdanza, polimorfismo, sobrecarga, envío de mensaxes, agregación/composición, xeneralización/especialización, asociación

```
// Creacion de una clase
class Clase1 {
    // Creacion de un metodo()
    public void proba() {
        System.out.println("Método sen Argumentos:");
    }
    // Sobrecarga del método proba()
    public void proba(int x) {
        System.out.print("Método con un Argumento:");
        System.out.println(" x= " +x);
    }
    // Otra sobrecarga en el método proba()
    public void proba(double x, double y, double z) {
        System.out.print("Metodo con tres Argumentos:");
        System.out.println(" x= " +x+ " y= " + y + " z= " + z + "\n");
    }
}

// Creacion de una clase
public class UsarClase1 {
    // Método main(), esto ejecutará el código
    public static void main (String [] var){
        // Creacion de un objeto de la clase1
        Clase1 obxecto= new Clase1();
        // Uso de métodos de la Clase1
        obxecto.proba();
        obxecto.proba(30);
        obxecto.proba(-3.5,20.0,18.6);
    }
}
```