

Programazio Modularra eta Objektuei Bideratutako Orientazioa- 6. laborategia

Izena: Eneko Sampedro Pozo eta Andoni Bermo Perez **Data:** 2015-03-17

Lortutako ezagutza eta gaitasunak

Behin 6. laborategia bukatu dudala, hurrengo atazak ondo egin ditudala pentsatzen dut, eta beraz etorkizunean errepikatu beharko banitu gai izango nintzateke. (markatu BAI ala EZ).

| | | BAI | EZ |
|---|--|-----|----|
| 1 | Paketei, proiektuei, klasei, parametroi, atributuei eta metodoei izen egokiak hautatu. | ✓ | |
| 2 | Metodo baten deia eta metodo hau burutuko duen klaseen arteko diferentzia ulertu. | ✓ | |
| 3 | Klase nahiz sekuentzia diagramak ulertu eta marrazten jakin. | ✓ | |
| 4 | Herentzia bakuna erabiltzen duten soluzioak inplementatzen (superKlaseak eta azpiKlaseak). | ✓ | |
| 5 | Klase abstraktuen erabilera ulertu, nahiz eta ez izan metodo abstrakturik. | ✓ | |
| 6 | Klase eta superklaseen arteko informazio banaketa ulertu. | ✓ | |
| 7 | Metodo bat noiz berridatzi behar den ulertu | ✓ | |

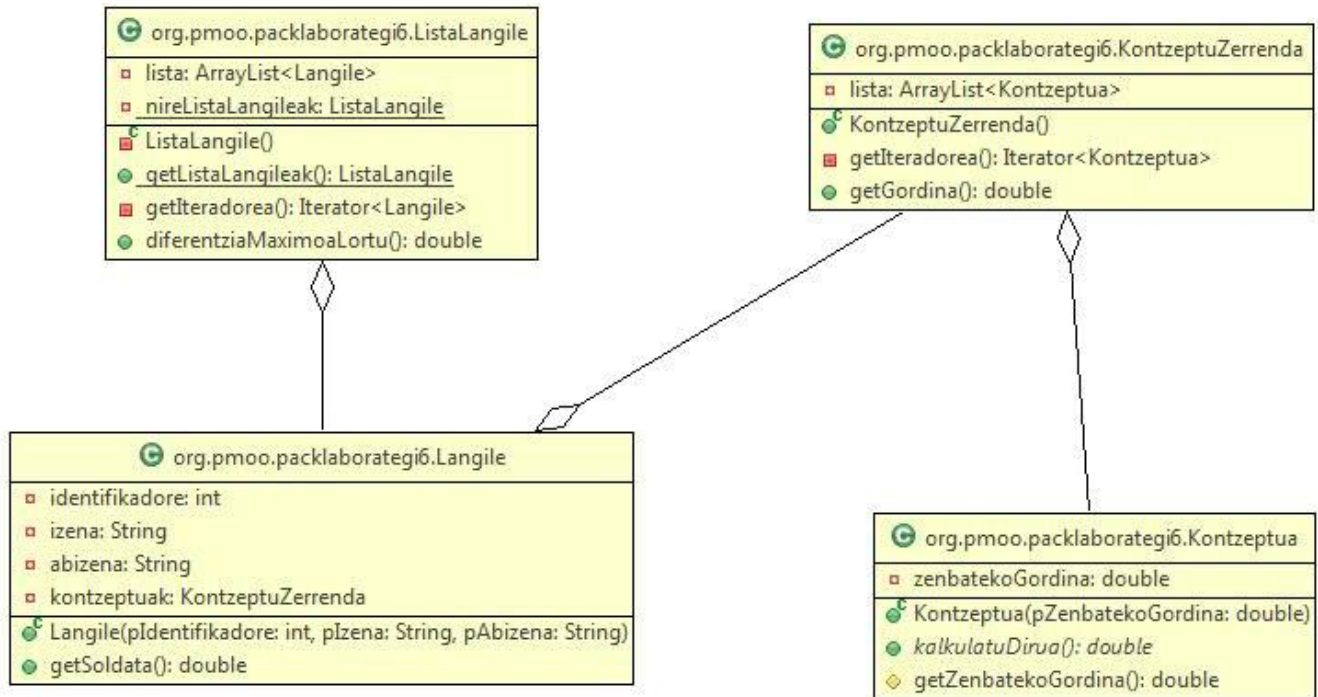
| | | | |
|---|----------------------------|--|--|
| 5 | BESTELAKOAK: Esan zeintzuk | | |
|---|----------------------------|--|--|

Ezezeko erantzunen bat eman baduzu mesedez jarraian azaldu zergatia, eta ze nolako neurria hartuko duzun sortu zaizun arazoa konpontzeko.

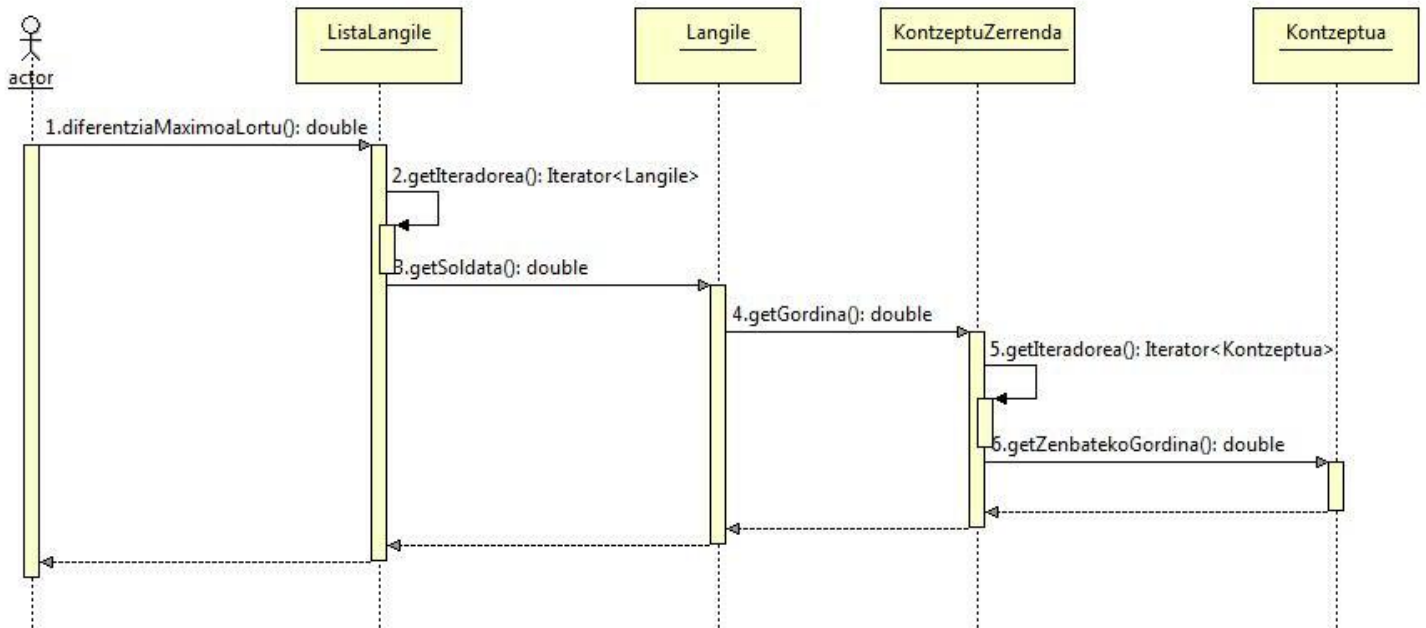


1. Atazaren soluzioa: soldaten kudeaketa (diseinua)

Gehitu hemen 1. atazan eskatzen den langileen artean gehien eta gutxien irabazten dutenen arteko diferentzia kalkulatzen duen aplikazioaren klase diagrama.



Ondoren, gehitu hemen DiferentziaMaximoaLortu() metodoaren sekuentzia diagrama.





2. Atazaren soluzioa: soldaten kudeaketa (herentzia)

Amaitzeko, gehitu hemen 2. atazaren klase diagrama

