

PARTE 1

Ejercicio 1

A continuación tienes una lista en la que están mezcladas varias clases con instancias de esas clases. Para ponerlo un poco más difícil, todos los elementos están escritos en minúscula. Di cuáles son las clases, cuáles las instancias, a qué clase pertenece cada una de estas instancias y cuál es la jerarquía entre las clases: paula, goofy, gardfiel, perro, mineral, caballo, tom, silvestre, pirita, rocinante, milu, snoopy, gato, pluto, animal, javier, bucefalo, pegaso, ayudante_de_santa_claus, cuarzo, laika, persona, pato_lucas.

Clases: Perro, Mineral, Gato, Caballo, Persona, Animal.

Clase Animal → Clase Perro → Goofy, Milú, Snoopy, Pluto, AyudanteDeSantaClaus, Laika.

Clase Animal → Clase Gato → Tom, Silvestre Gardfield.

Clase Animal → Clase Mineral → Pirita, Cuarzo.

Clase Animal → Clase Caballo → Rocinante, Bucefalo, Pegaso.

Clase Animal → Clase Persona → Paula, Javier.

Clase Animal → PatoLucas.

Ejercicio 2

¿Cuáles serían los atributos de la clase Vivienda? ¿Qué subclases se te ocurren?

Atributos: Ocupación, Superficie, Habitaciones, Baños.

Subclases: Chale, Mansión, Castillo, Piso, Casa, Estudio.

Ejercicio 7

**¿Cuáles serían los atributos de la clase Ventana (de ordenador)?
¿cuáles serían los métodos? Piensa en las propiedades y en el
comportamiento de una ventana de cualquier programa.**

Atributos: Brillo, Constraste, Resolución, Aplicaciones, Fecha, Hora,
BarraHerramientas.

Métodos: AbrirAplicación, CambiarFecha, CambiarHora,
CambiarResolución,CambiarBrillo, CambiarConstraste.

Javier Lopera Jiménez