

Ejercicios teóricos Programación

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, Caballo, Animal, Persona, Gato

Instancias: paula, goofy, gardfiel, tom, silvestre, rocinante, milu, snoopy, pluto, javier, bucefalo, pegaso, ayudante_de_santa_claus, cuarzo, laika, pato_lucas, pirita

Jerarquía: Animal → Perro → goofy, milu, snoopy, pluto, ayudante_de_santa_claus, laika.

Animal → Caballo → rocinante, bucefalo, pegaso.

Animal → Gato → gardfiel, tom, silvestre.

Mineral → pirita, cuarzo.

Persona → javier, paula.

Animal → pato_lucas

Ejercicio 2

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

Atributos:

superficie, catastro, agua, luz, material, habitaciones, plantas.

Subclases:

Casa, Piso, Casa_campo, Mansión

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.

Atributo:

barra_de_herramientas, iconos, puntero, reloj, fecha, resolucion_pantalla, aplicaciones.

Métodos:

abrirAplicacion(), cambiarResolucion(), cambiarFecha(), cerrarAplicacion()