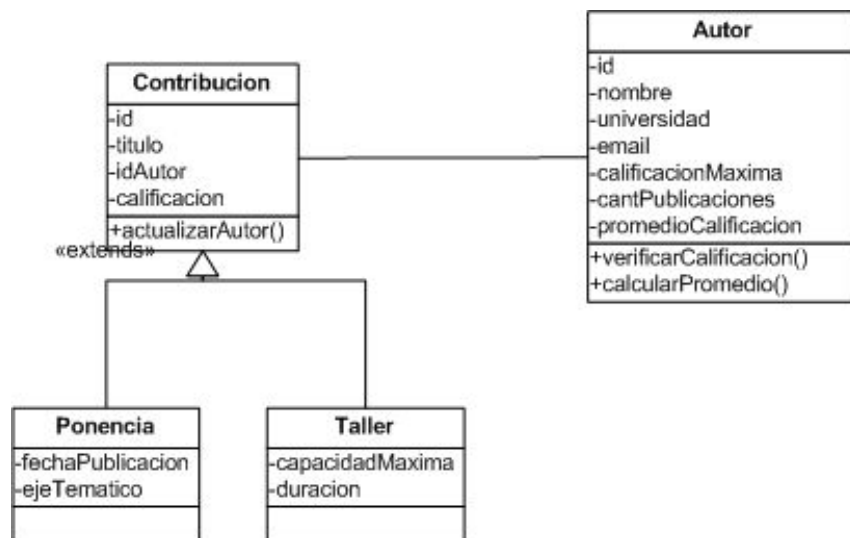


Ejercicio #1: Programación Orientada a Objetos - Implementación

Tecnologías: Elegir por el estudiante.

La siguiente figura muestra un pequeño diagrama de clases para un congreso de computación, desarrolle cada una de las clases en el lenguaje de programación, recuerde crear el constructor debido para cada clase, los métodos de acceso (set y get) y además los métodos adicionales declarados en el diagrama.

Una vez desarrollado el ejercicio deberá ser subido a Github, además agregar un readme en el que explique el ejercicio resuelto,



Ejercicio #2: Programación Orientada a Objetos - Clases Abstractas e Interfaces

Tecnologías: Elegir por el estudiante.

Desarrolle una solución que requiera la implementación de una clase abstracta y una implementación de Interface, posterior a esto compare ambas soluciones y explique escenarios posibles de cuando es necesario utilizar cada una en un proyecto.

