

# PORTADA

INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR DE RIOVERDE

Alumno: Luis Alejandro Domínguez Ramírez

Semestre: Segundo semestres

Profesor: ING. José de Jesús Collazo Reyes

Materia: Programación orientada a objetos

Objetivo: Representar visualmente una clase base y sus clases derivadas usando construcciones en Minecraft (modo creativo)

Fecha: 12/02/2026

# Responde

1. ¿Qué parte de tu construcción representa la clase base? La casa pequeña de 6x6 hecha de madera representa la clase base. Es la construcción principal de la que salen todas las demás variantes.

2. ¿Qué elementos se heredan en todas las variantes?

- El tamaño 6x6
- Las paredes de madera
- La puerta
- Las ventanas
- El techo
- La cama
- El cofre

3. ¿Qué elementos cambian en cada construcción?

- Una casa agrega un horno y mesa de trabajo.
- Otra casa agrega un jardín con flores y cerca.
- Otra casa agrega un segundo piso pequeño.

4. ¿Cómo se relaciona esto con la herencia en C++? En C++, una clase hija hereda los atributos y métodos de la clase padre, pero puede agregar nuevas características o modificar comportamientos. En Minecraft, todas las casas heredaron la estructura base, pero cada una tiene algo diferente que la hace especial. Esto representa cómo funciona la herencia y el polimorfismo en programación orientada a objetos.

Evidencia:

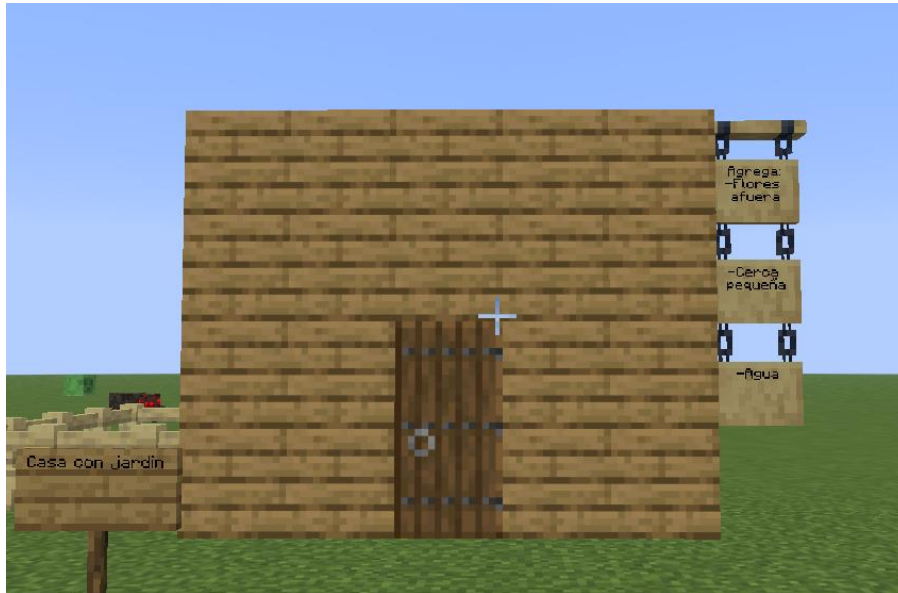
## -Construcción Base (Casa)



## -Casa con horno



## -Casa con jardin



## -Casa de dos pisos

