Andre Marroquin, 22266

Análisis

¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?

**Perro:**

**Propiedades:**

**Anuncio, llamar perrera, contratar anuncio, nuevo perro,**

**Métodos:**

**Anuncio = nuevo anuncio, llamar perrera = random (1 y 20)**

**Contratar anuncio = new anuncio random (1 y 20)**

**Llamar perrrera = new perrera random(1 y 20)**

**Nuevo perro = new perro**

**Amigo:**

**Propiedades:**

**Nuevo amigo, mostrar dinero, salir**

**Métodos:**

**Nuevo amigo = new amigo**

**Mostrar dinero = random (1 y 1000)**

¿Qué tipo deben tener las propiedades y métodos de cada clase?

¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?

**Perro:**

**Propiedades:**

**Anuncio int , llamar perrera int, contratar anuncio int, nuevo perro, str**

**Métodos:**

**Anuncio = nuevo anuncio int, llamar perrera = random (1 y 20) int**

**Contratar anuncio = new anuncio random (1 y 20) int**

**Llamar perrrera = new perrera random(1 y 20) int**

**Nuevo perro = new perro str**

**Nuevo perro = new perro””**

**Amigo:**

**Propiedades:**

**Nuevo amigo str, mostrar dinero int, salir str**

**Métodos:**

**Nuevo amigo = new amigo str**

**Mostrar dinero = random (1 y 1000) int**

¿Cuáles deben ser los modificadores de visibilidad de los miembros en cada clase?

**Perro:**

**Anuncio , llamar perrera, contratar anuncio, nuevo perro**

**Amigo:**

**Nuevo amigo, mostrar dinero**

¿Qué parámetros serán requeridos por los métodos en sus clases?

**Perro:**

**Anuncio random (1 y 20)< 10 = encontrado**

**Llamar perrera random (1 y 20) < 5 = encontrado**

**Contratar anuncio random (1 y 20) <15 = encontrado**

**Nuevo perro = new perro “”**

**Amigo:  
nuevo amigo = new amigo “”**

**Mostrar dinero= random(1 – 1000)**

¿Cómo proveerá de valores iniciales a sus objetos? ¿Qué valores iniciales les asignará?

**Perro:**

**Anuncio = 0**

**Crear anuncio = 0**

**Llamar perrera = 0**

**Nuevo perro = “”**

**Amigo:  
nuevo amigo = “”**

**Mostrar dinero = 0**