

UT 7 POO: ED5A0701

ABSTRACCIÓN

ENTORNOS DE DESARROLLO

Alumno:

Fecha:

Objetivos didácticos

- Reconocer los distintos elementos específicos de la programación orientada a objetos.
- Valorar la potencia de la abstracción para optimizar el diseño

Enunciado

ABSTRACCIÓN

Implementa (escribe el código) tres abstracciones distintas de una clase Pantalla, con al menos 3 atributos y 3 métodos cada una.

Inserta aquí tres capturas de pantalla, una de cada versión de la clase...

Entrega en aula virtual esta memoria en pdf y un enlace a tu repositorio en GitHub Classroom.

Nivel de logro	Nota	Descripción
Excelente	10	Ha aportado algo extra
Muy bien	9	Cumple con todos los requisitos de la tarea
Bien	6	Hay tres abstracciones pero faltan atributos o métodos
Mal	3	Hay menos de tres abstracciones o errores graves de diseño
No entregado	0	No ha entregado la tarea o no responde al enunciado