ENTORNOS DE DESARROLLO

Alumno:

Fecha:

**ut 7 POO: ED5a0701 abstracción**

# 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 |