

Sigla Asignatura	PGY2121	Nombre Asignatura	Desarrollo de Software y Escritorio	Tiempo	2 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 4	Herencia				
Actividad N° 4.1	Herencia				
Nombre del Recurso Didáctico	4.1.2 Actividad Formativa Herencia				

1. Aprendizajes e indicadores de logro

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Utilizar la herencia para implementar soluciones a los requerimientos de la organización de acuerdo a estándares de la industria	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica los conceptos de herencia en la programación orientada a objetos que permitan dar solución a un problema planteado. • Programa los diferentes métodos solicitados en clases y subclases, permitiendo reutilizar código.
Demostrar tolerancia a la frustración durante el desarrollo del problema planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado.
Realizar el trabajo bajo presión de acuerdo al tiempo del encargo.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza el tiempo para lograr las metas establecidas en el período indicado. • Afronta las tareas solicitadas como una oportunidad de desarrollo personal y grupal.
Reconocer las características de las colecciones y herencia utilizadas en los lenguajes de programación para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a estándares de la industria.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos y sintaxis utilizados en la herencia. • Identifica el comportamiento del método constructor en la herencia para resolver requerimientos de la organización. • Distingue entre métodos de sobrescritura y sobrecarga para resolver un problema.

2. Descripción general actividad

- a. Esta actividad tiene **carácter formativo**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- b. Deberán continuar los Equipos de trabajo ya conformados en la primera actividad de aprendizaje.

3. Instrucciones específicas

Construir una solución con herencia

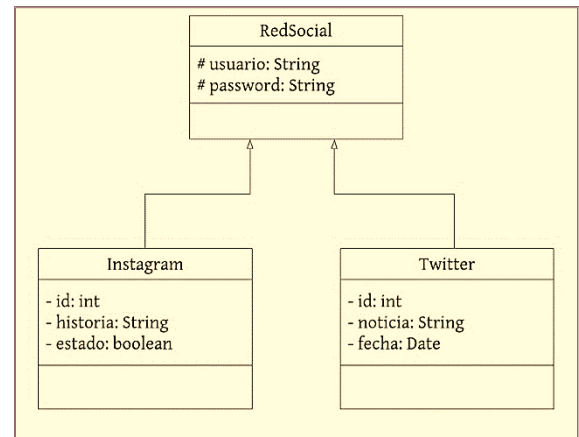
En esta actividad, los estudiantes en equipos de dos personas, deberán identificar las entidades obtenidas del análisis del problema planteado, para definir las clases, subclases, atributos (modificadores de acceso) y métodos (sobrecargar y sobrescribir). Además, se debe implementar el código utilizando una estructura de herencia para la solución del problema planteado.

Problema Planteado

Una empresa que estudia las redes sociales utilizadas por los jóvenes, requiere obtener información relevante con respecto a las más utilizadas, a los temas de interés y frecuencia de conexión.

Inicialmente se realizará una versión de prueba de lo que se desea implementar en un futuro cercano.

El jefe de proyecto ha definido un diagrama para comenzar a construir la aplicación de prueba, considerando dos redes sociales.



Sus atributos comunes son usuario y password. Los atributos específicos son id, historia y estado para Instagram e id, noticia y fecha para Twitter. Los id son identificadores únicos, el estado es visible o no según se quiera mostrar la historia y la fecha de la noticia se almacena automáticamente al crear el registro.

Requerimientos

- ✕ Definir la estructura de herencia
- ✕ Definir atributos y métodos (constructores, accesadores y mutadores) en la herencia con sus respectivos modificadores de acceso
- ✕ Crear métodos listar para cada clase
- ✕ Sobrecargar métodos constructores
- ✕ Sobreescibir un método para poder visualizar el usuario conectado y su historia o noticia, dependiendo de la subclase elegida
- ✕ Crear una historia en instagram y una noticia en twitter

Finalización

El docente elegirá a tres grupos de alumnos y se visualizarán las soluciones planteadas para generar un debate de opiniones constructivas que permitan obtener las mejoras a las soluciones planteadas. El docente será el mediador y los compañeros aportarán sus ideas.

