Laboratorio de Programación V

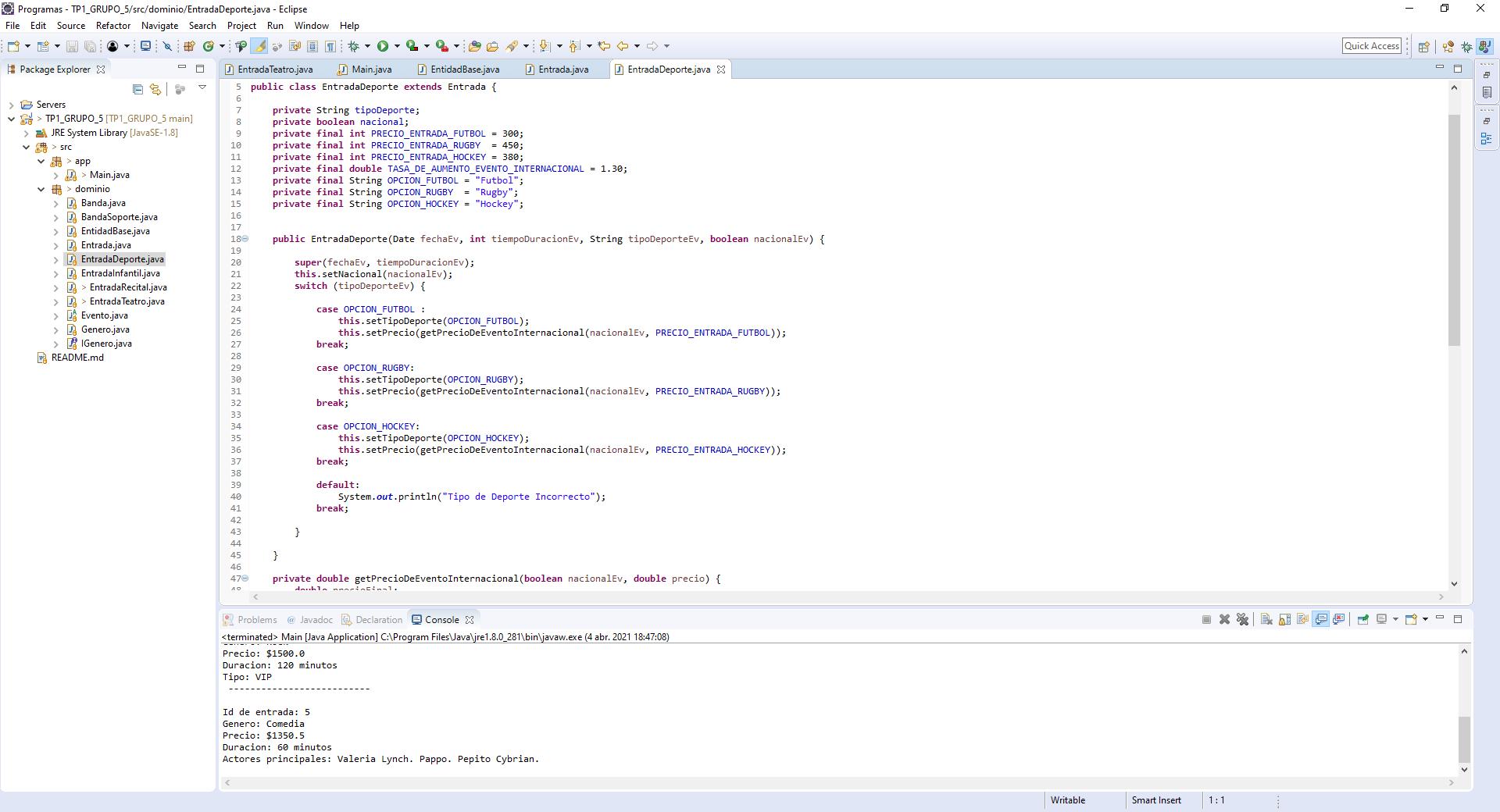
Docente: Tamara Herrera

Grupo 5:

* Daglio, Bruno.
* Flores, Santiago.
* Lerose, Pedro.
* Revollo, Nahuel.
* Slemenson, Nicolas.

TP1-

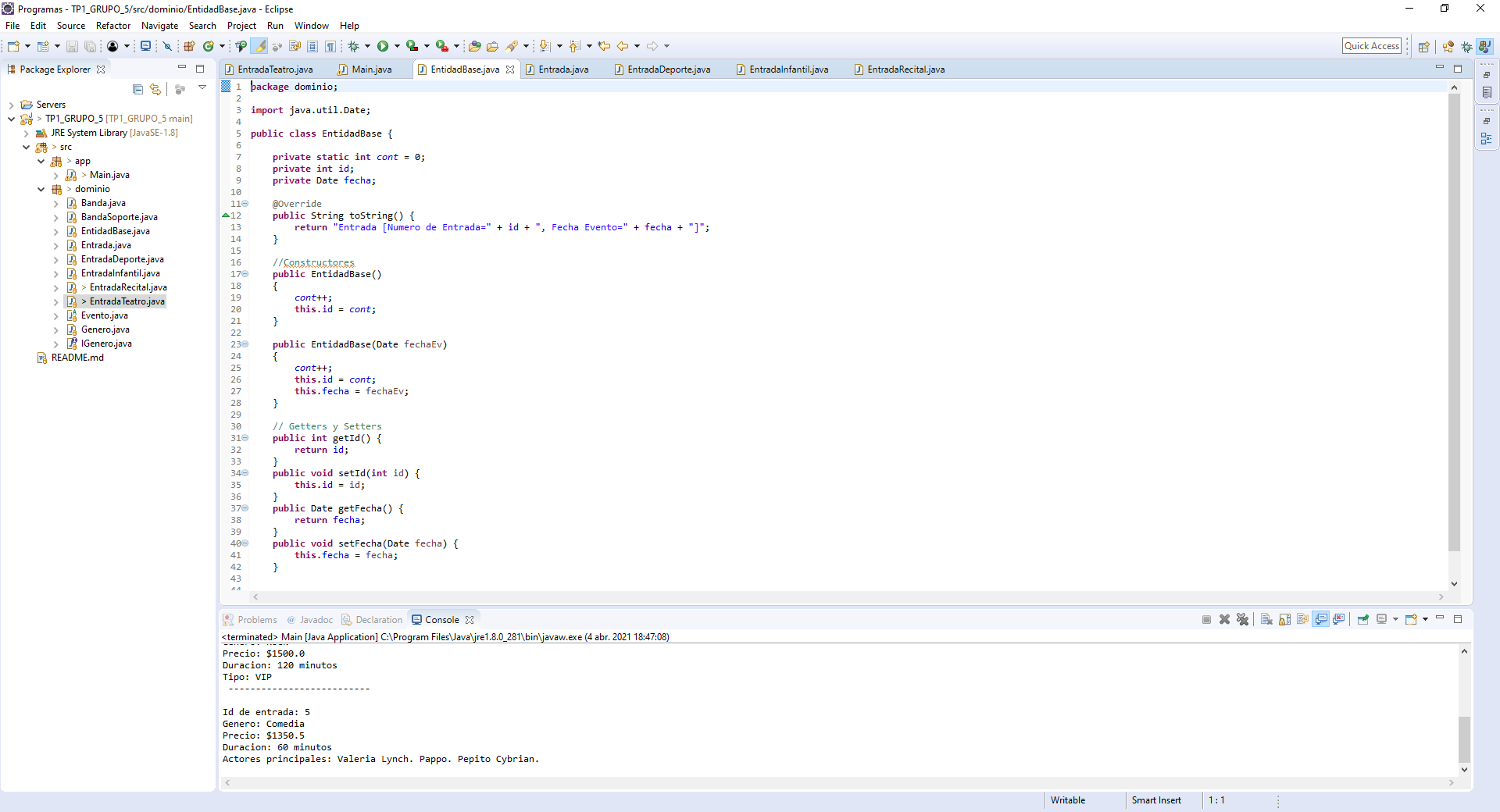
Constructores



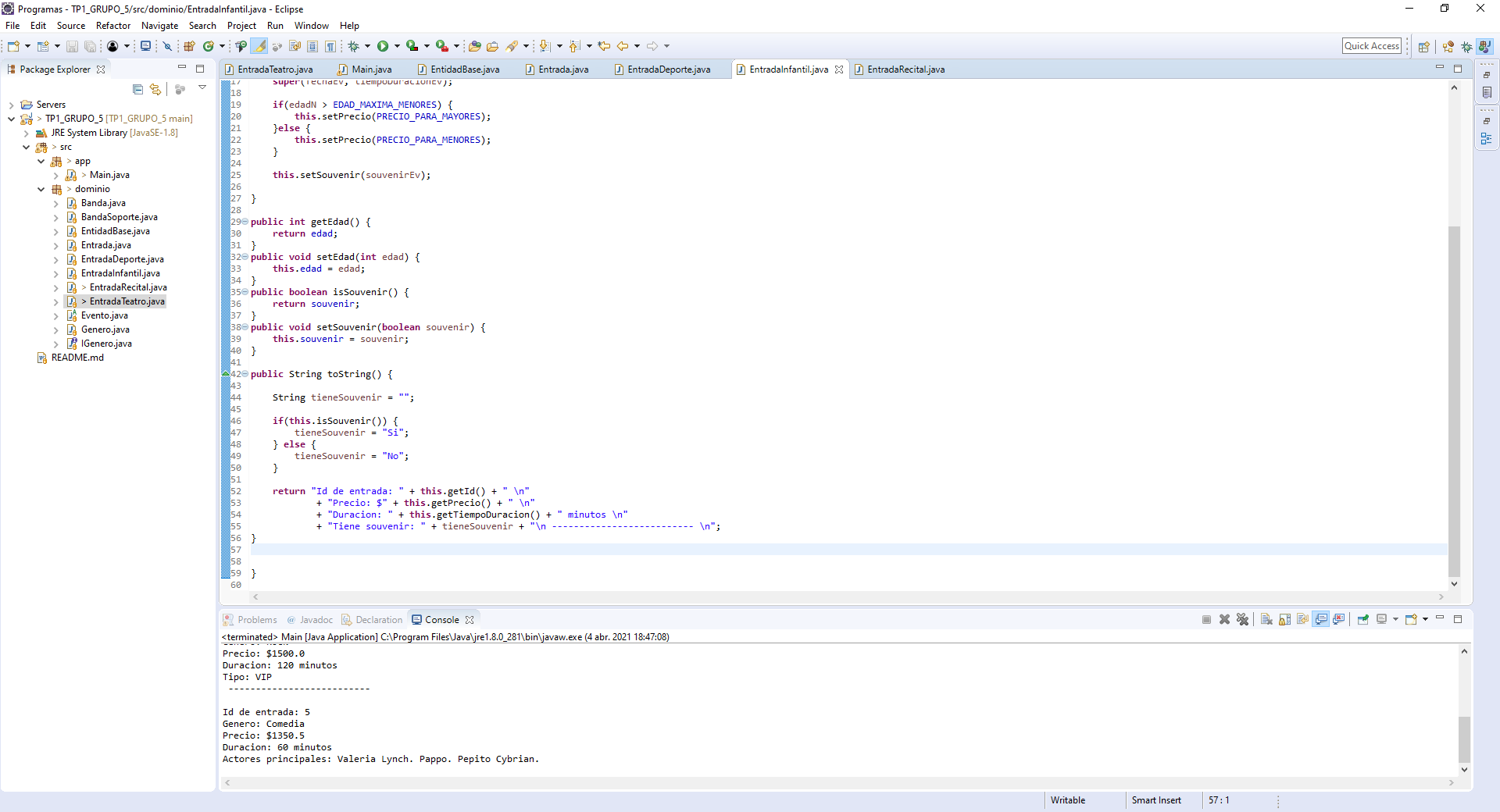
Se aplica en cada una de las clases creadas para instanciar los objetos con los valores pasados por parámetro.

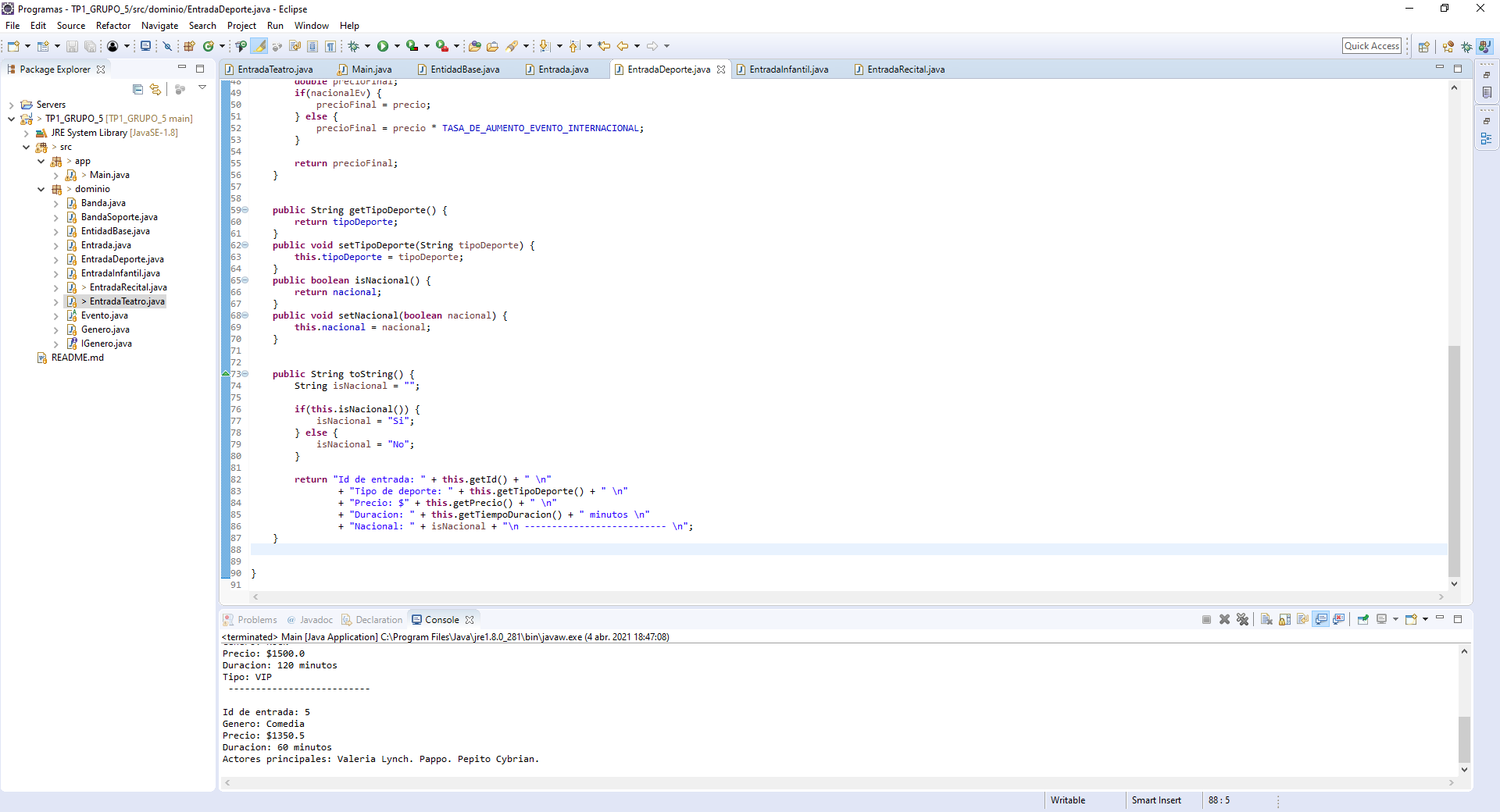
Encapsulamiento

Todas las clases utilizan este concepto para que solo se pueda acceder a sus propiedades a través de getters y setters o bien desde la clase misma:

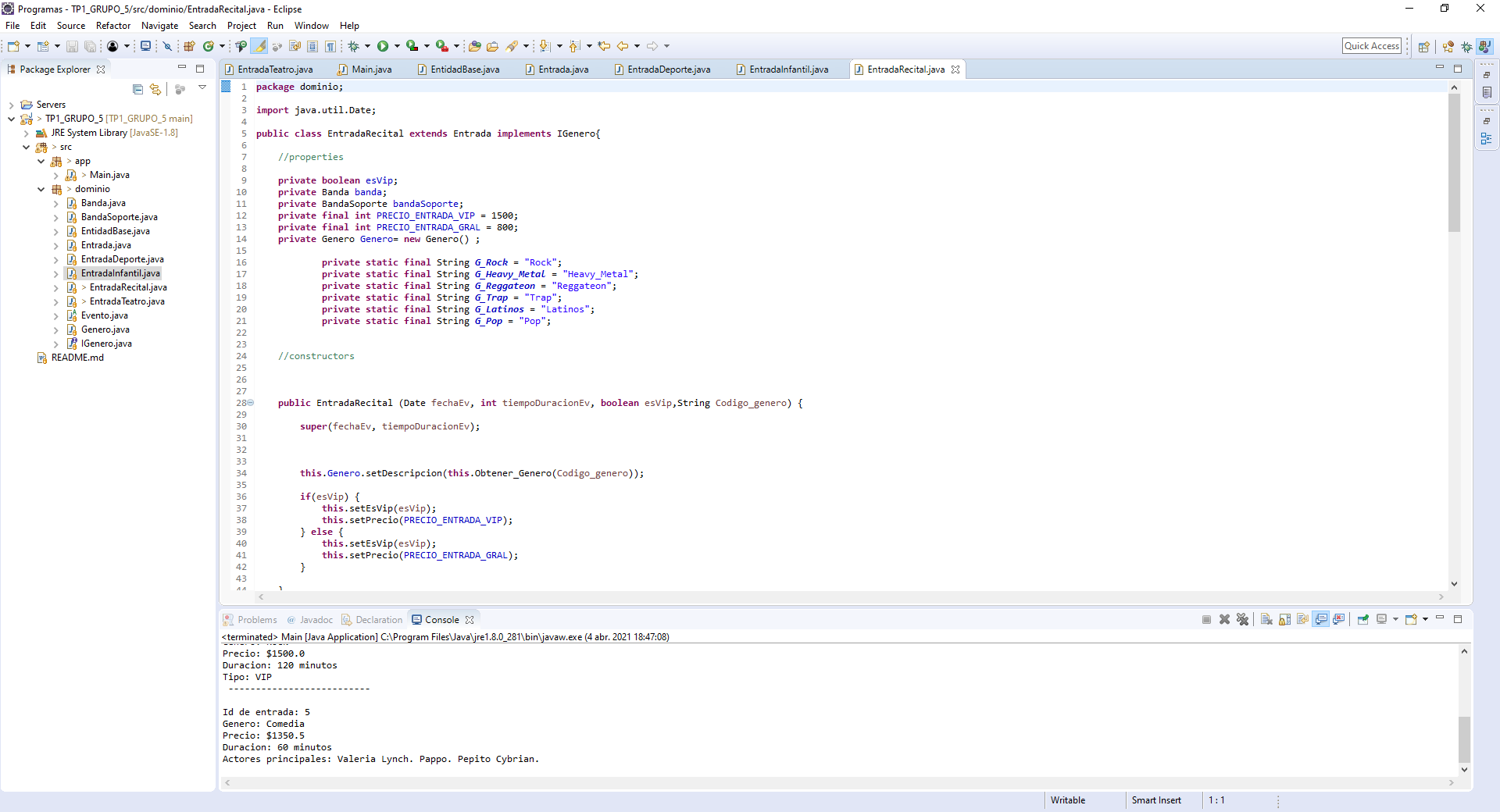


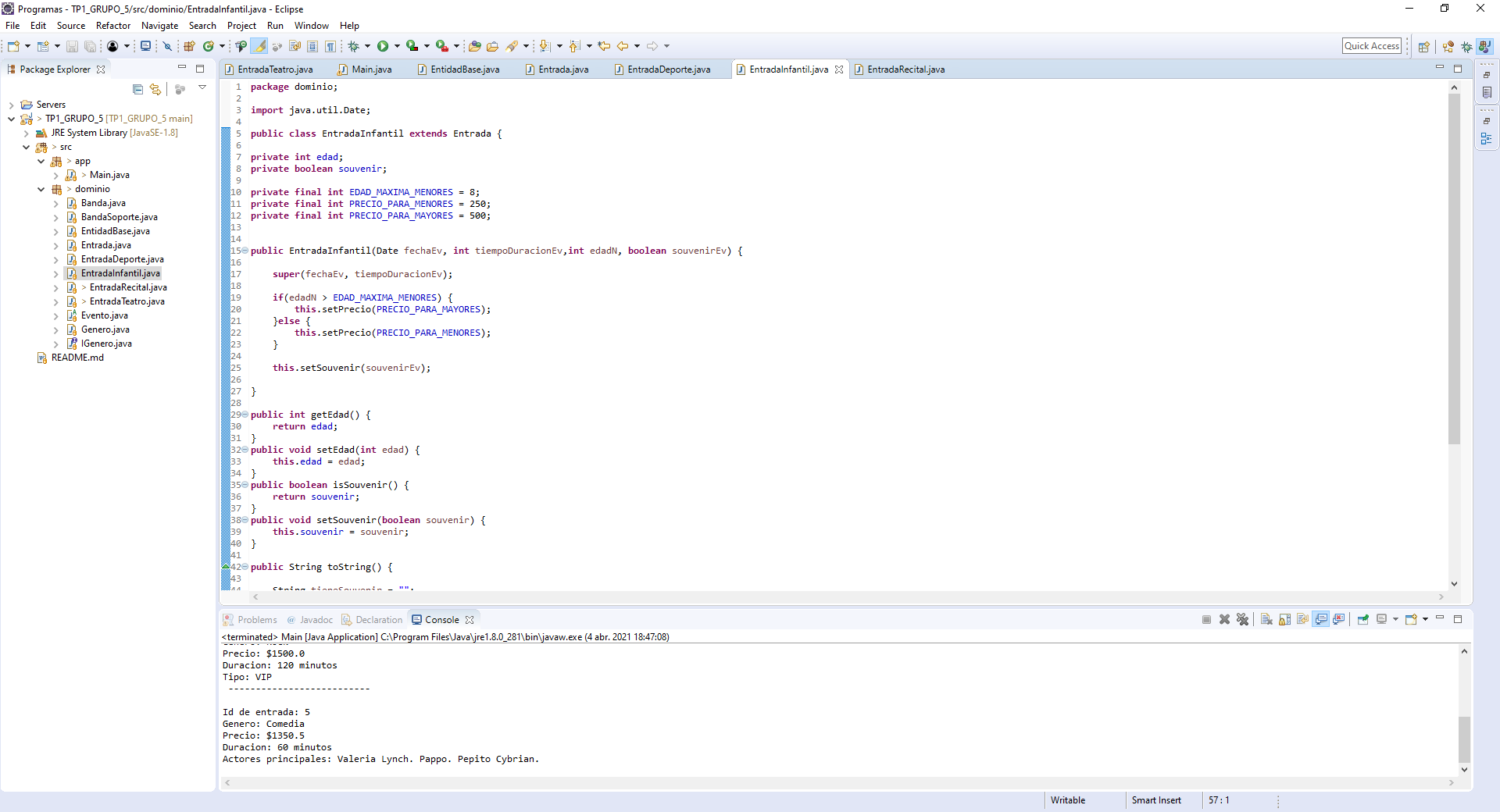
Método toString()

Lo utilizamos para dar salida por pantalla de los datos de las entradas. Cada una de las clases posee el suyo mostrando los datos relevantes a cada una:



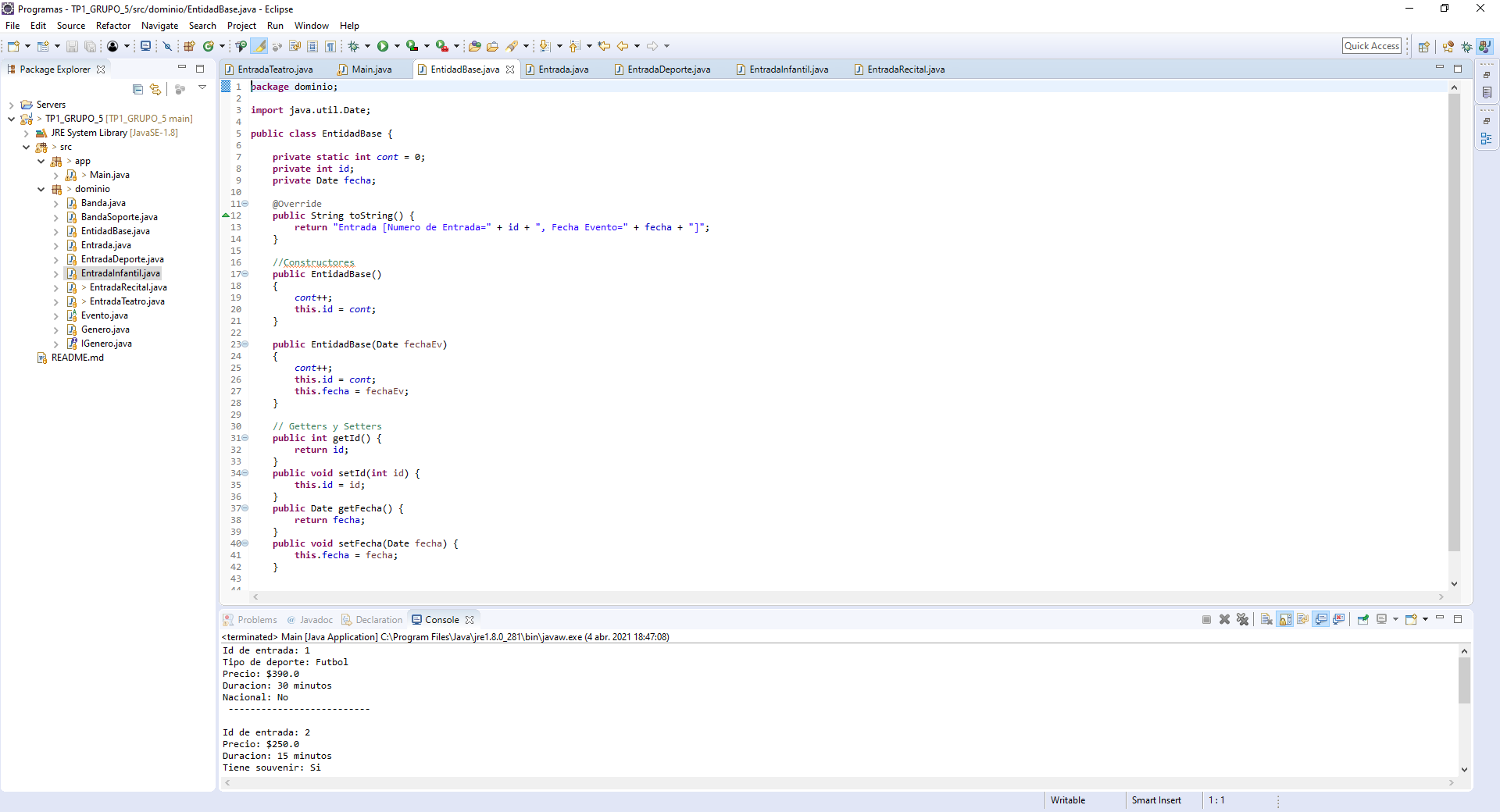
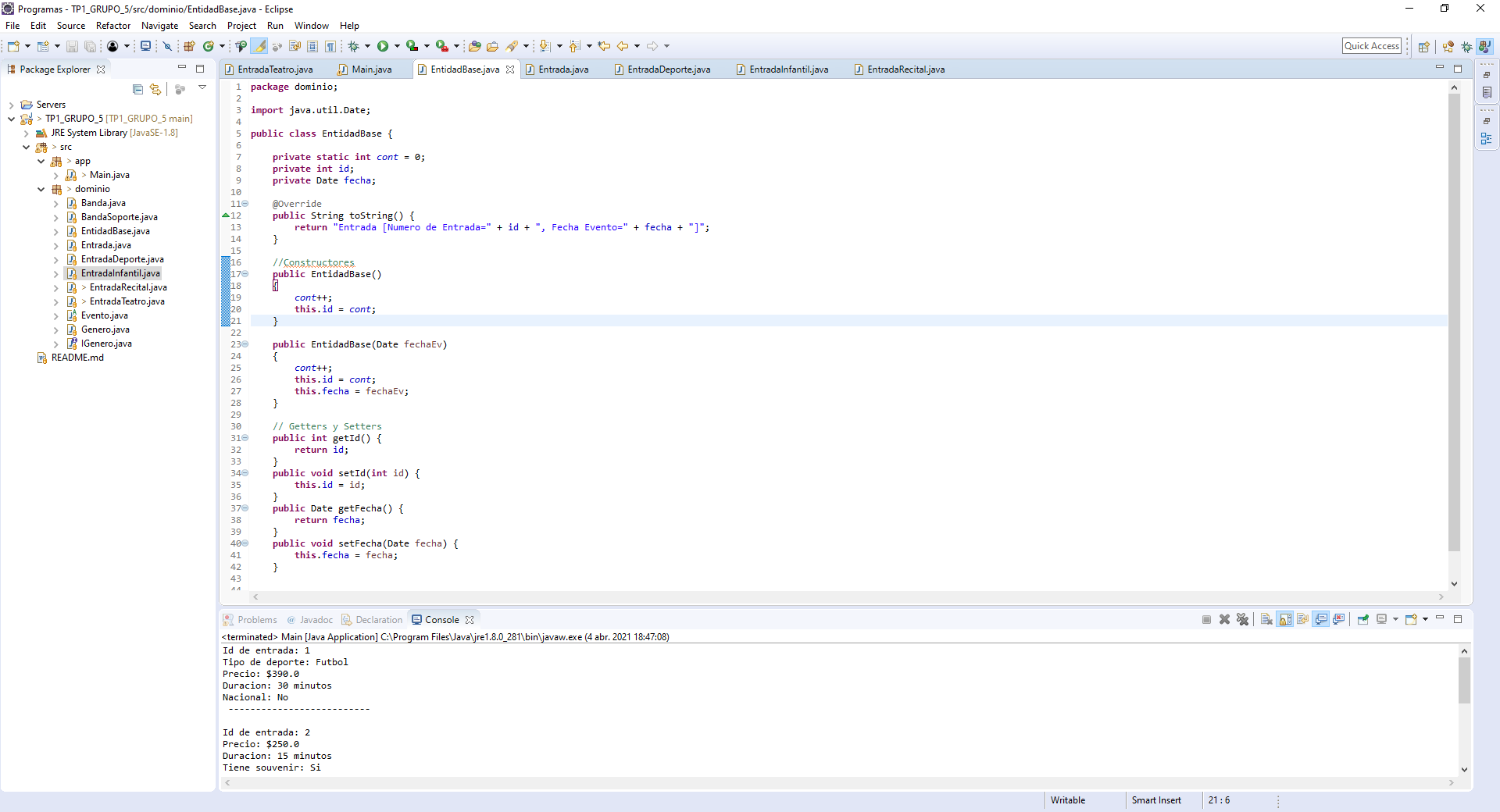
Variables constantes

Lo usamos en las variables que no tendrán modificaciones por parte del usuario, como por ejemplo en el precio de las entradas, los géneros o la edad de entrada infantil entre otros:



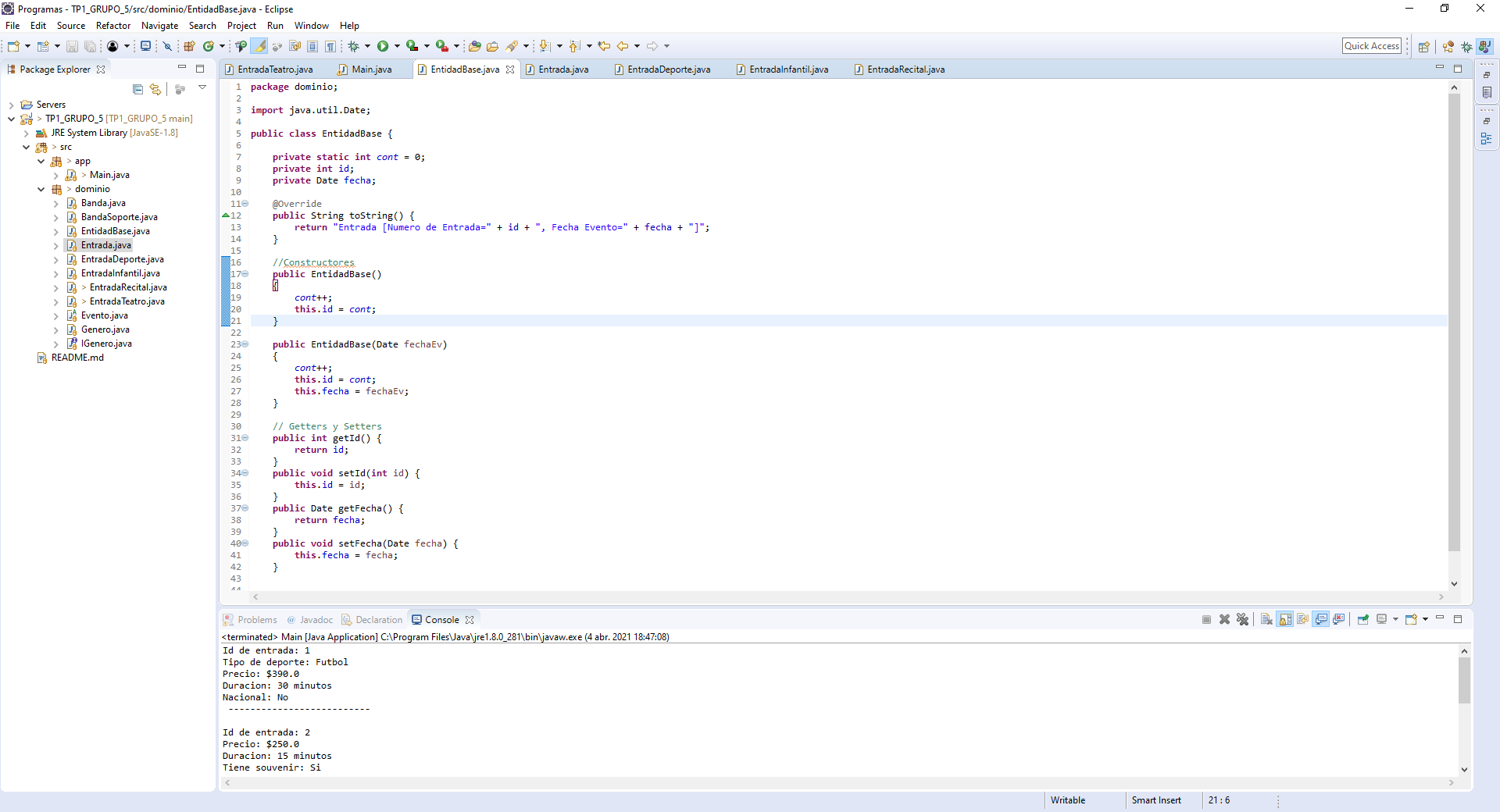
Variables estáticas

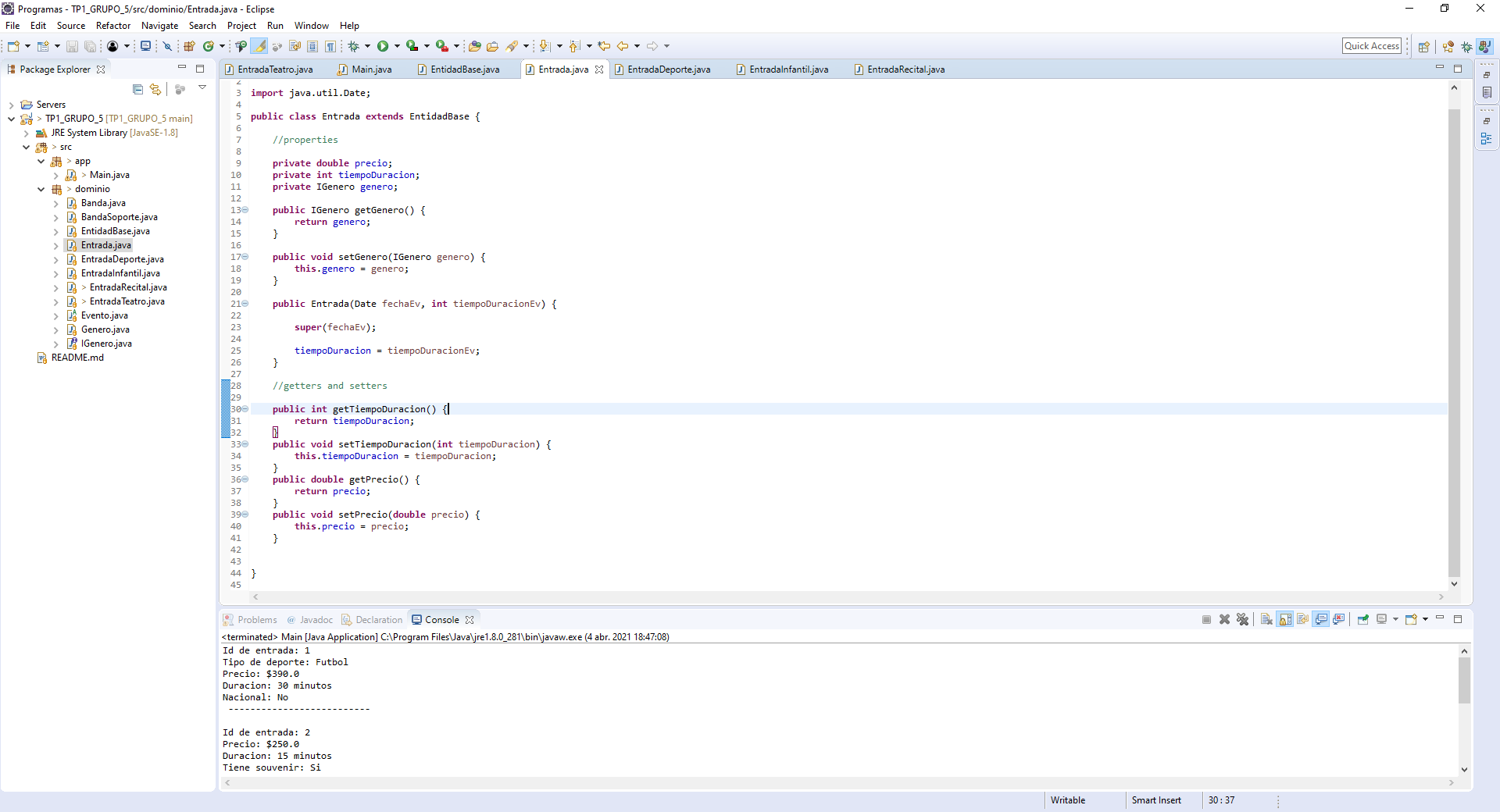
Las usamos en el valor de Id de entrada por ejemplo, dado que es un valor que debe ser usado por todas las clases hijas de Entrada y ser actualizado a medida que se imprimen más entradas:

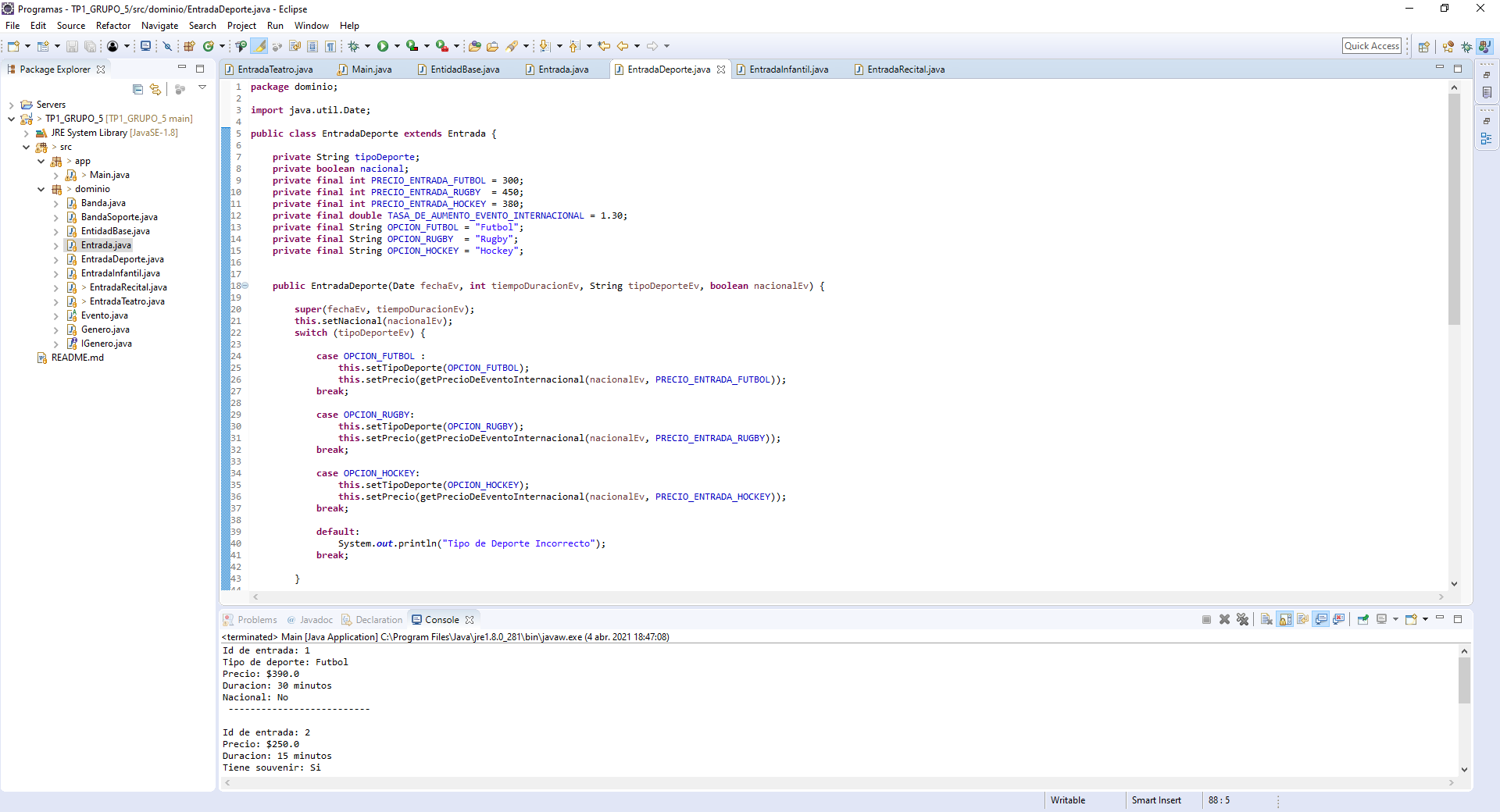


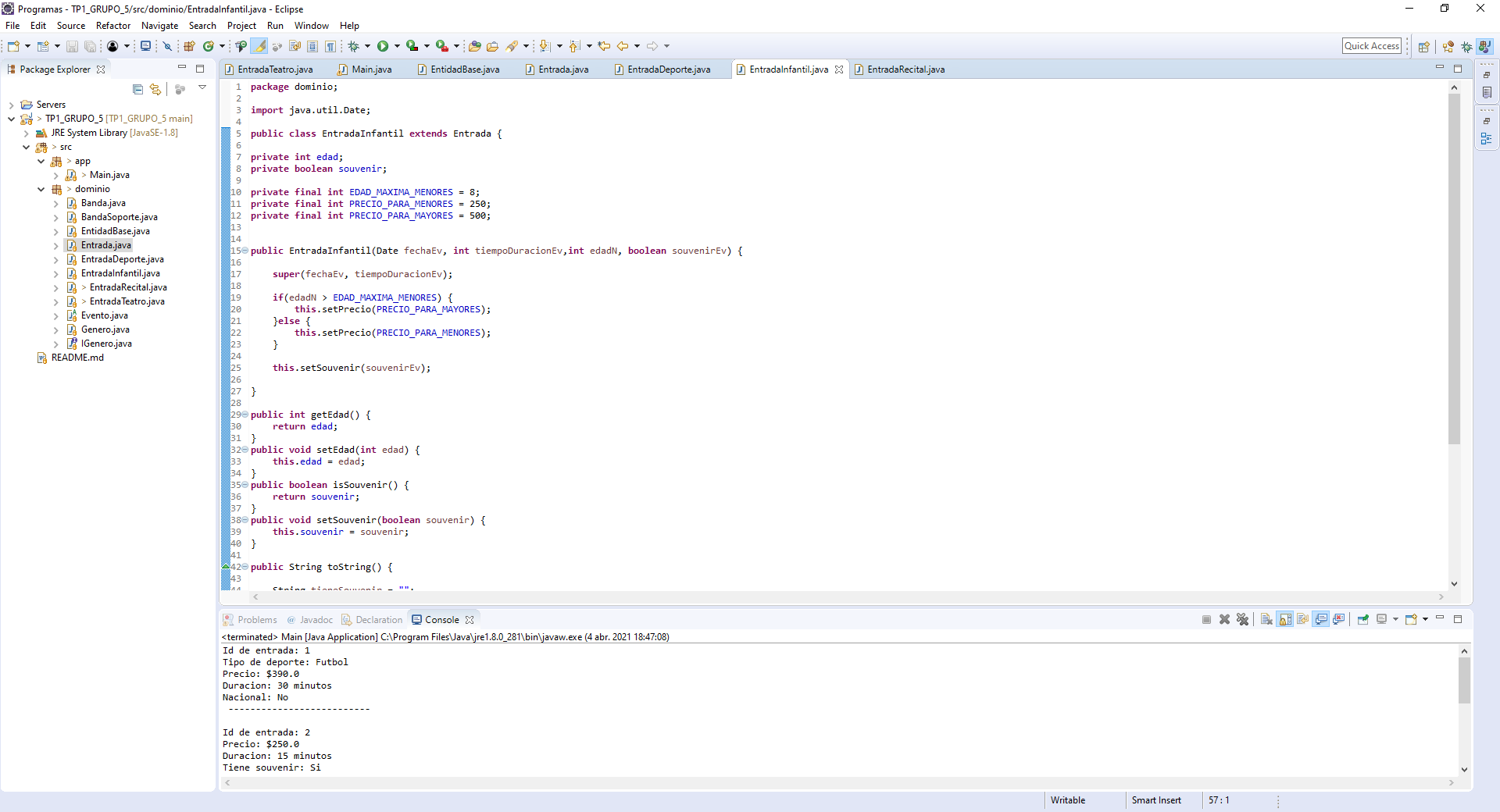
Herencia

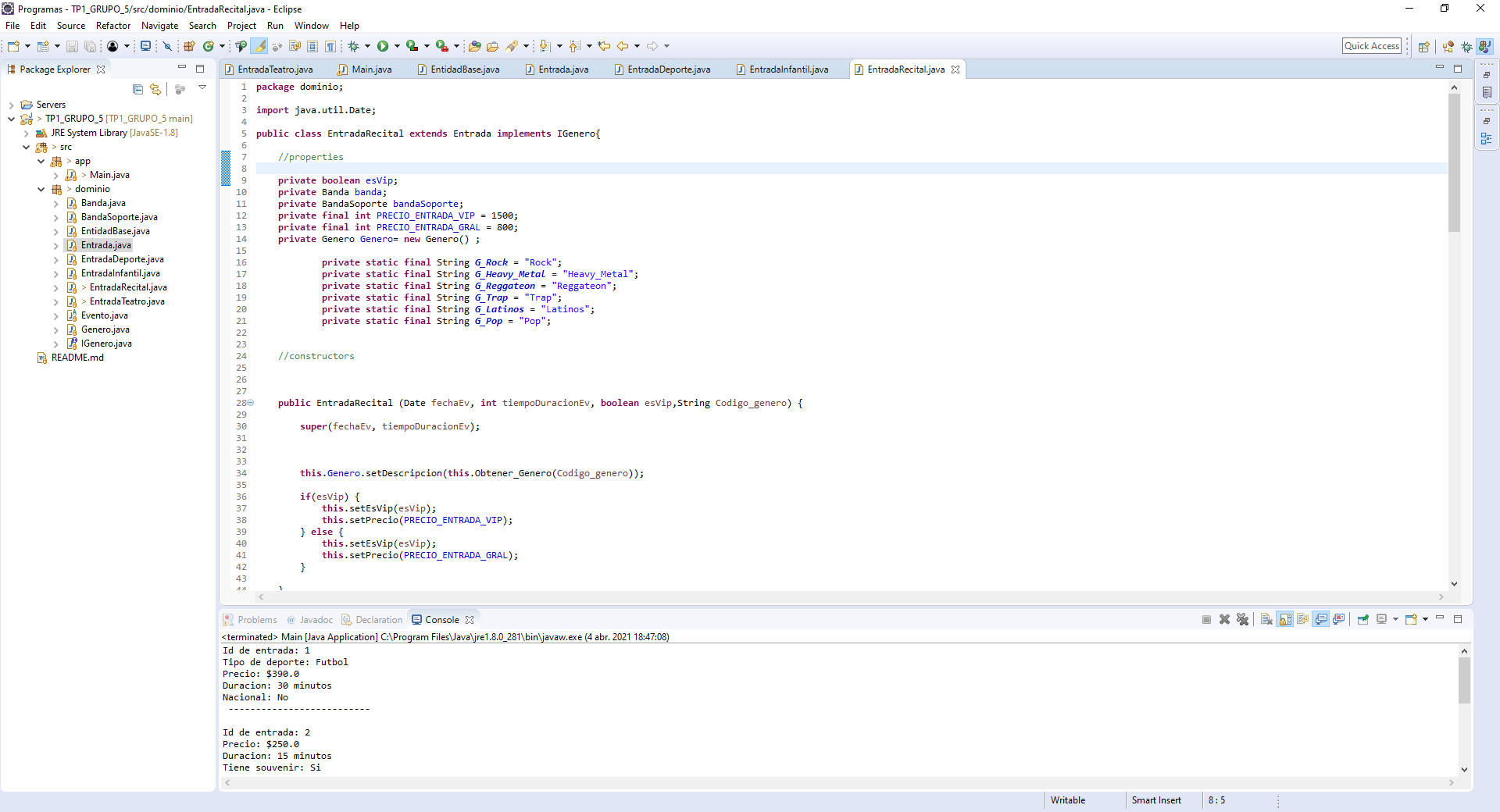
Usamos herencia multinivel que va desde EntidadBase, pasando por Entrada y luego por cada tipo de Entrada correspondiente al evento, para que hereden las propiedades que ya tiene EntidadBase y no tener que replicar en cada una:

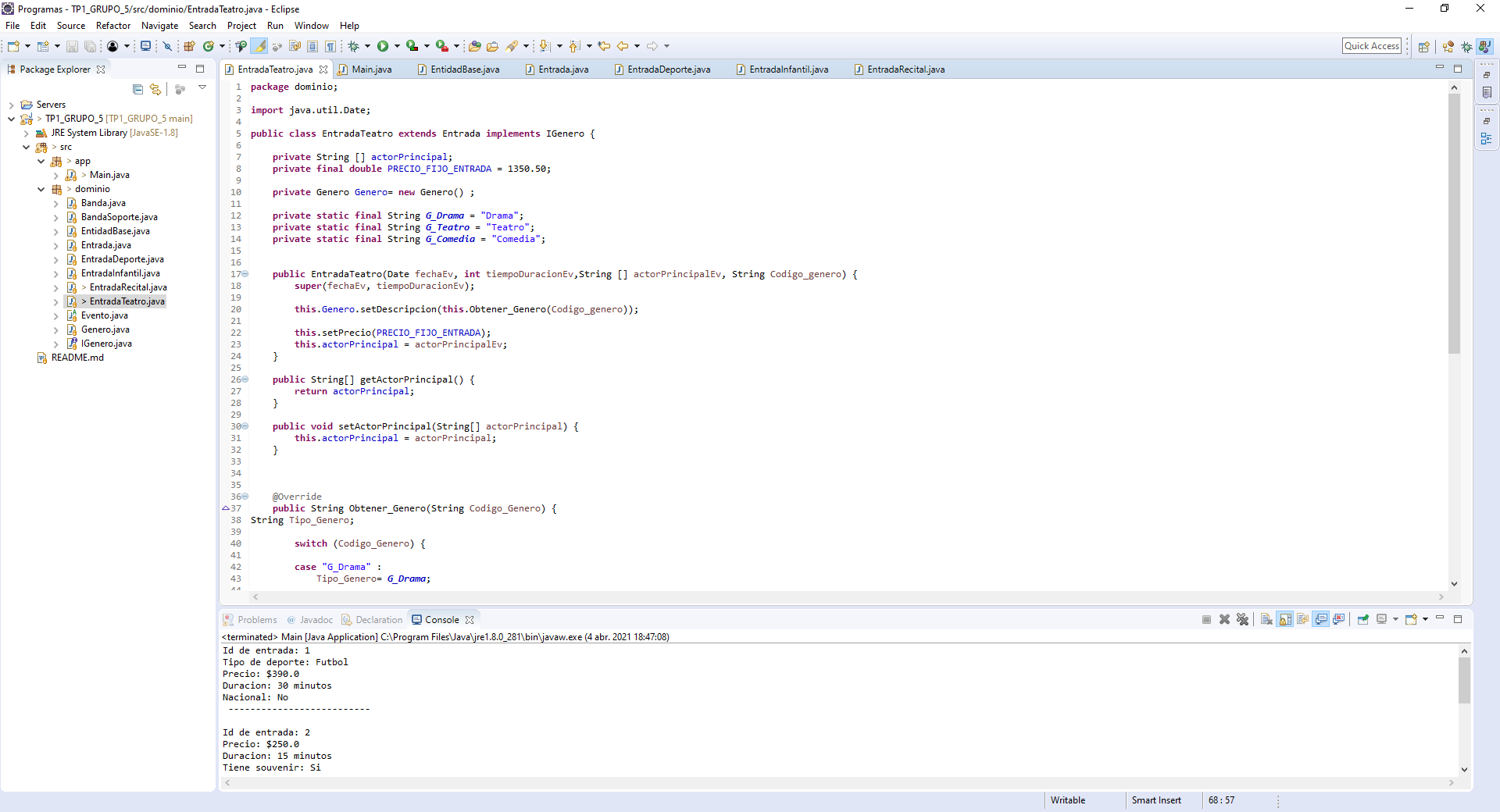






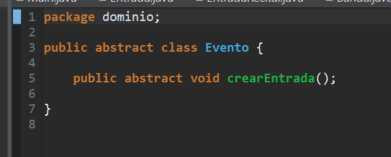






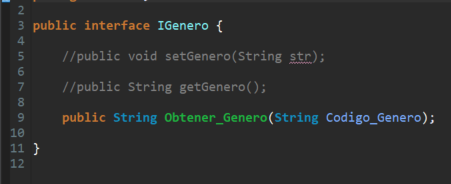
Abstracción

Creamos la clase abstracta Evento, para que no se pueda instanciar, pero si utilizar su método.



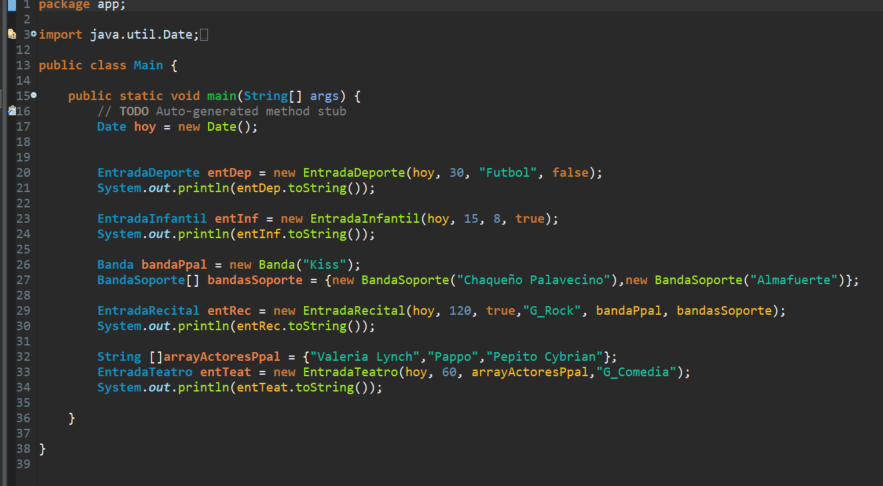
Interfaz

Creamos la interfaz IGenero, para poder invocar el método Obtener\_Genero las veces que necesitemos.



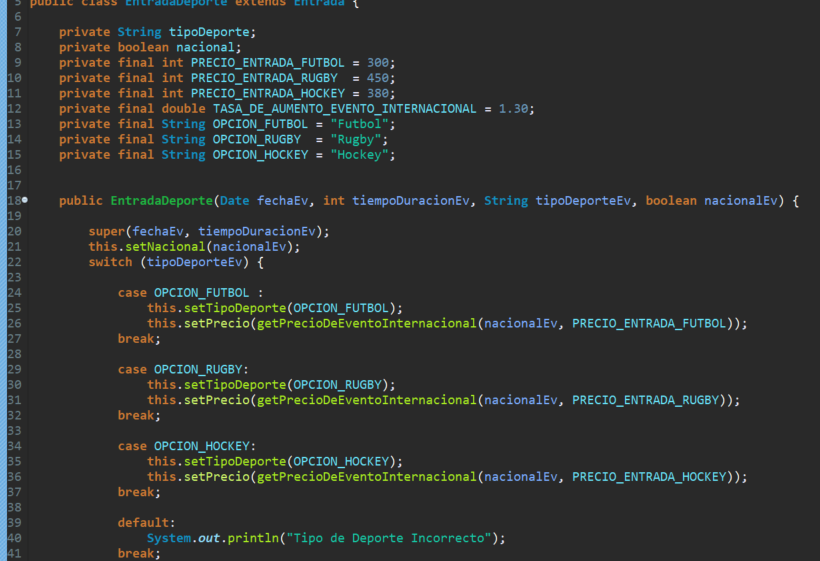
Main

Desde el método main se ejecuta la aplicación, llamamos y mostramos nuestro programa.



Polimorfismo

Aplicamos polimorfismo en el constructor con los precios, estos son instanciados desde el objeto EntradaDeporte pero se heredan de Entrada y el atributo responde de la misma manera.



Se aplicó polimorfismo en el Main para mostrar el resultado de la carga de los eventos a través del método ToString de las clases instanciadas por sus respectivos objetos.

