**UA Programación Avanzada**

**Unidad 1 Programación Orientada a Objetos**

**1.2 Objetos**

**1.2.1 Atributos**

**1.2.2 Métodos**

**Tipos de Datos Abstractos usados en el proyecto prog26.cbp**

Ubicación del proyecto:

https://github.com/progavan/2021-2/tree/main/U1\_Programacion\_orientada\_a\_objetos/prog26\_PD\_n\_DE\_ADTs/

Ubicación de este documento:

https://github.com/progavan/2021-2/tree/main/U1\_Programacion\_orientada\_a\_objetos/prog26\_PD\_n\_DE\_ADTs/docx/

Los tipos de datos abstractos utilizados son:

Directory\_Entry – ADT Directory\_Entry (Directory\_Entry está declarada en el archivo include/Directory\_Entry.h).

Phone\_Directory – ADT Phone\_Directory (Phone\_Directory está declarada en el archivo include/Phone\_Directory.h).

El diagrama de clases UML siguiente muestra las clases correspondientes y una clase ficticia llamada Test\_Phone\_Directory.



Diagrama de clases UML que muestra las relaciones entre los ADT Directory\_Entry, Phone\_Directory, y la clase ficticia Test\_Phone\_Directory.