

TEMA9.

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)

RECOMENDACIONES DE ESTUDIO

PROGRAMACIÓN
CFGS DAW

Carlos Cacho

Raquel Torres

carlos.cacho@ceedcv.es

raquel.torres@ceedcv.es

Versión:180214.2036

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

UD09. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (II)

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

1. Creación y uso de clases.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son:

- Conocer y utilizar la clase ArrayList, para el manejo de vectores y listas.
- Clases derivadas. Conocer el principio de herencia, cómo definir sus constructores, el acceso a sus miembros derivados y cómo heredar métodos y su sobrescritura.
- Conocer el principio de polimorfismo.
- Implementación de clases abstractas.
- Interfaces

3. CONTENIDOS

1. La clase ArrayList
2. Herencia
3. Polimorfismo
4. Interfaces

4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes, os recomendamos que realicéis la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que debéis intentar realizar los ejercicios solos, y cuando os atasquéis mirad los foros, y entended el por qué.