

Introducción a Ciencias de la Computación I

2014-1

Práctica 2 - Abstracción

Profesor: José de Jesus Galaviz Casas
Ayud. lab.: Roberto Monroy Argumedo

27 de agosto del 2013

1. Objetivos

Durante la sesión de laboratorio se discutirán los conceptos básicos del diseño, implementación y documentación de clases en Java, así como el proceso de compilación, ejecución y generación de documentación en páginas HTML. Se introducirán datos primitivos y operadores del tipo `int` así como la clase `String` para el manejo de cadenas de caracteres.

2. Desarrollo

Supongamos que queremos programar un organizador para nuestra colección personal de archivos mp3, para realizar esta tarea, podríamos comenzar por pensar en la información que se encuentra asociada con una pista de música ¿Qué elementos puedes abstraer?

3. Actividades

- (4 pts) Construye una clase con nombre `Cancion` donde modelas los elementos que conforman la información de una pista de música, utiliza objetos de la clase `String` y el tipo primitivo `int` para los atributos según sea necesario.
- (3 pts) Siguiendo el principio de encapsulación crea los métodos necesarios para acceder y modificar los atributos de la clase.

- (3 pts) La clase debe contener un método main, en el cual se crearán dos instancias de los objetos de la clase y posteriormente se imprimirá en pantalla la información de cada uno.