

## Tarea 4

### Instrucciones generales

Al inicio del curso, cuando estábamos revisando el tema de algoritmos, uno de los ejercicios fue tratar de definir un algoritmo para resolver alguno de los siguientes dos problemas:

- Preparar una taza de té
- Cambiar una llanta dañada de un automóvil

Siguiendo la materia vista en clase sobre Programación Orientada a Objetos, realice lo siguiente:

- Seleccione uno de los problemas anteriores
- Identifique dos objetos presentes en el problema seleccionado
- Para cada objeto defina el nombre de la clase correspondiente
- Para cada clase defina al menos 3 atributos y 2 métodos

Puede utilizar la siguiente representación para la definición de clases:

Nombre de clase
Atributos
Métodos

Por ejemplo, si revisamos el problema visto en laboratorios anteriores sobre definir si se compra un material o no, basándose en la calidad de las muestras de ese material, algunas clases a definir pueden ser:

Nombre de clase Muestra de material
Atributos Tipo de material (madera, vidrio, entre otros) Nivel de calidad Estado (aprobada, rechazada, requiere otra prueba)
Métodos Obtener nivel de calidad Establecer estado

<b>Nombre de clase</b> Material
<b>Atributos</b> Nombre (madera, vidrio, entre otros) Estado final (se compra o no) Precio
<b>Métodos</b> Obtener una muestra Establecer estado final

## Entrega

Debe subir un archivo .pdf con la solución.