

**Universidad Tecnológica**

**del Perú**

**CURSO:**

**Programación Orientada a Objetos**

**Docente:**

**Evelyn Marilyn Riveros Huaman**

**Tema:**

**Tarea S10.s2**

**Alumno:**

**Roberto Agustín Mejía Collazos**

**Fecha:**

**01/06/24**

**EJERCICIO 1**

Clase Videojuego

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, PowerPoint

Descripción generada automáticamente

Ejecución

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**EJERCICIO 2**

Clase videojuego

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Clase TiendaVideojuegos

Texto

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Ejecución

Texto

Descripción generada automáticamente

**EJERCICIO 3**

Clase Videojuego

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Clase TiendaVideojuego

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases

**Interfaz de usuario gráfica, Diagrama

Descripción generada automáticamente**

Ejecución

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

**EJERCICIO 4**

Clase Libro

Texto

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, PowerPoint

Descripción generada automáticamente

Ejecución

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**EJERCICIO 5**

Clase Libro

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Clase GestionLibreria

Texto

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama

Descripción generada automáticamente

Ejecución

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente