

ADSI

Programación Orienta a Objetos (P00) - Java



Instructor: Gustavo Adolfo Rodríguez Q.
garodriguez335@misena.edu.co
ADSI

Actividad 2

De respuesta a los puntos relacionados en la actividad, creando un documento en Word y diagramas de clases usando la herramienta StarUML. Envíe su desarrollo en una carpeta compresada .zip con el nombre Actividad2_xx.zip donde xx es su número de identificación.

Realice el desarrollo de la actividad en clase y socialice activamente entre compañeros e instructor encargado.

1. Describa de forma literal dos ejemplos de la relación de **generalización** entre clases (Mínimo 4 clases por ejemplo). Debe realizar una descripción de ¿Por qué esas clases presentan la relación Generalización?
2. Describa los ejemplos de generalización entre clases del punto 1 utilizando modelos UML.
3. Describa de forma literal dos ejemplos de la relación de **agregación** entre clases (Mínimo 4 clases por ejemplo) e indique cardinalidad. Debe realizar una descripción de ¿Por qué esas clases presentan la relación Agregación?
4. Describa los ejemplos de la relación de agregación entre clases del punto 3 utilizando modelos UML.
5. Describa de forma literal dos ejemplos de la relación de **asociación** entre clases (Mínimo 4 clases por ejemplo). Debe realizar una descripción de ¿Por qué esas clases presentan la relación Asociación?
6. Describa los ejemplos de la relación de asociación entre clases del punto 5 utilizando modelos UML.
7. Realice un diagrama UML e identifique en él los tipos de relaciones existentes con las siguientes clases:
 - Procesador
 - Memoria
 - Disco Duro
 - Pantalla
 - Computador
 - Usuario
8. Realice un diagrama UML e identifique en él los tipos de relaciones existentes con las siguientes clases:
 - Sala
 - Apartamento

- Comedor
- Conjunto Cerrado
- Vivienda
- Casa
- Habitación
- Propietario

9. Realice un diagrama UML e identifique en él los tipos de relaciones existentes con las siguientes clases:

- DVD
- Nevera
- Televisor
- Electrodoméstico
- Frutas
- Verduras
- Canal de televisión
- Película

10. Realice un diagrama de clases donde se evidencie el **polimorfismo de sobrecarga**.

Nota: Todas las notaciones UML deben seguir los patrones estándares:

- **Nomenclatura**
- **Tipo de acceso**
- **Atributos**
- **Métodos**