

ADSI

Programación Orienta a Objetos (P00) - Java



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

ADSI

Actividad 1

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 o .rar con el nombre Actividad1_xx donde xx es su número de identificación.

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

1. Realice de forma individual un listado con 5 Objetos reales y 5 objetos imaginarios. Escriba de ellos sólo su nombre.
2. Realice de forma individual la descripción literal de 6 de los objetos nombrados en el punto uno. De valor a sus atributos y enumere sus métodos.
3. Describa literalmente 2 objetos atómicos.
4. Describa literalmente 2 objetos compuestos.
5. Describa de forma literal 4 clases cualquiera. Las clases debe tener por lo menos 6 atributos y 5 métodos.
6. Describa las clases del punto 5 utilizando la notación de UML usando la herramienta StarUML.
7. Cree 4 instancias de las clases descritas con UML en el punto 6.
8. Cree una clase padre y tres clases que hereden de esta clase padre. Realice el diagrama utilizando la notación UML usando la herramienta StarUML.

