

# ADSI

Programación Orienta a Objetos (P00) - Java



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

## Actividad 4

En un documento en Word llamado actividad4\_xx.zip donde xx es su número de identificación envíe la solución de actividad en el link de la plataforma indicada por el instructor. Debe enviar el desarrollo de la actividad, el proyecto en Netbeans donde está su propuesta de solución.

Desarrolle la actividad en clase y socialice activamente entre compañeros e instructor encargado.

Por favor tenga en cuenta las siguientes recomendaciones generales para el desarrollo de la actividad:

- Utilizando Netbeans, cree un nuevo proyecto de desarrollo Java llamado **actividad4**. Recuerda que puedes ver el video tutorial para recordar los pasos necesarios.
- Guarde su proyecto de desarrollo en un lugar donde la información no corra el riesgo de ser eliminada.
- Recuerde siempre las convenciones de nombrado para clases, atributos, métodos y objetos. Si no las conoce, remítase el documento “**4 Clases y Objetos\_Java.pdf**”
- En los diagramas UML presentados a continuación el símbolo que aparece antes del nombre del atributo o del método identifica el tipo de acceso. La siguiente tabla muestra el significado de cada uno de los símbolos.

Símbolo	Significado
+	Acceso público
#	Acceso protegido
-	Acceso privado

En cada uno de los siguientes numerales cree la representación en código Java de los diagramas UML mostrados

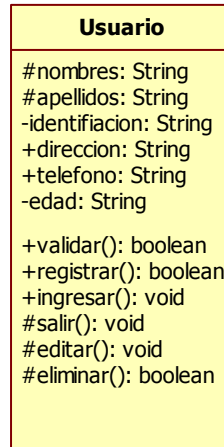
1. Crear un paquete para esta clase que se llame “org.control.inmueble”.

Silla
#numeroPatas: int #color: String #lugar: String #propietario: String #fabricante: String #referencia: String #averiada: boolean  +mover(): void +lavar(): void +limpiar(): void +reparar(): void

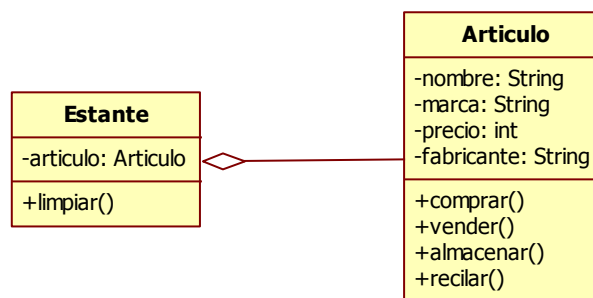
2. Crear un paquete para esta clase que se llame “org.control.carrera”.

Automovil
+marca: String #ruedas: int -puertas: int +modelo: int +color: String #airbag: boolean #velocidades: int -pasajeros: int -kilometrosRecorridos: long  +Automovil() +Automovil(marca: String) +Automovil(modelo: int) +acelerar(): void +frenar(): boolean #parquear(): int #lavar(): boolean -subirVidrios(): void -asegurarPuertas(): boolean

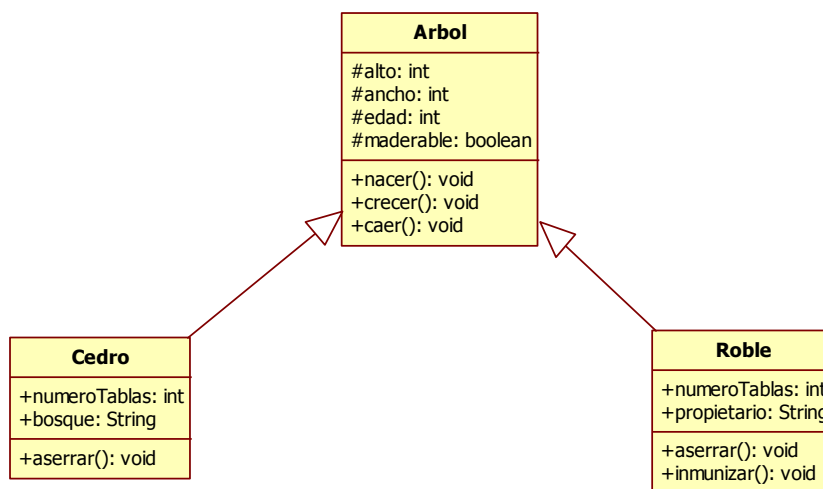
3. Crear un paquete para esta clase que se llame “org.control.user”.



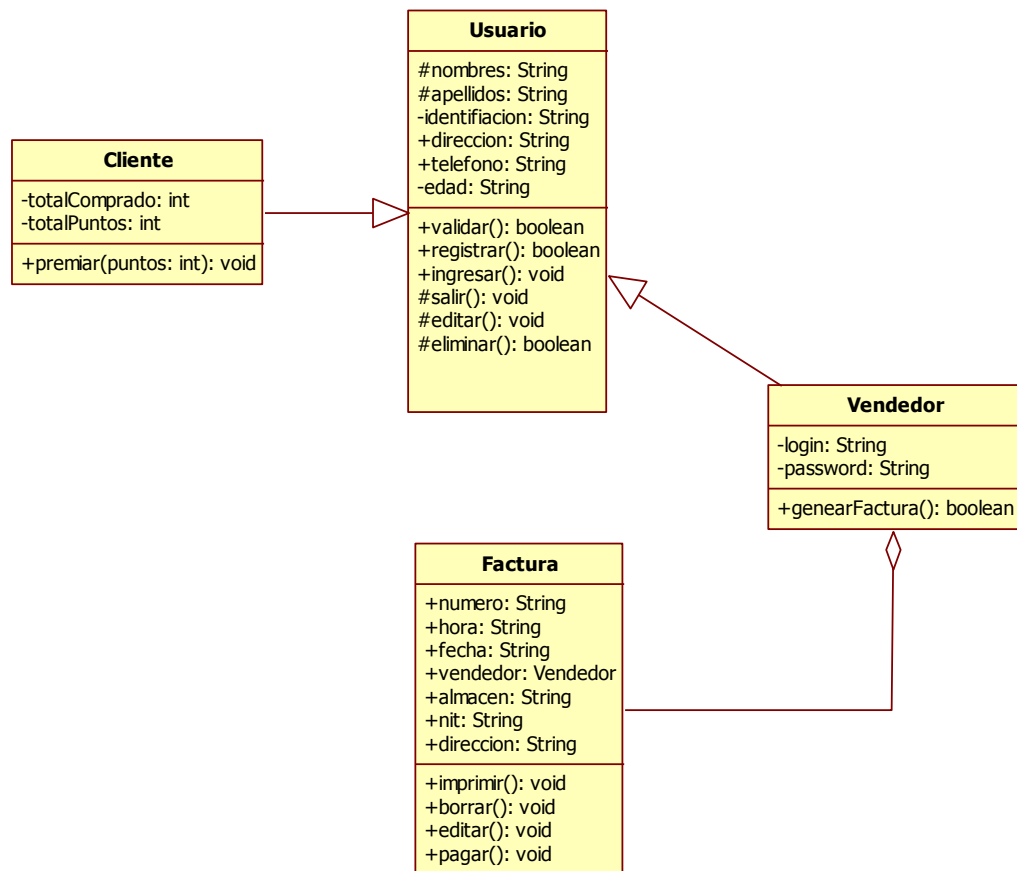
4. Implemente en Java, el siguiente diagrama de clases en un paquete llamado "org.control.agregacion".



5. Implemente en Java, el siguiente diagrama de clases en un paquete llamado "org.control.generalizacion".



6. Implemente en Java, el siguiente diagrama de clases en un paquete llamado “org.control.compuesto”.



7. Utilizando una clase con el método **main()**, realice una instancia de cada una de las clases de los punto anteriores e invoca sobre cada instancia por lo menos uno de sus método.