

PROGRAMACIÓN II

Trabajo Práctico 3: Introducción al POO

- ❖ Alumno: Sussini Guanziroli, Patricio
- ❖ Materia: Programación II
- ❖ Tutora: Florencia Gubiotti

OBJETIVO GENERAL

Comprender los fundamentos de la Programación Orientada a Objetos, incluyendo clases, objetos, atributos y métodos, para estructurar programas de manera modular y reutilizable en Java.

MARCO TEÓRICO

Concepto	Aplicación en el proyecto
Clases y Objetos	Modelado de entidades como Estudiante, Mascota, Libro, Gallina y NaveEspacial
Atributos y Métodos	Definición de propiedades y comportamientos para cada clase
Estado e Identidad	Cada objeto conserva su propio estado (edad, calificación, combustible, etc.)
Encapsulamiento	Uso de modificadores de acceso y getters/setters para proteger datos
Modificadores de acceso	Uso de private, public y protected para controlar visibilidad
Getters y Setters	Acceso controlado a atributos privados mediante métodos
Reutilización de código	Definición de clases reutilizables en múltiples contextos

Caso Práctico

Desarrollar en Java los siguientes ejercicios aplicando los conceptos de programación orientada a objetos:

Anexo:

Link al repositorio de GitHub con todos los ejercicios resueltos:

[https://github.com/sussiniguanziroli/trabajo_practico_3-introduccion_PO
O-programacion_2](https://github.com/sussiniguanziroli/trabajo_practico_3-introduccion_PO_O-programacion_2)