

**Facultad de Ciencias e Ingeniería**

**Departamento de computación**

**Carrera**

Ingeniería en Sistemas de la Información

**Asignatura**

Programación orientada a objetos

**Integrantes**

1. Jonathan Moisés Torrez Umaña.
2. Kenneth Moisés Gonzales Gonzales.
3. Elmer Alberto Quintanilla.
4. Francisco Antonio Ruiz.

**Identificar las propiedades y comportamiento de los objetos de la practica #1**

1. **Centro Deportivo**

**Propiedades: id, nombre, ubicación, numero de casa**

**Comportamiento:**

1. **Barrio**

**Propiedades: id, nombre, ubicación, estatus del barrio**

**Comportamiento:**

1. **Sala**

**Propiedades: id, nombre, descripción, dimensiones, capacidad**

**Comportamiento:**

1. **Cliente**

**Propiedades: id, cedula, nombre, apellido1, apellido2, peso, estatura**

**Comportamiento:**

1. **Tarifa**

**Propiedades: id, nombre, descripción, costo**

**Comportamiento:**

1. **Tarjeta**

**Propiedades: id**

**Comportamiento:**

1. **Personal**

**Propiedades: id, cedula, nombre, apellido1, apellido2, dirección,**

**Comportamiento:**

1. **Inventario**

**Propiedades: id, nombre, descripción, stock**

**Comportamiento:**