

Trabajo practico N° 2

Importante: recordar que utilizamos el guion bajo inicial en cada nombre de atributo como convención para indicar que debe tratarse como un atributo **privado**, mientras que todos los métodos serán considerados **públicos**.

Ejercicio 1

Realizar la implementación de las siguientes clases, incluyendo los métodos de consulta y modificación. Dibujar el diagrama de clases correspondiente.

- a) Clase Monitor, que contenga información de su marca, tamaño, tipo de pantalla (ej. LED, LCD) y tipos de conexión (ej. VGA, HDMI, ambas).
- b) Clase Teclado, que contenga información de su marca, lenguaje, si incluye teclado numérico y si tiene retroiluminación.
- c) Clase Mouse, que contenga información de su marca, si es inalámbrico y los DPI (puntos por pulgada).

Ejercicio 2

Realizar la implementación de la clase Libro, que contenga información de su autor, título del libro, género y cantidad de páginas. Incluir todos los comandos de consulta y modificación de atributos. Dibujar el diagrama correspondiente. Implementar los métodos de equals, copy y clone. Mostrar ejemplos de uso de cada uno para verificar el correcto funcionamiento.

Ejercicio 3

Realizar una implementación de la clase Encomienda, que contenga información de su remitente, destinatario, peso, dimensiones y costo. Incluir todos los comandos de consulta y modificación de atributos. Dibujar el diagrama de clases correspondiente. Incorporar los atributos y métodos que considere necesario para modelar el estado del envío (ej. Despachado, en viaje, visita a domicilio, recibido, rechazado, etc).