

Universidad de Los Andes  
Escuela de Ingeniería de Sistemas  
Departamento de Computación

# PROGRAMACIÓN 2

## Clase 05

Junior Altamiranda  
altamira@ula.ve

# AGENDA

## Programación Orientada a Objetos (POO)

- Ejercicios

# Definición de una Clase en C++

## Declaración:

```
class <nombre> {  
    public:  
        <nombre>();    //constructor  
        ~<nombre>();  //destructor  
        <lista_propiedades_públicas>;  
        <lista_métodos_públicos>;  
    private:  
        <lista_propiedades_privadas>;  
        <lista_métodos_privados>;  
};
```

# Ejemplo de Clase en C++

```
class Alumno {  
    private:  
        int ci;  
        char nombre[20];  
        char apellido[20];  
        int cod_carrera;  
    public:  
        Alumno();  
        inicializa(int ci, char *nombre, char *apellido,  
                    int carrera);  
        mostrar_datos();  
        modificar_nombre(char *n);  
        ~Alumno();  
};
```

# Ejercicio

Realizar un programa en C++ que declare la clase Libro, con campos Titulo, Codigo, Número de páginas, Año; y haga uso de un objeto Libro.  
Uso = Declarar + Leer + Mostrar.

# Ejercicio

Realizar un programa en C++ que declare la clase Vehiculo, con campos Tipo, NroEjes, Marca, Modelo, Año; y haga uso de un objeto Vehiculo.  
Uso = Declarar + Leer + Mostrar.