

ACTIVIDADES DE CLASE.

1. Escenario: Completamos el modelo de mascotas.

Los perros pertenecen a una persona y disponen de un chip cuya lectura nos permite conocer raza y edad del perro, así como el nombre y teléfono del dueño.

El estado de ánimo de la mascota influye en su comportamiento y la raza en el carácter e inteligencia.

Las personas mediante cursos de formación pueden convertirse en instructores con una determinada

cualificación que determinará la velocidad de aprendizaje de los perros que adiestran. Es necesario conocer el nivel de formación de los instructores para poder elegir el más adecuado para nuestra mascota.

Añadir todos aquellos supuestos que permitan enriquecer el modelo: razas de perros, nivel de salud, estado de ánimo, veterinarios, etc.

Realiza las siguientes tareas:

- Diagrama UML de clases.
- Códificación de clases PHP.
- Programa que probar las clases.

2. Diseña e implementa un sistema de autenticación de usuarios utilizando objetos.

3. Diseña e implementa un "carrito de la compra" para una empresa dedicada a la venta de móviles.

4. Actividad evaluable 5.2. Trabajo en grupo: Patrones de diseño en PHP. Ejemplos de uso.