

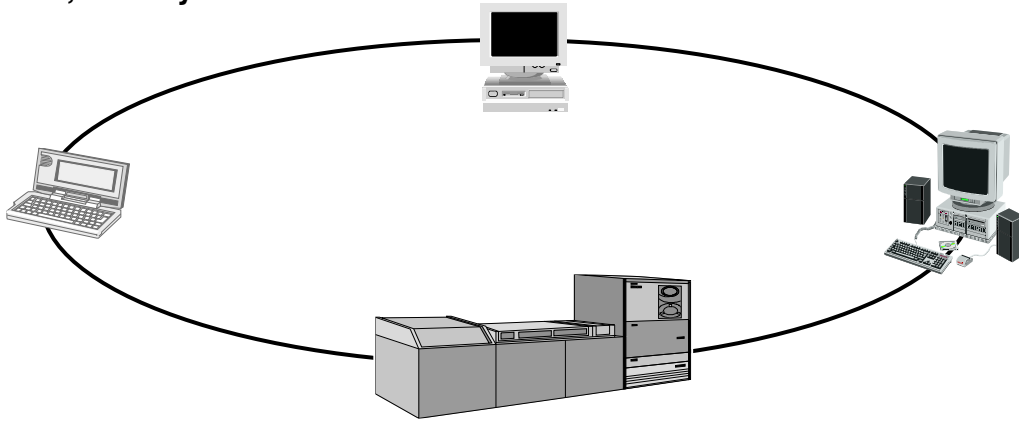
# EJERCICIOS



## EJERCICIO No.1

### EJERCICIO No. 1.

Recordando que las computadoras se clasifican en grupos: **computadoras personales, minis y macros.**



**Encuentra las siguientes características:**

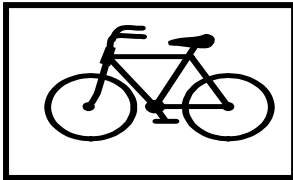
OBJETO	
CLASES	
SUBCLASES	
ATRIBUTOS	
ENCAPSULADOS	
HERENCIAS DE CLASE	
MÉTODOS	

--	--

## EJERCICIO No. 2.

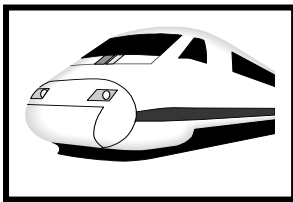
Encontramos 4 elementos de transporte, define las características que se te piden de cada uno de los objetos.

➤ Bicicleta.



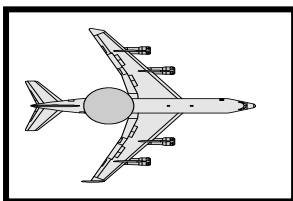
<b>Atributos</b>	
<b>Clases</b>	
<b>subclases</b>	
<b>Métodos</b>	

➤ Tren.



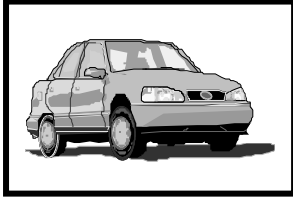
<b>Atributos</b>	
<b>Clases</b>	
<b>Métodos</b>	

➤ Avión.



<b>Atributos</b>	
<b>Clases</b>	
<b>Herencia de clases</b>	

➤ Automóvil.



<b>Atributos</b>	
<b>Clases</b>	
<b>Herencia de clases</b>	

### EJERCICIO No. 3.

En cada etapa de construcción de un modelo objeto escribe 2 actividades que consideres más importantes.

<b>Análisis</b>	
<b>Diseño de Sistemas</b>	
<b>Diseño de Objetos</b>	

# AUTOEVALUACIÓN

1. Menciona algunas **características** de los objetos.

---

---

---

---

2.- ¿Qué **elementos** componen a los objetos?

---

---

---

3.- ¿Qué es un **Encapsulado**?

---

---

---

4. Relaciona las columnas, colocando el número del lado derecho a la opción que corresponda.

1. ( ) Están compuestos por atributos, métodos y encapsulados.	a) Clases
2. ( ) Son atributos y funciones que se comparten entre varios objetos.	b) Agrupaciones
3. ( ) Las clases también se conocen con el nombre de.	c) Herencia de Clase
4. ( ) Es un elemento compuesto por partes más pequeñas.	d) Programación Orientada a Objetos
5. ( ) Son atributos o características que tienen los objetos antecesores.	e) Implementación
6. ( ) Análisis, Diseño de Sistemas, Diseño de Objetos e Implementación.	f) Técnica del Modelo Objeto
7. ( ) O.O.P.	g) Etapa de Análisis
8. ( ) En esta etapa se construye el modelo objeto, modelo dinámico y modelo funcional.	h) Etapa de construcción OMT
9. ( ) O.M.T.	i) Miembros de Datos
10. ( ) Es la etapa de desarrollo de la programación utilizando un lenguaje determinado.	j) Objetos
	k) Encapsulados

5. Explica qué son los **atributos** dentro de un **Objeto**.

---

---

---

6. Menciona dos **etapas** de construcción dentro de la **OMT**.

---

---

7. Escribe el nombre de 2 lenguajes **Orientados a Objetos**.

---

---

8. Menciona dos actividades dentro del **Diseño del Sistema**.

---

---

9. ¿De quién depende la fase de Implementación?

---

---

10.- Revisa el siguiente objeto.

**Clase:** Vehículo.

**Objeto:** Coche.

**Métodos:** Encendido, velocidad.

**Elementos:** Marca, motor, velocímetro.

Define las siguientes subclases con los siguientes objetos: deportivo, sedan y juvenil.



# RESPUESTAS

## RESPUESTAS

1. Menciona algunas características de los objetos.

a) Tamaño
b) Color
c) Forma

2. ¿Qué elementos componen los objetos?

a) Atributos
b) Funciones
c) Encapsulados

3. ¿Qué es un **Encapsulado**?

Es un elemento que se compone por varias partes o piezas más pequeñas, ejemplo: el motor del automóvil está compuesto por diferentes elementos o partes que cumplen funciones específicas.

4. Relaciona las columnas, colocando el número del lado derecho a la opción que corresponda.

1. j
2. a
3. i
4. k
5. c
6. h
7. d
8. g
9. f
10. e

5. Explica qué son los **atributos** dentro de un **Objeto**.

- Son las características que tiene cada objeto ( tamaño, color, forma, etc.).

6. Menciona dos fases de construcción dentro de la **OMT**.

- ANÁLISIS.
- DISEÑO DE SISTEMAS.
- DISEÑO DE OBJETOS.
- IMPLEMENTACIÓN.

7. Escribe el nombre de 2 lenguajes **Orientados a Objetos**.

- a) Visual Basic
- b) Visual dBase
- c) C++.

8. Menciona dos actividades dentro del **Diseño del Sistema**.

- Define la estructura del sistema.
- Se divide en partes más pequeñas (subsistemas).
- Definir el momento que se presenta cada objeto y numero de veces que se repetirá el objeto en el proceso.
- Identifica el comportamiento entre el software y hardware para cada proceso.
- Definir la estructura de las bases de datos, el acceso a cada proceso y el lenguaje que soportara el sistema.

9. ¿De quién depende la fase de Implementación?

Del criterio del personal informático involucrado con el sistema.

10. Revisa el siguiente objeto.

**Clase:** Vehículo.

**Objeto:** Coche.

**Métodos:** Encendido, velocidad.

**Elementos:** Marca, motor, velocímetro.

Define las siguientes subclases con los siguientes objetos: deportivo, sedan y juvenil.

**Clase:** Coche.

**Objeto:** Deportivo.

**Métodos:** Encendido, velocidad (heredados), estado de la capota.

**Elementos:** Marca, motor, velocímetro (heredados), capota.

**Clase:** Coche.

**Objeto:** Sedan.

**Métodos:** Encendido, velocidad (heredados), kilómetros por litro.

**Elementos:** Marca, motor, velocímetro (heredados), Marcador de gasolina.

**Clase:** Coche.

**Objeto:** Juvenil.

**Métodos:** Encendido, velocidad(heredados), estado de la carrocería, tamaño de llantas.

**Elementos:** Marca, motor, velocímetro (heredados), carrocería, rin.