|  |
| --- |
| **RESULTADO DE APRENDIZAJE:** Identificar cada uno de los conceptos y principios que constituye la programación orientada a objetos para interpretar el diseño. |
| http://1.bp.blogspot.com/-vo3jRJLZPXo/UZb0AJzONzI/AAAAAAAAAC0/vVZtH1QbEuE/s1600/1282796748_115813877_1-Fotos-de--PROGRAMACIoN-EN-JAVA-NETBEANS-ECLIPSE-JCREATOR-POO-ALGORITMOS-ESTRUCTURA-DE-DATOS-1282796748.jpg**OBJETIVO:**  Elaborar algoritmos de acuerdo con un problema dado con el entorno de desarrollo JAVA |

|  |
| --- |
| **Escriba dos ejemplos con el código en JAVA que represente clase con sus atributos y métodos:** |
| El siguiente código resuleve el siguiente enunciado:  Confeccionar una clase que permita carga el nombre y la edad de una persona. Mostrar los datos cargados. Imprimir un mensaje si es mayor de edad (edad>=18).  Escriba el código en el editor de preferencia y con la instrucción de su instructor(a) ejecute el programa.  import java.util.Scanner;  public class Persona {  private Scanner teclado;  private String nombre;  private int edad;    public void inicializar() {  teclado=new Scanner(System.in);  System.out.print("Ingrese nombre:");  nombre=teclado.next();  System.out.print("Ingrese edad:");  edad=teclado.nextInt();  }    public void imprimir() {  System.out.println("Nombre:"+nombre);  System.out.println("Edad:"+edad);  }    public void esMayorEdad() {  if (edad>=18) {  System.out.print(nombre+" es mayor de edad.");  } else {  System.out.print(nombre+" no es mayor de edad.");  }  }    public static void main(String[] ar) {  Persona persona1;  persona1=new Persona();  persona1.inicializar();  persona1.imprimir();  persona1.esMayorEdad();  }  } |
| Desarrollar una clase que represente un Cuadrado y tenga los siguientes métodos: cargar el valor de su lado, imprimir su perímetro y su superficie. |
| Realiza un glosario sobre la terminología nueva encontrada, apoyandote de las herramientas web para hacerlo, luego socializar en clase lo encontrado. |