|  |
| --- |
| **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. |