



Programación orientada a objetos con Java y UML

Para citar o enlazar este ítem, por favor use el siguiente identificador: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18054>

Título : Programación orientada a objetos con Java y UML

Autor : [Ortiz, Mauricio](#)
[Plaza, Andrea](#)

Resumen traducido: Uno de los estándares de programación es el paradigma de la Programación Orientada a Objetos que modela situaciones del mundo real en forma de objetos con características y funcionalidades. El éxito de este paradigma consiste en la aceptación de los lenguajes, tanto en diseño como en el soporte para su implementación. En este libro, se aborda la Programación Orientada a Objetos amalgamando dos secciones importantes. Por un lado, se utiliza el Lenguaje Unificado de Modelado (UML) para describir objetos; y por otro, se presenta el lenguaje de programación denominado Java para la implementación de los modelos presentados. Las diferentes concepciones teóricas son tratadas de forma práctica mediante ejercicios resueltos y modelos de objetos que permiten al lector ir creciendo en sus conocimientos de manera estructurada, ya que partiendo desde conceptos generales de algoritmos es posible tratar nociones abstractas de las propiedades inherentes a los objetos. Finalmente, y no menos importante, es el hecho de que este libro fue concebido como una guía práctica para que las personas interesadas en la programación puedan determinar claramente cuáles son los principios fundamentales y, por ende, acceder a los conocimientos básicos sobre la Programación Orientada a Objetos.

Palabras clave : PROGRAMACIÓN
JAVA
ORIENTACIÓN A OBJETOS
UML

Fecha de publicación : oct-2013

Editorial : Editorial Universitaria Abya-Yala

URI : <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/18054>

ISBN : 9789978101506

Idioma: spa

Pertenece a [Libros](#)
las colecciones:

Ficheros en este ítem:

Fichero	Descripción	Tamaño	Formato	
Programación orientada a objetos con Java y UML.pdf	Programación orientada a objetos con Java y UML	265,88 KB	Adobe PDF	Visualizar/Abrir

[Mostrar metatados \(Dublin Core\)](#)

[Estadísticas](#)

[Ver en Google Scholar](#)



Contacto - Soporte Técnico

Correo: repositorio@ups.edu.ec

Redes Sociales



Programacion Orientada a objetos [duplicada]. Formular una pregunta. Formulada hace 7 meses. Utilizando estructura de repetición for (una de las tantas) para cargar y mostrar Asambleista: import java.util.Scanner; public class EjAsambleista { //un Scanner para cada tipo de dato private static Scanner scannerInt; private static Scanner scannerDouble; private static Scanner scannerString; private static Asambleista[] asambleistas;//array para guardar objetos de tipo Asambleista. public static void main(String[] args) { // inicializamos Scanners. Este texto está organizado en 4 capítulos: 1. CONCEPTOS ORIENTADOS A OBJETOS. Tipos de lenguajes y técnicas de programación, los conceptos básicos y características de la POO, POO en Java y UML. 2. introducción a java, clases y objetos. Elementos de programación en Java, creación de clases, instanciación de objetos, organización de un proyecto, especificadores de acceso y modificadores static y final, sobrecarga de métodos, agregación estática y dinámica de clases mediante el manejo de arreglos y archivos. 3. herencia, clases abstractas e interfaces. Se explica cómo construir nuevas clases a p ProGraMaCión En Java 6. algoritmos, programación orientada a objetos e inte programación orientada a objetos con c++, java y ruby. 415 Pages·2008·2.94 MB·103 Downloads·Spanish. . Instituto de Electrónica y Computación. programación orientada a objetos con c++, java Let Your Life Speak: Listening for the Voice of Vocation. 140 Pages·2017·2.12 MB·86,890 Downloads·New! 1. TALLER DE PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS Programación orientada a objetos en Java Si alguien se quiere retirar, adelante, pero ¿de verdad crees que ya lo sabes todo de clases, objetos e instancias? Lic. Nancy Michelle Torres Villanueva 1. 2. TALLER DE PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS POO • Modelo de programación que basa su esquema de pensamiento, análisis y diseño en interacciones entre objetos. 7. TALLER DE PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS Clase en JAVA • Una clase en Java se define mediante la palabra reservada class y enseguida, el identificador de la clase. Las propiedades y el comportamiento se definen dentro del cuerpo de la clase. class NombreClase { //Propiedades // Comportamiento } Lic. "UML is a general-purpose, developmental, modeling language in the field of software engineering that is intended to provide a standard way to visualize the design of a system." The most interesting thing, which not everyone would guess, is that UML has specifications. And there's even a UML 2 specification. More information on the specification is available on the Object Management Group website. In fact, this group develops the UML specifications. It is also interesting that UML is not limited to describing the structure of classes. There are many types of UML diagrams. Wikiped