

LABORATORIO No. 6

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Instrucción.- Realizar para cada problema propuesto : Definición del problema, Análisis del Problema (sin descripción de proceso), Diseño del algoritmo (Diagr. de Flujo y Pseudocódigo) y Prueba de escritorio.

1. Definir los siguientes conceptos:
Objeto, clase, herencia, constructor, polimorfismo
2. Realice una jerarquía de clases para Automóvil y ser Humano
3. Resolver un programa para resolver la ecuación de segundo grado de la forma $Ax^2 + Bx + C = 0$ considere también los resultado que son imaginarios
4. Realice un programa para transformar un numero N a su equivalente a Romano N esta en rango de 1 al 4000
5. Dados dos Vectores A , B realizar las siguientes Operaciones
 - a. Sumas dos vectores
 - b. Realizar la Intersección de los elementos en otro vector C
 - c. Realizar la Unión de los elementos en otro vector C
6. Realizar un programa para derivar un función poli nómica de la forma P(x)
7. Realizar un Programa Para Integrar un Función Poli nómica entre los puntos a, b
8. Realizar la multiplicación de dos matrices
9. Realizar inversa de una Matriz
10. Calcular la determinante de una matriz

Nota: En cada uno de los programas utilice constructores