

# Introducción a la Programación Orientada a Objetos

1º Año

Profesor LUIS BRUNO

## Actividades

1. EXPLICA QUÉ SON LOS ARTRÓPODOS
2. EXPLICA CUÁLES SON LAS DIFERENTES CLASES Y CÓMO SE PUEDEN DIFERENCIAR (da características de cada una)
3. ELIGE UNA CLASE Y DIBUJA (A COLOR) UN EJEMPLAR
4. Prepara una lámina con el dibujo, el Tema y tu nombre.