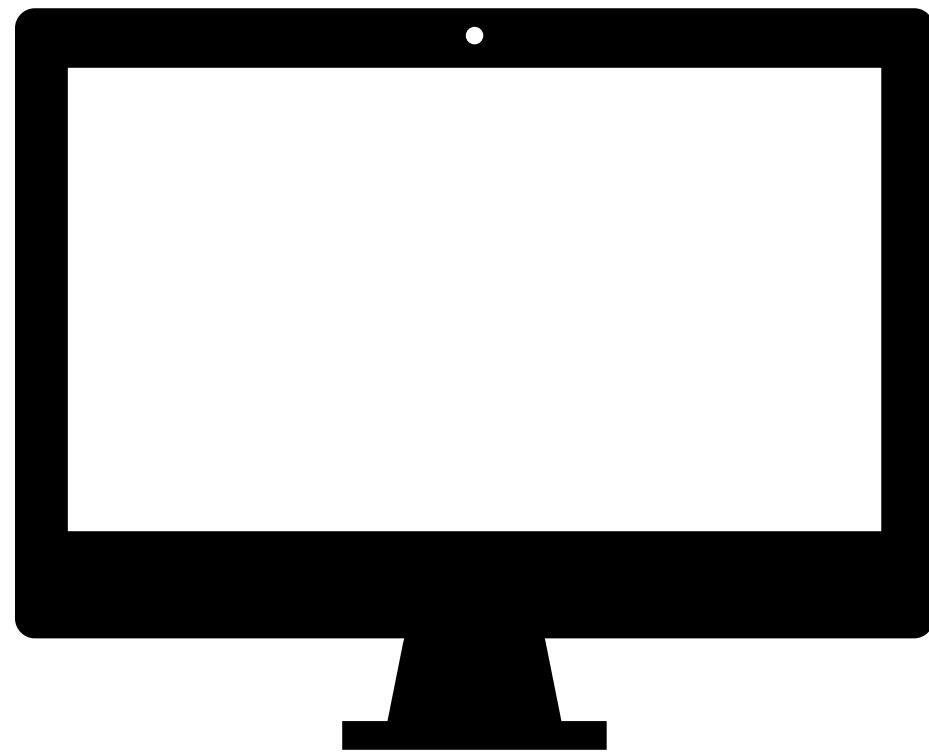
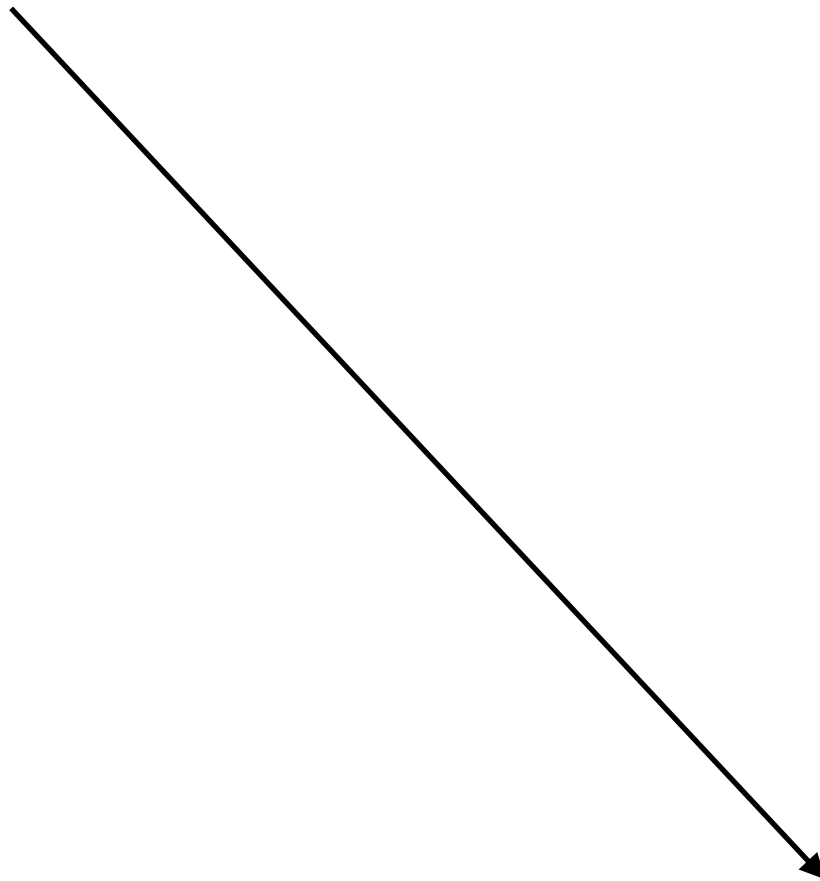
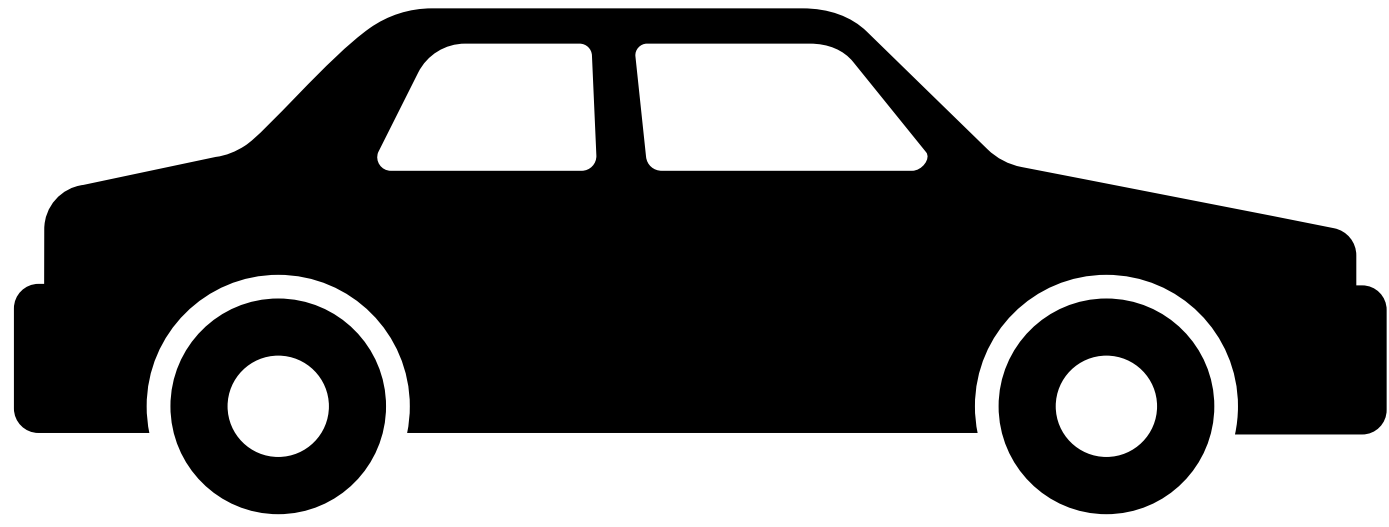


Programación Orientada a Objetos



```
public class Car{  
    private string _color;  
    private string _model;  
    private string _makeYear;  
    private string _fuelType;  
  
    public void Start(){  
        ..  
    }  
  
    public void Stop(){  
        ..  
    }  
  
    public void Accelerate(){  
        ..  
    }  
}
```



```
public class MarioKart {  
  
    double bulletBikeWeight;  
    double bulletBikeSpeed;  
    double bulletBikeAcceleration;  
    double magikruiserWeight;  
    double magikruiserSpeed;  
    double magikruiserAcceleration;  
  
}
```

```
acelerar (bulletBikeSpeed, bulletBikeAcceleration,  
bulletBikeWeight);
```

```
acelerar (magikruiserSpeed, magikruiserAcceleration,  
magikruiserWeight);
```

```
acelerar (sugarscootSpeed, sugarscootAcceleration,  
magikruiserWeight);
```

class

Propiedades

Constructor

Instanciar

Métodos

Realiza una aplicación para administrar una biblioteca de música. La biblioteca contiene una lista de canciones y un conjunto de playlists. Cada canción tiene un título y artista. Las playlists se pueden reproducir.