



**Universidad de los Andes**  
Ingeniería de Sistemas y Computación  
ISIS 1205 - Algorítmica y Programación 2  
Taller práctico nivel 10



- **[25%]** Describa en sus propias palabras ¿Cuáles son las diferencias entre una Clase, una Clase Abstracta y una Interfaz?

- **[25%]** Implemente un método en la clase Dibujo que permita saber cuántas figuras tienen un color de línea específico que recibe por parámetro. Recuerde que el parámetro es de tipo Color y que esta clase hereda de Object (utilice esta información para comparar los colores). **Debe utilizar iteradores.**

- **[25%]** De acuerdo con su ejercicio, Explique lo que pasa cuando se construye una instancia de alguna figura:
  - a. Dibuje las clases e interfaces involucradas en la jerarquía para llegar la figura
  - b. ¿qué constructores se llaman y en qué orden? ¿cómo es el paso de parámetros?

**[25%]**

- Cuando se cambia un atributo de `ArrayList` a `Collection`, ¿qué cambios se deben hacer sobre el programa para que continúe funcionando?
- ¿Cuáles son los pasos para pintar sobre `Graphics`? y ¿Cuáles son los pasos para pintar sobre `Graphics2D`?