

Práctica 9. UML

Resumen

Introducción

Objetivos

-

Resultados

Problema 1

Agregue el esquema UML que le tocó realizar en la práctica 9 de laboratorio y de una breve explicación.

Problema 2

Seleccione un diagrama UML de otro equipo de laboratorio, anéxelo a su reporte y de una breve explicación.

Conclusiones

Práctica 10. Excepciones y errores

Resumen

Considerando que la 1 es la de mas alta prioridad y podrá acceder al nivel 2 y así sucesivamente.

Introducción

Objetivos

-

Metodología

Resultados

Problema 1

Modifique el programa visto durante la práctica para construir objetos “Persona” desde consola solicitando nombre, edad, nacionalidad y sexo, la llave CURP.

Problema 2

Revise el siguiente código ubicado en: <https://howtodoinjava.com/java/exception-handling/best-practices-for-for-exception-handling/>

Implemente el punto 2 del blog utilizando la misma lógica para controlar excepciones:

- a) Un extranjero no puede ser mexicano, al momento de ser creado.
- b) Construya una excepción que no permita crear Personas con edad ≤ 0 años.
- c) Construya una excepción que permita jubilar a una Persona considere la edad de jubilación de ≥ 64 años.

Problema 3

Usando instrucciones *try-catch* aplique la jerarquía de excepciones de la siguiente manera:

1. Es mexicano
2. Puede Votar
3. Puede ser presidente

Conclusiones

Referencias

Gupta, L., & Gupta, L. (2023, April 7). *Effective approach for creating custom exceptions in Java*. HowToDoInJava. <https://howtodoinjava.com/java/exception-handling/best-practices-for-for-exception-handling/>

Solano, J. (2017, 20 enero). *Manual de prácticas de Programación Orientada a Objetos*. Laboratorio de Computación Salas A y B. <http://lcp02.fi-b.unam.mx/>