

REPORTE DE PROYECTO FINAL DE CLUB DE PROGRAMACIÓN

Planteamiento del Problema:

En una Empresa que quiere llevar un control del personal que labora en la empresa , de sus empleados, conociendo su nombre, su edad, salario y su nacionalidad, también un registro de cuánto gana el personal como Director , Gerente y Secretaria

Especificaciones:

- Instanciar cada una de las clases, capture sus datos para mostrarlos posteriormente.
- Implementar la sobrescrita del método ToString() para mostrar los datos de cada tipo de jugador.
- Se requiere guardar los datos de las personas que se vayan registrando en un archivo de texto
-

Diseño de la solución:

Para el diseño de este proyecto se realizaron dos clases, una clase padre llamada "Persona" en donde se inicializaban los atributos que iban a tener los objetos creados, como son nombre, nacionalidad, edad, y salario.

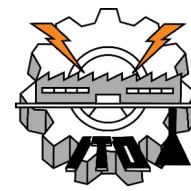
Clase Padre

```
public class Persona {
    private int edad, salario;

    private String nombre, nacionalidad;
    public Persona(String nombre,String nacionalidad,int edad, int salario){
        this.nombre=nombre;
        this.nacionalidad=nacionalidad;
        this.edad=edad;
        this.salario=salario;
    }

    public int getEdad() {
        /* alcansedelMetod tipodeRetorno nombreDelMetod {
        return segun_sea_el_tipo;
        } */
        return edad;
    }

    public int getSalario() {
        return salario;
    }
}
```



```
}  
public String getNacionalidad() {  
    return nacionalidad;  
}  
  
public String getNombre() {  
    return nombre;  
}  
public String toString(){/*Este metodo nos regresa informacion del objeto, pero al sobre escribirlo  
    nosotros escojemos como queremos esa informacion.*/  
    return "Nombre: "+getNombre()+"\nNacionalidad: "+getNacionalidad()+"\nEdad: "+getEdad()+"\n  
nSalario : $" +getSalario()+" .00 MXN";  
}  
}
```

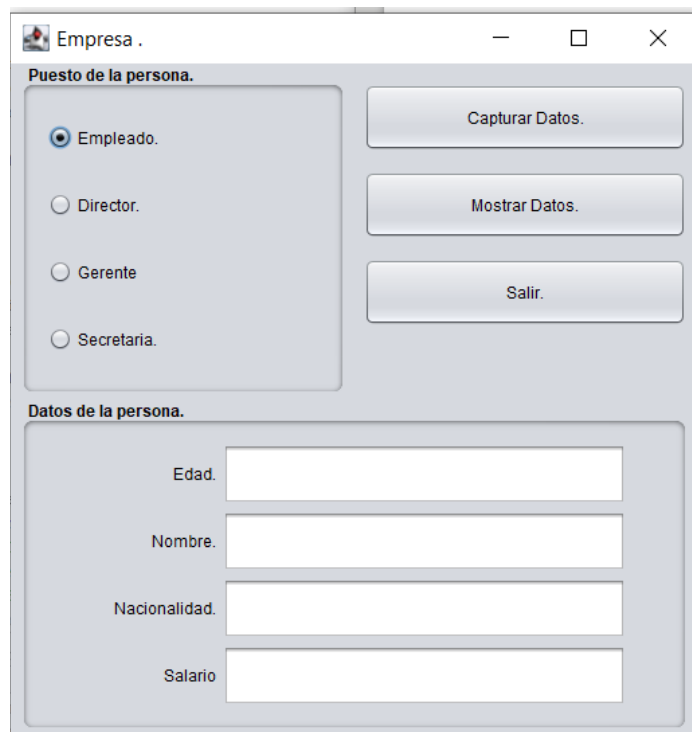
También la clase hija llamada “Empleado” que tendrá los mismos atributos.

Clase Hija

```
public class Empleado extends Persona{  
  
    public Empleado(String nombre, String nacionalidad, int edad, int salario) {  
        super(nombre, nacionalidad, edad, salario);/*super-> crea al objeto apartir de la super clase  
        en este caos Jugador*/  
    }  
    public String toString(){/*Este metodo nos regresa informacion del objeto, pero al sobre escribirlo  
        nosotros escojemos como queremos esa informacion.*/  
        return "Nombre: "+getNombre()+"\nNacionalidad: "+getNacionalidad()+"\nEdad: "+getEdad()+"\n  
nSalario: "+getSalario()+" .00 MXN";  
    }  
}
```

Nivel Grafico:

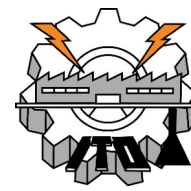
Se propuso realizar una interfaz gráfica como la siguiente:



The screenshot shows a Java Swing window titled "Empresa ." with standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The window is divided into two main sections:

- Puesto de la persona.**: A group box containing four radio buttons for selecting a job position: "Empleado." (which is selected), "Director.", "Gerente", and "Secretaria."
- Datos de la persona.**: A group box containing four text input fields labeled "Edad.", "Nombre.", "Nacionalidad.", and "Salario".

On the right side of the window, there are three buttons: "Capturar Datos.", "Mostrar Datos.", and "Salir."



Herramientas a usar:

- Netbeans IDE 8.2.
- Lenguaje Java.
- Clase FileWriter para manejo de archivos.
- Clase BufferedWriter para escribir sobre archivos.
- Componentes gráficos de la Librería swing de Java.
- Diseño de clases
- Uso de Herencia
- Administradores de Distribuidores en GUI

Pruebas e Implementación:

