



ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

POO

Practica 1

Alumno:

López Manríquez Ángel

profesor
Parra Tecla Roberto

6 de septiembre de 2017

1. Objetivos

El alumno aprendera los fundamentos basicos para hacer una aplicacion en el mismo de programacion JAVA, a su vez de hacer una GUI en este lenguaje.

2. Desarrollo

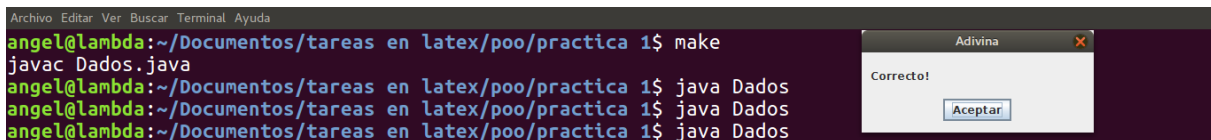
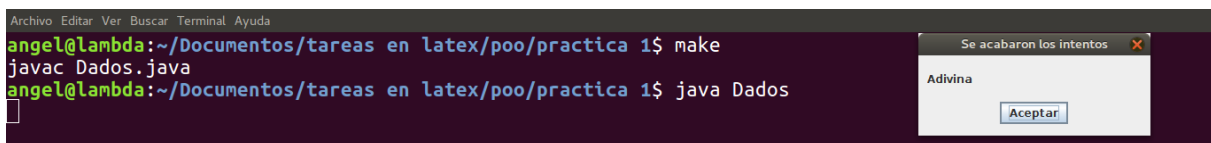
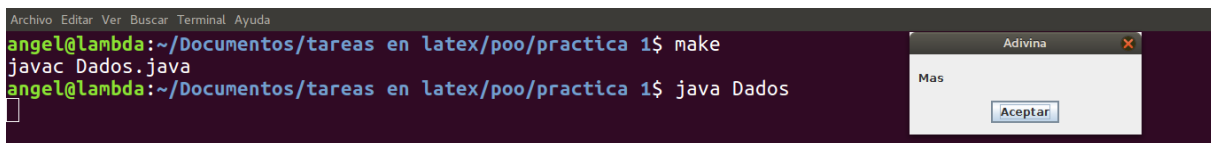
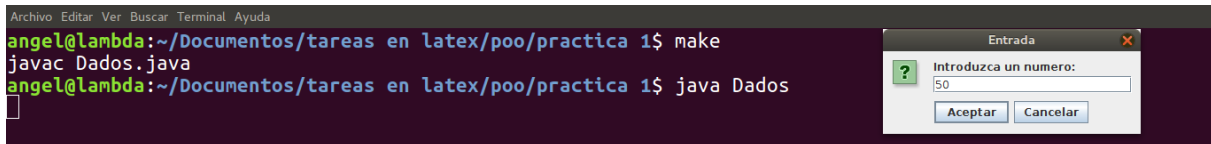
Se escogio la aplicacion *adivina el numero*, en la cual el usuario tendra 5 intentos a lo mucho para adivinar un $n \in \mathbb{Z}$, donde $0 \leq n \leq 100$.

Aqui se muestra el codigo fuente que se uso para la aplicacion.

```
1
2 import javax.swing.JOptionPane;
3 import java.util.*;
4
5 public class Datos{
6
7     public static void play () {
8         Random randGen = new Random ();
9         final int randConst = randGen.nextInt (100);
10        int ans = 0;
11        String aux;
12        for (int i = 0; i < 6; i++) {
13            aux = JOptionPane.showInputDialog ("Introduzca un numero: ");
14            ans = Integer.parseInt (aux);
15            if (ans == randConst) {
16                JOptionPane.showMessageDialog (null, "Correcto!", "Adivina",
17                    JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
18                return;
19            }
20            if (ans > randConst)
21                JOptionPane.showMessageDialog (null, "Menor", "Adivina",
22                    JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
23            else
24                JOptionPane.showMessageDialog (null, "Mayor", "Adivina",
25                    JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
26            JOptionPane.showMessageDialog (null, "Te quedan " + (5 - i) + "
27                Intentos", "Adivina",
28                    JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
29        }
30        JOptionPane.showMessageDialog (null, "Se acabaron los intentos, el
31            numero era: " + randConst, "Adivina",
32                JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
33    }
34    public static void main (String[] args) {
```

```
35     play ();
36 }
37 }
```

Al ejecutar la aplicación vemos un marco que nos pregunta un no. si el número que ingresamos es menor al que genero la maquina aleatoriamente, se nos mostrara un aviso para que ingresemos un valor mas grande, si es menor que le demos un valor mas chico y en caso de que le atinemos nos mostrara un mensaje que diga correcto.



3. Conclusiones

Podemos ver las ventajas que ofrece Java con respecto a la interfaz grafica, pues ya no tenemos que implementarlas nosotros, lo que si hay que hacer es aprenderse los nombres de los metodos. Tambien se vio el paradigma orientado a objetos, pues se usaron metodos de la clase swing para la aplicación.