

## exPractExtrPD0022-23.pdf



**Jezuz** 



Programación y Diseño Orientado a Objetos



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación Universidad de Granada





## SÓLO UN APUNTE MÁS: CÓMETE UN TACO.





## Programación y Diseño Orientado a Objetos – 2022/2023 Examen de prácticas. Convocatoria Extraordinaria

DNI:	Apellidos:	Nombre:
Grupo:		

## Descripción de la actividad

Se desea implementar una aplicación para la gestión de las unidades que componen los hospitales de un servicio de salud, siguiendo el diseño UML proporcionado a continuación. Cada unidad está en una planta del hospital y tiene un número mínimo de facultativos que por defecto es 2. Las urgencias pueden atender o no pediatría y tener o no helipuerto. Las unidades de radiología llevan asociadas una descripción del tipo de resolución de sus escáneres ("Alta", "Media" o "Baja").

Hospital	unidades	Unidad
-NumHospitales : int = 0 -MAX_UNIDADES = 3	-pla 0MAX_UNIDADES	anta : int inFacultativos : int = 2
-nombre: string  +getNumHospitales(): int +Hospital(nombre: string) +addUnidadUrgencias() +addUnidadRadilogia() +unidadMasGrande(): Unidad	+U	Inidad(planta : int, minFacultativos : int) Inidad(planta : int) ersonal() : int
	Urgencias	Radiologia
	-pediatria : boolean -helipuerto : boolean	-resolucion : string +Radiologia()
	+Urgencias() +personal(): int	+personal(): int +setResolucion(resolucion: string)

- 1.- (6 puntos) Implemente el diagrama de clases anterior teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:
  - Clase Unidad:
    - o El nombre de la clase (*Unidad*) y el método *personal(*) están escritos con letra cursiva.
    - o En la implementación de los constructores debe evitarse al máximo posible la redundancia de código.
  - Clase Urgencias:
    - El constructor debe recibir los parámetros necesarios para inicializar todos los atributos de la clase.
    - o El método personal() devuelve el triple del número mínimo de facultativos que tiene.
  - Clase Radiologia:
    - El constructor debe recibir los parámetros necesarios para inicializar todos los atributos de la clase.
    - o El método **personal()** devuelve el doble del número mínimo de facultativos que tiene.
  - Clase Hospital:
    - o El atributo numHospitales almacena el número de hospitales creados en el sistema.
    - o Debe decidir cuáles son los parámetros adecuados de los métodos **addUnidadUrgencias(...)** y **addUnidadRadiologia(...)**, teniendo en cuenta que en ambos casos se debe añadir la unidad con el número mínimo de facultativos establecido por defecto.
    - o El método **unidadMasGrande()** devuelve la unidad con un número mayor de facultativos (obtenidos mediante el método **personal()**).
  - Implemente los métodos consultores (getters) que necesite.





2.- (3 puntos) Añada, siguiendo el patrón **Modelo-Vista-Controlador**, las clases que considere necesarias para incluir una interfaz gráfica en la aplicación que permita visualizar los datos de un hospital tal y como se muestra en la siguiente figura. Puede también añadir los métodos que estime necesarios en las clases ya existentes.



- 3.- (1 punto) Implemente un programa principal que realice las siguientes operaciones:
  - a) Muestre por consola el número de hospitales que hay en el sistema.
  - b) Cree un hospital de nombre "Maternidad".
  - c) Muestre por consola el número de hospitales que hay en el sistema.
  - d) Añada al hospital anterior dos unidades:
    - i) en la planta 0, una unidad de urgencias que tiene servicio de pediatría, pero no tiene helipuerto;
    - ii) en la planta 1, una unidad de radiología de resolución "Baja".
  - e) Muestre por consola el número de facultativos de la unidad más grande del hospital "Maternidad".
  - f) Cambie a "Alta" la resolución de la unidad de radiología del hospital "Maternidad".
  - g) Realice las operaciones necesarias para que se **visualice la vista gráfica** y se pueda visualizar la información de las unidades del hospital "Maternidad" utilizando el botón **siguiente**, tal y como se muestra en la figura del ejercicio 2.

