

# Cuadernillo Semestral de Actividades

**Actualizado: 25 de septiembre de 2025**

El presente cuadernillo posee un compilado con todos los ejercicios que se usarán durante el semestre en la asignatura. Los ejercicios están organizados en forma secuencial, siguiendo los contenidos que se van viendo en la materia.

Cada semana les indicaremos cuáles son los ejercicios en los que deberían enfocarse para estar al día y algunos de ellos serán discutidos en la explicación de práctica.

## **Recomendación importante:**

Los contenidos de la materia se incorporan y fijan mejor cuando uno intenta aplicarlos - no alcanza con ver un ejercicio resuelto por alguien más. Para sacar el máximo provecho de los ejercicios, es importante que asistan a las consultas de práctica habiendo intentado resolverlos (tanto como les sea posible). De esa manera podrán hacer consultas más enfocadas y el docente podrá darles mejor feedback.

## Ejercicio 1: WallPost

### Primera parte

Se está construyendo una red social como Facebook o Twitter. Debemos definir una clase `WallPost` con los siguientes atributos: un texto que se desea publicar, cantidad de likes ("me gusta") y una marca que indica si es destacado o no. La clase es subclase de `Object`.

Para realizar este ejercicio, utilice el recurso que se encuentra en el sitio de la cátedra (o que puede descargar desde [acá](#)). Para importar el proyecto, siga los pasos explicados en el documento "*Trabajando con proyectos Maven, importar un proyecto*".

Una vez importado, dentro del mismo, debe completar la clase `WallPost` de acuerdo a la siguiente especificación:

```
/*
 * Permite construir una instancia del WallPost.
 * Luego de la invocación, debe tener como texto: "Undefined post",
 * no debe estar marcado como destacado y la cantidad de "Me gusta" debe ser 0.
 */
public WallPost()
```

```

/*
 * Retorna el texto descriptivo de la publicación
 */
public String getText()

/*
 * Asigna el texto descriptivo de la publicación
 */
public void setText (String descriptionText)

/*
 * Retorna la cantidad de "me gusta"
 */
public int getLikes()

/*
 * Incrementa la cantidad de likes en uno.
 */
public void like()

/*
 * Decrementa la cantidad de likes en uno. Si ya es 0, no hace nada.
 */
public void dislike()

/*
 * Retorna true si el post está marcado como destacado, false en caso contrario
 */
public boolean isFeatured()

/*
 * Cambia el post del estado destacado a no destacado y viceversa.
 */
public void toggleFeatured()

```

## Segunda parte

Utilice los tests provistos por la cátedra para comprobar que su implementación de Wallpost es correcta. Estos se encuentran en el mismo proyecto, en la carpeta test, clase WallPostTest.

Para ejecutar los tests simplemente haga click derecho sobre el proyecto y utilice la opción Run As >> JUnit Test. Al ejecutarlo, se abrirá una ventana con el resultado de la evaluación de los tests. Siéntase libre de investigar la implementación de la clase de test. Ya veremos en detalle cómo implementarlas.



En el informe, Runs indica la cantidad de test que se ejecutaron. En Errors se indica la cantidad que dieron error y en Failures se indica la cantidad que tuvieron alguna falla, es decir, los resultados no son los esperados. Abajo, se muestra el Failure Trace del test que falló. Si lo selecciona, mostrará el mensaje de error correspondiente a ese test, que le ayudará a encontrar la falla. Si hace click sobre alguno de los test, se abrirá su implementación en el editor.

### Tercera parte

Una vez que su implementación pasa los tests de la primera parte puede utilizar la ventana que se muestra a continuación, la cual permite inspeccionar y manipular el post (definir su texto, hacer like / dislike y marcarlo como destacado).



Para visualizar la ventana, sobre el proyecto, usar la opción del menú contextual Run As >> Java Application. La ventana permite cambiar el texto del post, incrementar la cantidad de likes, etc. El botón Print to Console imprimirá los datos del post en la consola.

## Ejercicio 2: Balanza Electrónica

En el taller de programación ud programó una balanza electrónica. Volveremos a programarla, con algún requerimiento adicional.

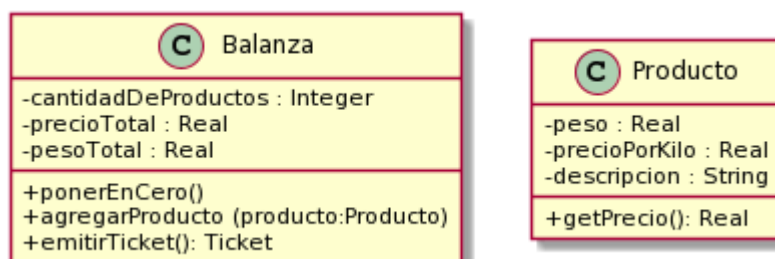
En términos generales, la Balanza electrónica recibe productos (uno a uno), y calcula dos totales: peso total y precio total. Además, la balanza puede poner en cero todos sus valores.

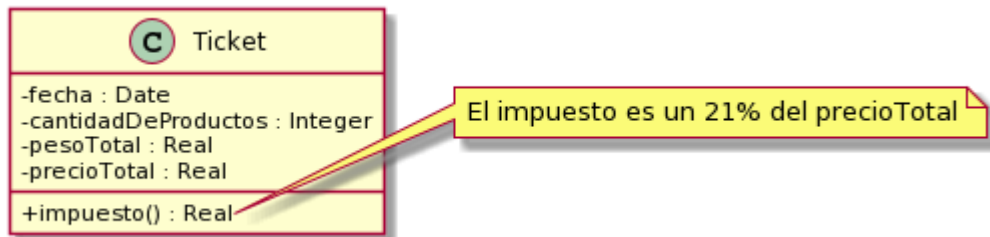
La balanza no guarda los productos. Luego emite un ticket que indica el número de productos considerados, peso total, precio total.

### Tareas:

#### a) Implemente:

Cree un nuevo proyecto Maven llamado `balanzaElectronica`, siguiendo los pasos del documento “*Trabajando con proyectos Maven, crear un proyecto Maven nuevo*”. En el paquete correspondiente, programe las clases que se muestran a continuación.





Observe que no se documentan en el diagrama los mensajes que nos permiten obtener y establecer los atributos de los objetos (accessors). Aunque no los incluimos, verá que los tests fallan si no los implementa. Consulte con el ayudante para identificar, a partir de los tests que fallan, cuales son los accessors necesarios (pista: todos menos los setters de balanza).

Todas las clases son subclasses de Object.

Nota: Para las fechas, utilizaremos la clase `java.time.LocalDate`. Para crear la fecha actual, puede utilizar `LocalDate.now()`. También es posible crear fechas distintas a la actual. Puede investigar más sobre esta clase en <https://docs.oracle.com/en/java/javase/11/docs/api/index.html>

#### b) Probando su implementación:

Para realizar este ejercicio, utilice el recurso que se encuentra en el sitio de la cátedra o que puede descargar desde este [link](#). En este caso, se trata de dos clases, `BalanzaTest` y `ProductoTest`, las cuales debe agregar dentro del paquete tests. Haga las modificaciones necesarias para que el proyecto no tenga errores.

Si todo salió bien, su implementación debería pasar las pruebas que definen las clases agregadas en el paso anterior. El propósito de estas clases es ejercitar una instancia de la clase `Balanza` y verificar que se comporta correctamente.

## Ejercicio 3: Presupuestos

Un presupuesto se utiliza para detallar los precios de un conjunto de productos que se desean adquirir. Se realiza para una fecha específica y es solicitado por un cliente, proporcionando una visión de los costos asociados.

El siguiente diagrama muestra un diseño para este dominio.



#### Tareas:

##### a) Implemente:

Defina el proyecto Ejercicio 3 - Presupuesto y dentro de él implemente las clases que se observan en el diagrama. Ambas son subclases de Object.

##### b) Discuta y reflexione

Preste atención a los siguientes aspectos:

- ¿Cuáles son las variables de instancia de cada clase?
- ¿Qué variables inicializa? ¿De qué formas se puede realizar esta inicialización?
- ¿Qué ventajas y desventajas encuentra en cada una de ellas?

##### c) Probando su código:

Utilice los [tests provistos](#) para confirmar que su implementación ofrece la funcionalidad esperada. En este caso, se trata de dos clases: ItemTest y PresupuestoTest, que debe agregar dentro del paquete tests. Haga las modificaciones necesarias para que el proyecto no tenga errores. Siéntase libre de explorar las clases de test para intentar entender qué es lo que hacen.

## Ejercicio 4: Balanza mejorada

Realizando el ejercicio de los presupuestos, aprendimos que un objeto puede tener una colección de otros objetos. Con esto en mente, ahora queremos mejorar la balanza implementada en el ejercicio 2.

### Tarea 1

Mejorar la balanza para que recuerde los productos ingresados (los mantenga en una colección). Analice de qué forma puede realizarse este nuevo requerimiento e implemente el mensaje

```
public List<Producto> getProductos()
```

que retorna todos los productos ingresados a la balanza (en la compra actual, es decir, desde la última vez que se la puso a cero).

¿Qué cambio produce este nuevo requerimiento en la implementación del mensaje `ponerEnCero()` ?

¿Es necesario, ahora, almacenar los totales en la balanza? ¿Se pueden obtener estos valores de otra forma?

## Tarea 2

Con esta nueva funcionalidad, podemos enriquecer al Ticket, haciendo que él también conozca a los productos (a futuro podríamos imprimir el detalle). Ticket también debería entender el mensaje `public List<Producto> getProductos()`.

- ¿Qué cambios cree necesarios en Ticket para que pueda conocer a los productos?
- ¿Estos cambios modifican las responsabilidades ya asignadas de realizar cálculo del precio total?. ¿El ticket adquiere nuevas responsabilidades que antes no tenía?

## Tarea 3

Después de hacer estos cambios, ¿siguen pasando los tests? ¿Está bien que sea así?

## Ejercicio 5: Inversores

Estamos desarrollando una aplicación móvil para que un inversor pueda conocer el estado de sus inversiones. El sistema permite manejar dos tipos de inversiones: Inversión en acciones e inversión en plazo fijo. En todo momento, se desea poder conocer el valor actual de cada inversión y de las inversiones realizadas por el inversor.

Para las inversiones en acciones el valor actual se calcula multiplicando el valor unitario de una acción por la cantidad de acciones que se posee. De las acciones se conoce el nombre que las identifica en el mercado de valores, un inversor puede invertir en diferentes acciones con diferentes valores unitarios. Por su parte, para los plazos fijos, el valor actual consiste en el cálculo del valor inicial de constitución del plazo fijo sumando los intereses diarios desde la fecha de constitución hasta hoy.

De las inversiones en acciones es importante poder conocer su nombre, la cantidad de acciones en las que se invertirá y el valor unitario de cada acción. Por su parte, los plazos fijos se constituyen en una fecha, es importante conocer el monto depositado y cuál es el porcentaje de interés que genera.

Por último, el valor de inversión actual de un inversor es la suma de los valores actuales de todas las inversiones que posee. Un inversor puede agregar y sacar inversiones de su cartera de inversiones cuando lo desee. Las inversiones pueden ser tanto en acciones como en plazo fijos y pueden estar mezcladas.

**Tareas:**

1. Realice la lista de conceptos candidatos. Clasifique cada concepto dentro de las categorías vistas en la teoría.
2. Grafique el modelo de dominio usando UML.
3. Actualice el modelo de dominio incorporando los atributos a los conceptos
4. Agregue asociaciones entre conceptos, indicando para cada una de ellas la categoría a la que pertenece, de acuerdo a lo explicado en la teoría, y demás atributos, según sea necesario.

## Ejercicio 6: Distribuidora Eléctrica

Una distribuidora eléctrica desea gestionar los consumos de sus usuarios para la emisión de facturas de cobro.

De cada usuario se conoce su nombre y domicilio. Se considera que cada usuario sólo puede tener un único domicilio en donde se registran los consumos.

Los consumos de los usuarios se dividen en dos componentes:

- **Consumo de energía activa:** tiene un costo asociado para el usuario. Se mide en kWh (kilowatt/hora).
- **Consumo de energía reactiva:** no genera ningún costo para el usuario, es decir, se utiliza solamente para determinar si hay alguna bonificación. Se mide en kVarh ( kilo voltio-amperio reactivo hora).

Se cuenta con un **cuadro tarifario** que establece el precio del kWh para calcular el costo del consumo de energía activa. Este cuadro tarifario puede ser ajustado periódicamente según sea necesario (por ejemplo, para reflejar cambios en los costos).

Para emitir la factura de un cliente se tiene en cuenta **solo su último consumo registrado**.

Los datos que debe contener la factura son los siguientes:

- El usuario a quien se está cobrando.
- La fecha de emisión.
- La bonificación, sí aplica.
- El monto final de la factura: se calcula restando la bonificación al costo del consumo:
  - El costo del consumo se calcula multiplicando el consumo de energía activa por el **precio del kWh** proporcionado por el cuadro tarifario.
  - Se calcula su **factor de potencia** para determinar si hay alguna bonificación aplicable. Si el factor de potencia estimado (fpe) del último consumo del usuario es mayor a 0.8, el usuario recibe una bonificación del 10%.

**Tareas:**

1. Realice la lista de conceptos candidatos.
2. Grafique el modelo de dominio usando UML.



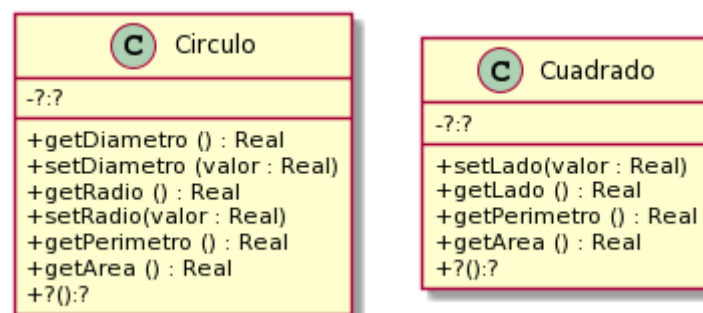
3. Actualice el modelo de dominio incorporando los atributos a los conceptos
4. Agregue asociaciones entre conceptos, indicando para cada una de ellas la categoría a la que pertenece, de acuerdo a lo explicado en la teoría, y demás atributos, según sea necesario.

## Ejercicio 7: Figuras y cuerpos

### Figuras en 2D

En Taller de Programación definió clases para representar figuras geométricas. Retomaremos ese ejercicio para trabajar con Cuadrados y Círculos.

El siguiente diagrama de clases documenta los mensajes que estos objetos deben entender.



Fórmulas y mensajes útiles:

- Diámetro del círculo:  $\text{radio} * 2$
- Perímetro del círculo:  $\pi * \text{diámetro}$
- Área del círculo:  $\pi * \text{radio}^2$
- $\pi$  se obtiene enviando el mensaje `#pi` a la clase `Float` (`Float pi`) (ahora `Math.PI`)

### Tareas:

#### a) Implementación:

Defina un nuevo proyecto `figurasYCuerpos`. Implemente las clases `Círculo` y `Cuadrado`, siendo ambas subclases de `Object`. Decida usted qué variables de instancia son necesarias. Puede agregar mensajes adicionales si lo cree necesario.

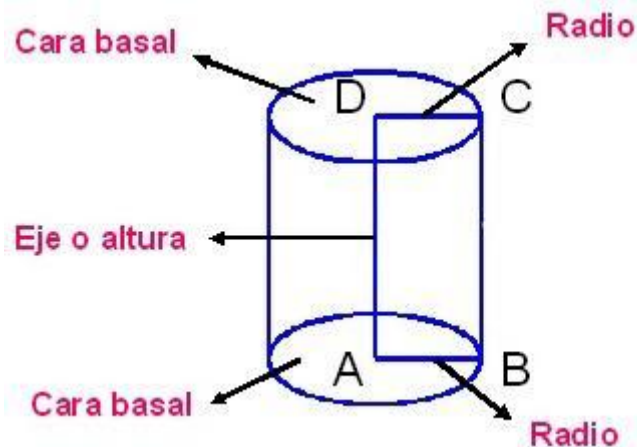
#### b) Discuta y reflexione

¿Qué variables de instancia definió? ¿Pudo hacerlo de otra manera? ¿Qué ventajas encuentra en la forma en que lo realizó?

### Cuerpos en 3D

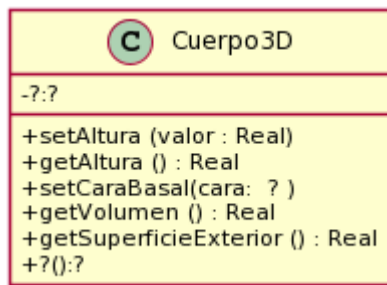
Ahora que tenemos `Círculos` y `Cuadrados`, podemos usarlos para construir cuerpos (en 3D) y calcular su volumen y superficie o área exterior.

- Vamos a pensar a un cilindro como "un cuerpo que tiene una figura 2D como cara basal y que tiene una altura (vea la siguiente imagen)". Es decir, si en el lugar de la figura2D tuviera un círculo, se formaría el siguiente cuerpo 3D.



- Si reemplazamos la cara basal por un rectángulo, tendremos un prisma (una caja de zapatos).

El siguiente diagrama de clases documenta los mensajes que entiende un cuerpo3D.



Fórmulas útiles:

- El área o superficie exterior de un cuerpo es:  
 $2 * \text{área-cara-basal} + \text{perímetro-cara-basal} * \text{altura-del-cuerpo}$
- El volumen de un cuerpo es:  $\text{área-cara-basal} * \text{altura}$

Más info interesante: A la figura que da forma al cuerpo (el círculo o el cuadrado en nuestro caso) se le llama directriz. Y a la recta en la que se mueve se llama generatriz. En [wikipedia \(Cilindro\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Cilindro)<sup>1</sup> se puede aprender un poco más al respecto.

**Tareas:**

#### a) Implementación

Implemente la clase Cuerpo 3D, la cuál es subclase de Object. Decida usted qué variables de instancia son necesarias. También decida si es necesario hacer cambios en las figuras 2D.

#### b) Pruebas automatizadas

Siguiendo los ejemplos de ejercicios anteriores, ejecute [las pruebas automatizadas provistas](#). En este caso, se trata de tres clases (CuerpoTest, TestCirculo y

<sup>1</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Cilindro>

TestCuadrado) que debe agregar dentro del paquete tests. Haga las modificaciones necesarias para que el proyecto no tenga errores. Si algún test no pasa, consulte al ayudante.

### c) Discuta y reflexione

Discuta con el ayudante sus elecciones de variables de instancia y métodos adicionales. ¿Es necesario todo lo que definió?

## Ejercicio 8: Genealogía salvaje

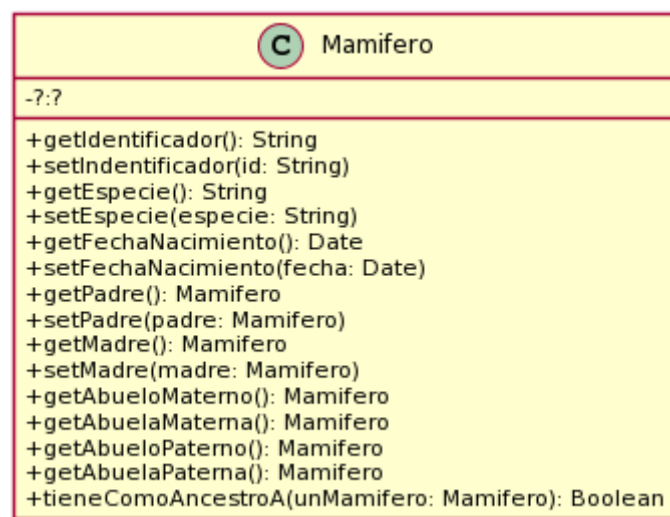
En una reserva de vida salvaje (como la estación de cría ECAS, en el camino Centenario), los cuidadores quieren llevar registro detallado de los animales que cuidan y sus familias. Para ello nos han pedido ayuda. Debemos:

### Tareas:

#### a) Complete el diseño e implemente

Modelar una solución en objetos e implementar la clase Mamífero (como subclase de Object). El siguiente diagrama de clases (incompleto) nos da una idea de los mensajes que un mamífero entiende.

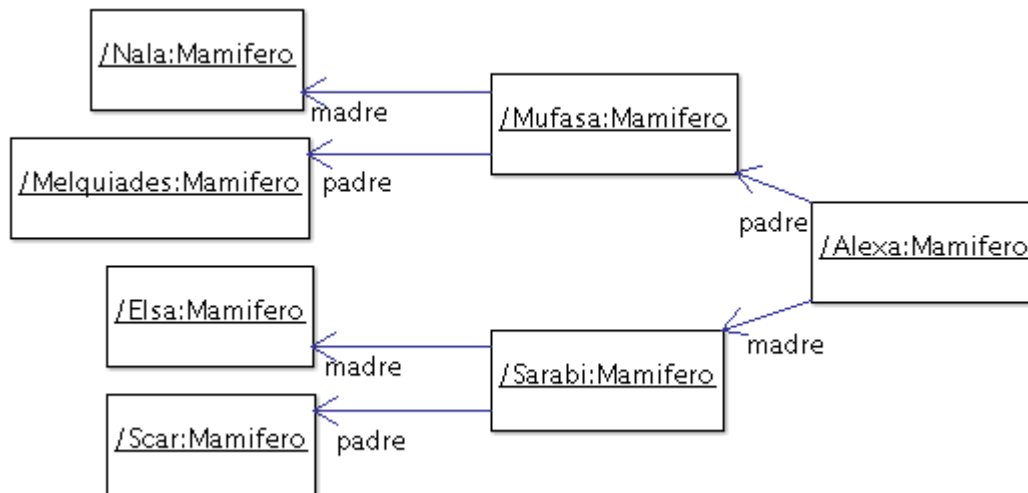
Proponga una solución para el método *tieneComoAncestroA(...)* y deje la implementación para el final y discuta su solución con el ayudante.



Complete el diagrama de clases para reflejar los atributos y relaciones requeridas en su solución.

#### b) Pruebas automatizadas

Siguiendo los ejemplos de ejercicios anteriores, ejecute [las pruebas automatizadas provistas](#). En este caso, se trata de una clase, MamiferoTest, que debe agregar dentro del paquete tests. En esta clase se trabaja con la familia mostrada en la siguiente figura.



En el diagrama se puede apreciar el nombre/identificador de cada uno de ellos (por ejemplo Nala, Mufasa, Alexa, etc).

Haga las modificaciones necesarias para que el proyecto no tenga errores. Si algún test no pasa, consulte al ayudante.

## Ejercicio 9: Red de Alumbrado

Imagine una red de alumbrado donde cada farola está conectada a una o varias vecinas formando un [grafo conexo](https://es.wikipedia.org/wiki/Grafo_conexo)<sup>2</sup>. Cada una de las farolas tiene un interruptor. Es suficiente con encender o apagar una farola cualquiera para que se enciendan o apaguen todas las demás. Sin embargo, si se intenta apagar una farola apagada (o si se intenta encender una farola encendida) no habrá ningún efecto, ya que no se propagará esta acción hacia las vecinas.

La funcionalidad a proveer permite:

1. crear farolas (inicialmente están apagadas)
2. conectar farolas a tantas vecinas como uno quiera (las conexiones son bi-direccionales)
3. encender una farola (y obtener el efecto antes descrito)
4. apagar una farola (y obtener el efecto antes descrito)

### Tareas:

#### a) Modele e implemente

1. Realice el diagrama UML de clases de la solución al problema.
2. Implemente en Java, la clase Farola, como subclase de Object, con los siguientes métodos:

```

/*
 * Crear una farola. Debe inicializarla como apagada
 */
public Farola ()
  
```

<sup>2</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Grafo\\_conexo](https://es.wikipedia.org/wiki/Grafo_conexo)

```

/*
 * Crea la relación de vecinos entre las farolas. La relación de vecinos
 * entre las farolas es recíproca, es decir el receptor del mensaje será vecino
 * de otraFarola, al igual que otraFarola también se convertirá en vecina del
 * receptor del mensaje
 */
public void pairWithNeighbor( Farola otraFarola )

/*
 * Retorna sus farolas vecinas
 */
public List<Farola> getNeighbors ()

/*
 * Si la farola no está encendida, la enciende y propaga la acción.
 */
public void turnOn()

/*
 * Si la farola no está apagada, la apaga y propaga la acción.
 */
public void turnOff()

/*
 * Retorna true si la farola está encendida.
 */
public boolean isOn()

/*
 * Retorna true si la farola está apagada.
 */
public boolean isOff()

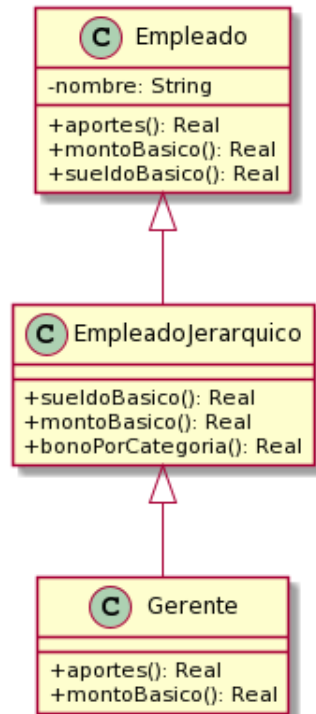
```

## b) Verifique su solución con las pruebas automatizadas

Utilice los [tests provistos](#) por la cátedra para probar las implementaciones del punto 2.

## Ejercicio 10: Method lookup con Empleados

Sea la jerarquía de `Empleado` como muestra la figura de la izquierda, cuya implementación de referencia se incluye en la tabla de la derecha.



Empleado	EmpleadoJerarquico	Gerente
<pre>public double montoBasico() { return 35000; }</pre>	<pre>public double sueldoBasico() { return super.sueldoBasico()+ this.bonoPorCategoria(); }</pre>	<pre>public double aportes() { return this.montoBasico() * 0.05d; }</pre>
<pre>public double aportes(){ return 13500; }</pre>	<pre>public double montoBasico() { return 45000; }</pre>	<pre>public double montoBasico() { return 57000; }</pre>
<pre>public double sueldoBasico() { return this.montoBasico() + this.aportes();}</pre>	<pre>public double bonoPorCategoria() { return 8000; }</pre>	

Analice cada uno de los siguientes fragmentos de código y resuelva las tareas indicadas abajo:

```
Gerente alan = new Gerente("Alan Turing");  
double aportesDeAlan = alan.aportes();
```

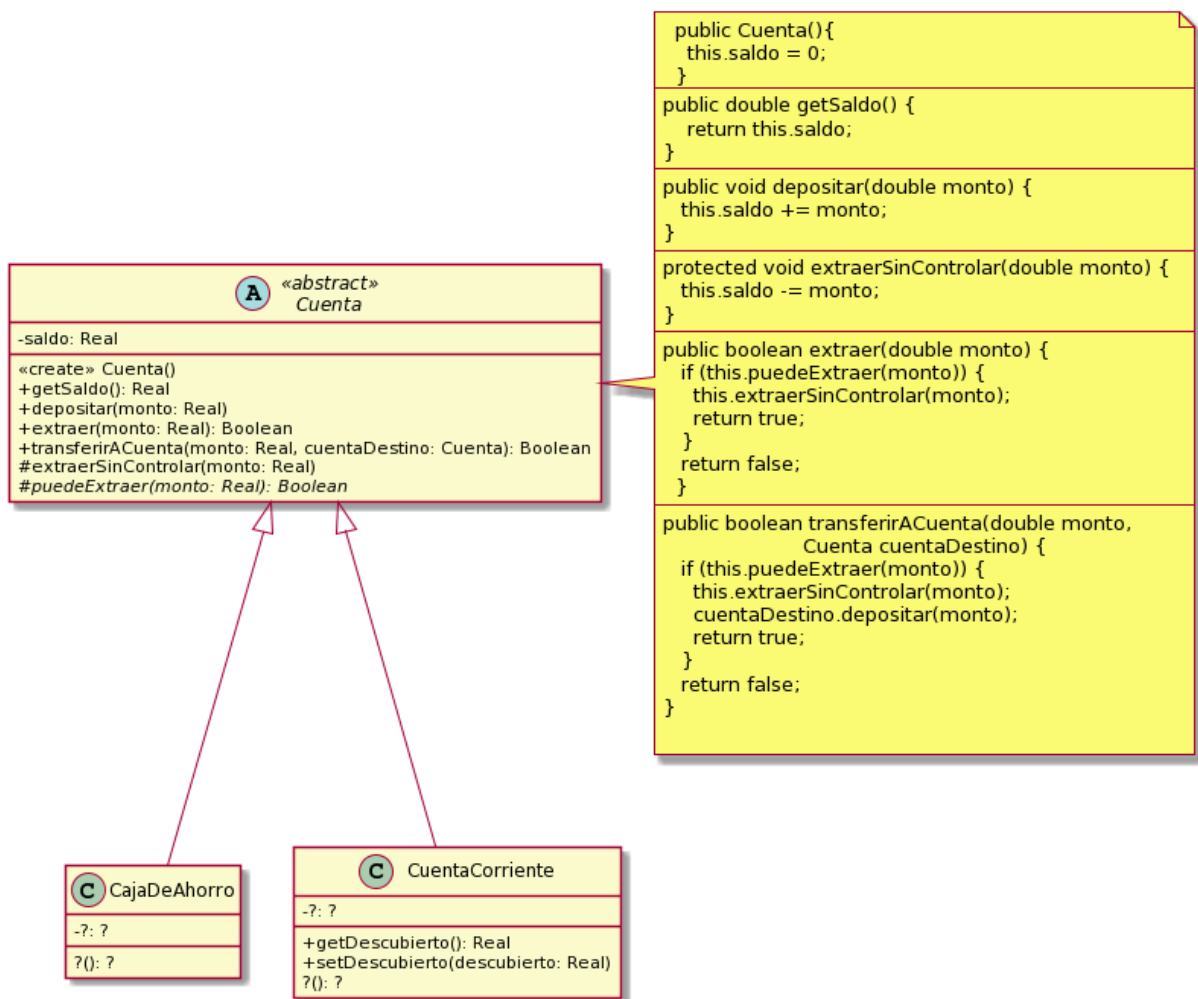
```
Gerente alan = new Gerente("Alan Turing");  
double sueldoBasicoDeAlan = alan.sueldoBasico();
```

#### Tareas:

1. Liste todos los métodos, indicando nombre y clase, que son ejecutados como resultado del envío del último mensaje de cada fragmento de código (por ejemplo, (1) método +aportes de la clase Empleado, (2) ...)
2. ¿Qué valores tendrán las variables aportesDeAlan y sueldoBasicoDeAlan luego de ejecutar cada fragmento de código?

## Ejercicio 11: Cuenta con ganchos

Observe con detenimiento el diseño que se muestra en el siguiente diagrama. La clase *cuenta* es *abstracta*. El método `puedeExtraer()` es abstracto. Las clases *CajaDeAhorro* y *CuentaCorriente* son concretas y están incompletas.



**Tarea A:** Complete la implementación de las clases `CajaDeAhorro` y `CuentaCorriente` para que se puedan efectuar depósitos, extracciones y transferencias teniendo en cuenta los siguientes criterios.

- 1) Las **cajas de ahorro** solo pueden extraer y transferir cuando cuentan con fondos suficientes.
- 2) Las extracciones, los depósitos y las transferencias desde **cajas de ahorro** tienen un costo adicional de 2% del monto en cuestión (téngalo en cuenta antes de permitir una extracción o transferencia desde caja de ahorro).
- 3) Las **cuentas corrientes** pueden extraer aún cuando el saldo de la cuenta sea insuficiente. Sin embargo, no deben superar cierto límite por debajo del saldo. Dicho límite se conoce como límite de descubierto (algo así como el máximo saldo negativo permitido). Ese límite es diferente para cada cuenta (lo negocia el cliente con la gente del banco).
- 4) Cuando se abre una **cuenta corriente**, su límite descubierto es 0 (no olvide definir el constructor por default).

**Tarea B:** Reflexione, charle con el ayudante y responda a las siguientes preguntas.

- a) ¿Por qué cree que este ejercicio se llama "Cuenta con ganchos"?

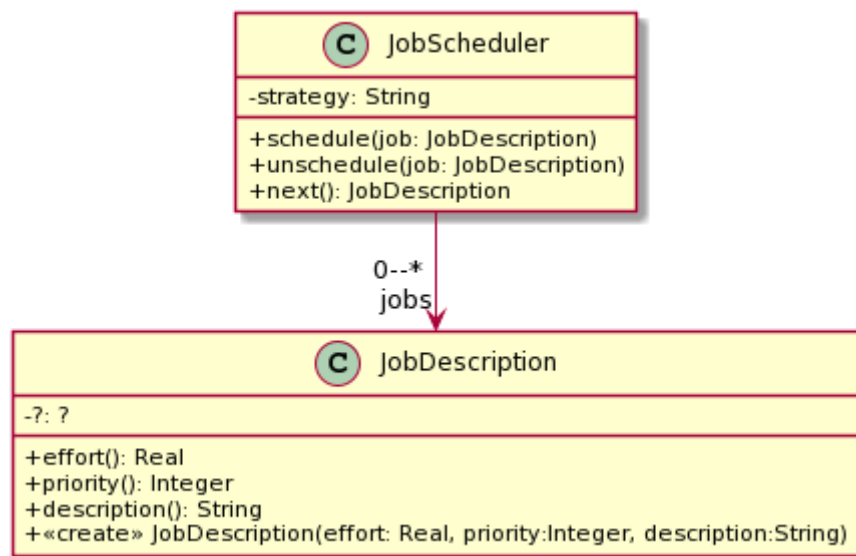


- En las implementaciones de los métodos `extraer()` y `transferirACuenta()` que se ven en el diagrama, ¿quién es `this`? ¿Puede decir de qué clase es `this`?
- ¿Por qué decidimos que los métodos `puedeExtraer()` y `extraerSinControlar` tengan visibilidad "protegido"?
- ¿Se puede transferir de una caja de ahorro a una cuenta corriente y viceversa? ¿por qué? ¡Pruébalo!
- ¿Cómo se declara en Java un método abstracto? ¿Es obligatorio implementarlo? ¿Qué dice el compilador de Java si una subclase no implementa un método abstracto que hereda?

**Tarea C:** Escriba los tests de unidad que crea necesarios para validar que su implementación funciona adecuadamente.

## Ejercicio 12: Job Scheduler

El `JobScheduler` es un objeto cuya responsabilidad es determinar qué trabajo debe resolverse a continuación. El siguiente diseño ayuda a entender cómo funciona la implementación actual del `JobScheduler`.



- El mensaje `schedule(job: JobDescription)` recibe un job (trabajo) y lo agrega al final de la colección de trabajos pendientes.
- El mensaje `next()` determina cuál es el siguiente trabajo de la colección que debe ser atendido, lo retorna, y lo quita de la colección.

En la implementación actual del método `next()`, el `JobScheduler` utiliza el valor de la variable `strategy` para determinar cómo elegir el siguiente trabajo.

Dicha implementación presenta dos serios problemas de diseño:

- Secuencia de ifs (o sentencia `switch/case`) para implementar alternativas de un mismo comportamiento.
- Código duplicado.

#### Tareas:

1) **Analice el código existente**

Utilice el [código y los tests](#) provistos por la cátedra y aplique lo aprendido (en particular en relación a herencia y polimorfismo) para eliminar los problemas mencionados. Siéntase libre de agregar nuevas clases como considere necesario. También puede cambiar la forma en la que los objetos se crean e inicializan. Asuma que una vez elegida una estrategia para un scheduler no puede cambiarse.

2) **Verifique su solución con las pruebas automatizadas**

Sus cambios probablemente hagan que los tests dejen de funcionar. Corríjalos y mejórellos como sea necesario.

## Ejercicio 13: ¡A implementar Inversores!

Retomando el Ejercicio 5, trabajamos en el diseño y modelado UML de un sistema de inversiones, donde definimos las clases, atributos y asociaciones necesarias para representar inversores y sus diferentes tipos de inversiones. Ahora es el momento de llevar el diseño a la práctica: vamos a implementar en Java lo diseñado y asegurar su calidad mediante pruebas automatizadas.

#### Tareas:

1. **Implemente**

- a. Realice el mapeo del modelo conceptual, a un diagrama de clases de UML.
- b. Implemente en Java lo necesario para que se pueda conocer el valor actual de cada inversión. Y también el monto total de las inversiones realizadas por un inversor.

2. **Pruebas automatizadas**

- a. Diseñe los casos de prueba teniendo en cuenta los conceptos de valores de borde y particiones equivalentes vistos en la teoría.
- b. Implemente utilizando JUnit los tests automatizados diseñados en el punto anterior.

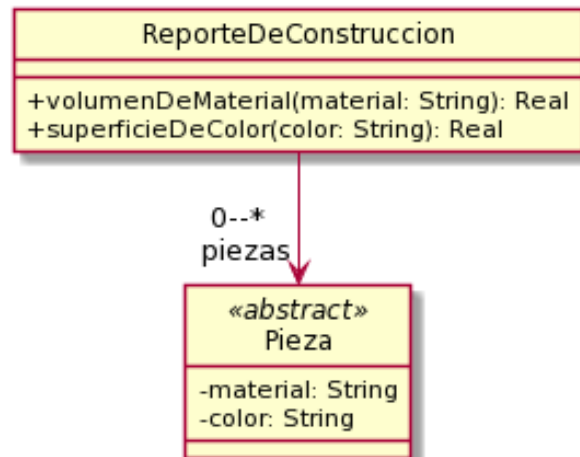
3. **Discuta con el ayudante**

- a. Consulte con un ayudante los casos de prueba diseñados

## Ejercicio 14: Volumen y superficie de sólidos

Una empresa siderúrgica quiere introducir en su sistema de gestión nuevos cálculos de volumen y superficie exterior para las piezas que produce. El volumen le sirve para determinar cuánto material ha utilizado. La superficie exterior le sirve para determinar la cantidad de pintura que utilizó para pintar las piezas.

El siguiente diagrama UML muestra el diseño actual del sistema. En el mismo puede observarse que un ReporteDeConstruccion tiene la lista de las piezas que fueron construidas. Pieza es una clase abstracta.



### Tareas:

#### a) Complete el diseño e implemente

Su tarea es completar el diseño considerando que las piezas pueden ser **cilindros**, **esferas** o **prismas rectangulares**.

Luego complete la implementación de la clase **ReporteDeConstruccion** siguiendo la especificación que se muestra a continuación:

*volumenDeMaterial(nombreDeMaterial: String)*

"Recibe como parámetro un nombre de material (un string, por ejemplo 'Hierro').

Retorna la suma de los volúmenes de todas las piezas hechas en ese material"

*superficieDeColor(unNombreDeColor: String)*

"Recibe como parámetro un color (un string, por ejemplo 'Rojo'). Retorna la suma de las superficies externas de todas las piezas pintadas con ese color".

### Fórmulas a utilizar

#### - Cilindro

*Volumen de un cilindro:*  $\pi * \text{radio}^2 * h$ .

*Superficie de un cilindro:*  $2 * \pi * \text{radio} * h + 2 * \pi * \text{radio}^2$

#### - Esfera

*Volumen de una esfera:*  $\frac{4}{3} * \pi * \text{radio}^3$ .

*Superficie de una esfera:*  $4 * \pi * \text{radio}^2$

#### - Prisma Rectangular

*Volumen del prisma:*  $\text{ladoMayor} * \text{ladoMenor} * \text{altura}$

*Superficie del prisma:*  $2 * (\text{ladoMayor} * \text{ladoMenor} + \text{ladoMayor} * \text{altura} + \text{ladoMenor} * \text{altura})$

- Para obtener  $\pi$ , utilizamos `Math.PI`
- Para elevar un número a cualquier potencia, utilizamos `Math.pow( numero: double, potencia: double )`. Ej:  $8^2 = \text{Math.pow}(8, 2)$

#### b) Pruebas automatizadas

Implemente los tests (JUnit) que considere necesarios.

**c) Discuta con el ayudante**

Es probable que note una similitud entre este ejercicio y el de "Figuras y cuerpos" que realizó anteriormente, ya que en ambos se pueden construir cilindros y prismas rectangulares. Sin embargo las implementaciones varían. Enumere las diferencias y similitudes entre ambos ejercicios y luego consulte con el ayudante.