

Universidad Mariano Gálvez de Guatemala

Campus Villa Nueva, Guatemala

Ingeniería en Sistemas

Ing. Carlos Arias

Curso: Programación I

Laboratorio 6, Programa 5

Sección: “A”

Carné: 5090-23-1407

Nombre: Angelyn Judith Díaz Zeceña

Introducción

Como podemos observar, en este tipo de programa se desarrollo el tema sobre la introducción de datos de una película, gracias al tipo de clase utilizada, juntamente, al crear una instancia, solicitar al usuario que ingrese información y mostrar los detalles de la película. Y entre otros detalles que más adelante podrá observar a continuación.

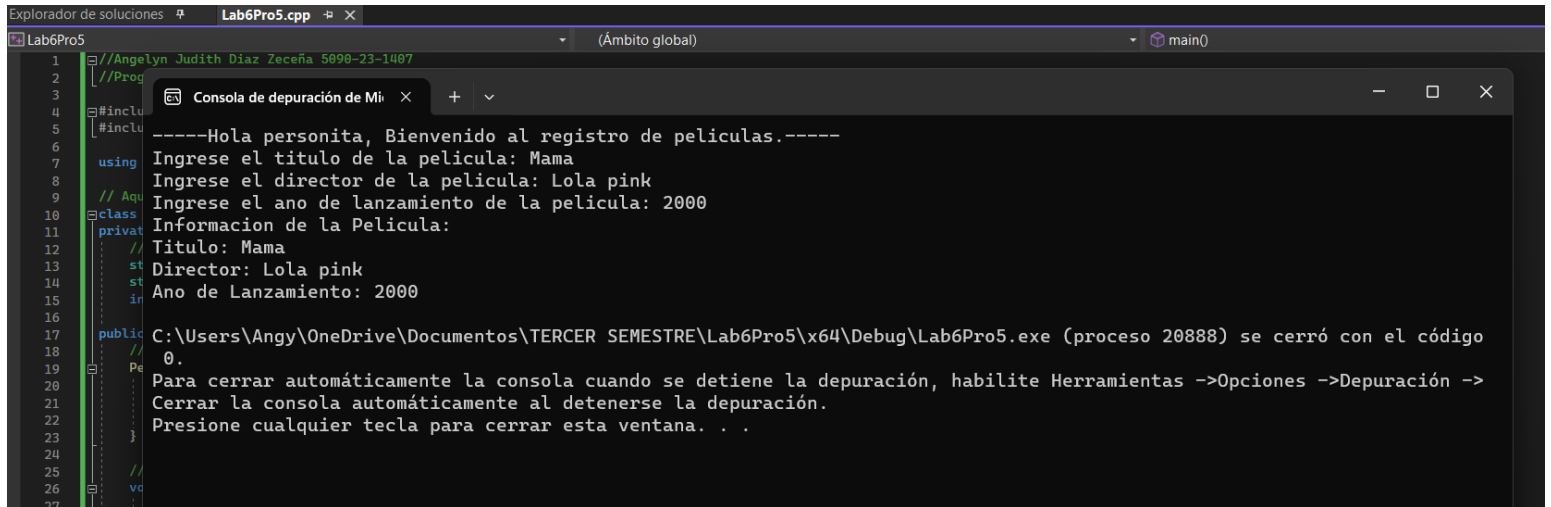
Contenido

```
Explorador de soluciones  Lab6Pro5.cpp  Pelicula
Lab6Pro5
1  //Angelyn Judith Diaz Zeceña 5090-23-1407
2  //Programa 5
3
4  #include <iostream>
5  #include <string>
6
7  using namespace std;
8
9  // Aqui se la definición de la clase Pelicula
10 class Pelicula {
11 private:
12     // Aqui se utilizan atributos privados de la película
13     string titulo;
14     string director;
15     int anoLanzamiento;
16
17 public:
18     // Aqui se utiliza un Constructor que inicializa la película con información básica
19     Pelicula() {
20         titulo = "";
21         director = "";
22         anoLanzamiento = 0;
23     }
24
25     // Aqui se utilizan Métodos para establecer los datos de la película
26     void setTitulo(const string& nuevoTitulo) {
27         titulo = nuevoTitulo;
28     }
29
30     void setDirector(const string& nuevoDirector) {
31         director = nuevoDirector;
32     }
33
34     void setAnoLanzamiento(int nuevoAno) {
35         anoLanzamiento = nuevoAno;
36     }
37
38     // Aqui tambien se utilizan Métodos para obtener los datos
39     string getTitulo() const {
40         return titulo;
41     }
```

Como podemos observar en esta parte del código, Se utiliza class para definir una clase, llamada Pelicula. Dentro de la clase, se declaran tres atributos privados: titulo, director y anoLanzamiento, que almacenan información sobre la película. Además de que, se utilizan metodos para obtener datos y establecer datos, como por ejemplo: “setTitulo”, “setDirector” “getTitulo” y “getDirector”. Entre otro tipo de funciones.

```
Explorador de soluciones  Lab6Pro5.cpp  X
Lab6Pro5  Pelicula
43  string getDirector() const {
44      return director;
45  }
46
47  int getAnoLanzamiento() const {
48      return anoLanzamiento;
49  }
50
51  // Método para mostrar la información de la película
52  void mostrarInformacion() const {
53      cout << "Informacion de la Pelicula:" << endl;
54      cout << "Titulo: " << titulo << endl;
55      cout << "Director: " << director << endl;
56      cout << "Año de Lanzamiento: " << anoLanzamiento << endl;
57  }
58  };
59
60  int main() {
61      cout << "-----Hola personita, Bienvenido al registro de peliculas.-----" << endl;
62
63
64      Pelicula miPelicula;
65
66      // Aquí se le Solicita al usuario que ingrese la información de la película
67      string titulo, director;
68      int anoLanzamiento;
69
70      cout << "Ingrese el titulo de la película: ";
71      getline(cin, titulo);
72      miPelicula.setTitulo(titulo);
73
74      cout << "Ingrese el director de la película: ";
75      getline(cin, director);
76      miPelicula.setDirector(director);
77
78      cout << "Ingrese el año de lanzamiento de la película: ";
79      cin >> anoLanzamiento;
80      miPelicula.setAnoLanzamiento(anoLanzamiento);
81
82      // Aquí muestra la información de la película
83      miPelicula.mostrarInformacion();
84
85      return 0;
86  }
```

En esta otra parte del programa, podemos visualizar, que se utiliza una función principal, llamada “main” en donde se comienza mostrando un saludo al usuario. Luego, se crea una instancia de la clase “Película” llamada “miPelicula” Se utilizan los métodos set de la clase “Película” para asignar estos valores a los atributos privados. Se llama al método “mostrarInformacion” para mostrar la información de la película ingresada por el usuario. Y finalmente cerrar con un return 0, para dar a entender que el tema fue ejecutado correctamente.



```
1 //Angelyn Judith Diaz Zeceña 5090-23-1407
2 //Prog
3
4 #inclu
5 #inclu
6
7 using
8
9 // Aqu
10 #class
11 privat
12 //
13 st
14 st
15 in
16
17 public
18 //
19 Pe
20
21
22
23
24
25
26
27
```

```
-----Hola personita, Bienvenido al registro de peliculas.-----
Ingrese el titulo de la pelicula: Mama
Ingrese el director de la pelicula: Lola pink
Ingrese el ano de lanzamiento de la pelicula: 2000
Informacion de la Pelicula:
Titulo: Mama
Director: Lola pink
Ano de Lanzamiento: 2000
C:\Users\Angy\OneDrive\Documentos\TERCER SEMESTRE\Lab6Pro5\x64\Debug\Lab6Pro5.exe (proceso 20888) se cerró con el código 0.
Para cerrar automáticamente la consola cuando se detiene la depuración, habilite Herramientas ->Opciones ->Depuración ->
Cerrar la consola automáticamente al detenerse la depuración.
Presione cualquier tecla para cerrar esta ventana. . .
```

Como podemos ver, en esta captura de pantalla, se muestra el saludo hacia el usuario y le solicita a la persona el titulo de la película, su director, el año de lanzamiento y ya luego, vuelve a mostrar toda la información ingresada.

Conclusión

En conclusión, en este programa, se utilizaron muchos tipos de funciones y métodos, como cadenas (string) para almacenar información textual , enteros (int) para representar datos numéricos como el año de lanzamiento, entre otros atributos para que el desarrollo del programa sea factible para el usuario.

Referencias

<https://github.com/Ashe122/LABORATORIO-6-PROGRAMA-5.git>

BillWagner. (n.d.). *Constructores: Guía de programación de C# - C#*.

Microsoft.com. Retrieved March 11, 2024, from

<https://learn.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/programming-guide/classes-and-structs/constructors>