	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



## PRÁCTICA DE LABORATORIO

**CARRERA:** Computación **ASIGNATURA:** Programación Aplicada

**NRO. PRÁCTICA:** 1 **TÍTULO PRÁCTICA:** Abstracción de objetos a clases (POO)

**OBJETIVO ALCANZADO:**

### ACTIVIDADES DESARROLLADAS

1. Describir 10 objetos relacionados a tema de Restaurantes.

Para poder definir los objetos aemos un proceso para poder saber que objetos nos pueden servir dentro de nuestro programa de esta manera decidi detallar los siguietnesa objetos.

**Mantelería:** La mantelería es el juego de manteles y servilletas que se utilizan en la mesa.

**Utensilio:** Es una herramienta que se utiliza el empleado para la preparación de los platos.

**Mesa:** Es un mueble para diferentes usos, como comer etc.

**Bebida:** es cualquier líquido que se ingiere y aunque la bebida por excelencia es el agua, el término se refiere por antonomasia a las bebidas alcohólicas y las bebidas gaseosas.

**Menú:** En informática, un menú es una serie de opciones que el cliente puede elegir.

**Cajero:** Es una persona responsable de sumar la cantidad debida por una compra, cargar al consumidor esa cantidad y después, recoger el pago por las mercancías o servicios proporcionado

**Cliente:** Es una persona que recibe un servicio a cambio de un dinero u otro tipo de retribución.


**Parqueadero:** Zona donde el cliente puede dejar su carro para delectar su menú.

**Combos:** Es una propuesta para satisfacer al cliente ya sea agrandando su menú.

**Personal:** Es la persona encargada en atender y satisfacer al cliente.

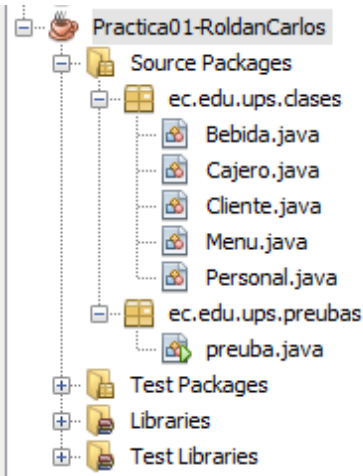
2. De los 10 objetos descritos en el paso 1, abstraer 5 de ellos en clases y diagramarlas con tres atributos y tres métodos mínimo para cada clases (los métodos getter y setter no cuentan).  
ara crear

Menu	Bebida	Cajero	Clietne	Personal
-codigo:int -nombre: String -precio: double	-nombre: String -sabor: String -Precio: double	-usuario: String -fecha:Date -cuenta:double	-nombre: String -pedido:String -cuenta: double	-cedula:int -nombre: String -cargo: String
+crearMenu() +eliminarMenu() +modificarMenu()	+seleccionarSabor() +eliminarBebida() +modificarBebida()	+crearFactura() +eliminarMenu() +cobrarCliente()	+registrarCliente() +pedirMenu() +creaCuenta()	+crearUsuario() +modificarCargo() +crearHorario()

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

3. Crear un proyecto Java en Netbeans llamado Practica01-SuApellidoNombre y sobre el mismo codificar las 5 clases seleccionadas en java utilizando: atributos, métodos y encapsulamiento con los métodos getters and setters. En relación a los métodos (comportamientos) estos solo deben ser declarados es decir no se requiere del procedimiento.

- en este punto debemos tener en cuenta los conceptos de una clase de los atributos y métodos para poder crear un proyecto neatbeans.



4. Implementar el método toString() en cada clase.

```
public String toString() {
    return "Clietne [nombre=" + nombre + ", pedido=" + pedido + ", cuenta=" + cuenta + "]";
}

public String toString() {
    return "Bebida [nombre=" + nombre + ", sabor=" + sabor + ", precio=" + precio + "]";
}

public String toString() {
    return "Cajero [usuario=" + usuario + ", fecha=" + fecha + ", cuenta=" + cuenta + "]";
}

public String toString() {
    return "Menu [codigo=" + codigo + ", nobmre=" + nombre + ", precio=" + precio + "]";
}

,
public String toString() {
    return "Personal [cedula=" + cedula + ", nombre=" + nombre + ", cargo=" + cargo + "]";
}
```

```
public class prueba {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);
        Scanner tec = new Scanner(System.in);

        System.out.println("Ingrese");
        System.out.println("1:menu");
        System.out.println("2:bebida");
        System.out.println("3:personal");
        System.out.println("4:cliente");
        System.out.println("5:caja");
        System.out.println("digite su opcion");
        int op = tec.nextInt();
        switch(op) {
            case 1:
                Menu co = new Menu();
                System.out.println("Ingrese el codigo");
                co.setCodigo(tec.nextInt());
                System.out.println("Ingrese el nombre de menu");
                co.setNombre(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese el precio de la comida");
                co.setPrecio(teclado.nextDouble());
                System.out.println("Codigo: "+co.getCodigo());
                System.out.println("Nombre: "+co.getNombre());
                System.out.println("Precio: "+co.getPrecio());
                System.out.println(co);
                break;
            case 2:
                Bebida em = new Bebida();
                System.out.println("Ingrese el nombre de la bebida");
                em.setNombre(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese el sabor de la bebida");
                em.setSabor(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese el precio");
                em.setPrecio(tec.nextDouble());
                System.out.println("\nNombre: "+em.getNombre());
                System.out.println("Sabor: "+em.getSabor());
                System.out.println("Precio: "+em.getPrecio());
                System.out.println(em);
                break;
```

```

            case 3:
                Personal ec = new Personal();
                System.out.println("Ingrese el numero de cedula");
                ec.setCedula(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese el nombre");
                ec.setNombre(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese el cargo");
                ec.setCargo(teclado.nextLine());
                System.out.println("\n Cedula: "+ec.getCedula());
                System.out.println("nombre: "+ec.getNombre());
                System.out.println("Cargo: "+ec.getCargo());
                System.out.println(ec);
                break;
            case 4:
                Cliente cl = new Cliente();
                System.out.println("Ingrese el nombre del cliente");
                cl.setNombre(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese el pedido del cliente");
                cl.setPedido(teclado.nextLine());
                System.out.println("Ingrese la costo de su pedido");
                cl.setCuenta(tec.nextDouble());
                System.out.println("\nNombre: "+cl.getNombre());
                System.out.println("Pedido: "+cl.getPedido());
                System.out.println("Total a cobrar: "+cl.getCuenta());
                System.out.println(cl);
                break;
            case 5:
                Cajero su = new Cajero();
                System.out.println("Ingrese el usuario");
                su.setUsuario(teclado.nextLine());
                Date fecha = null;
                su.setFecha(fecha);
                System.out.println("Ingrese el total a cobrar");
                su.setCuenta(tec.nextDouble());
                System.out.println("\nUsuario: "+su.getUsuario());
                System.out.println("fecha: "+fecha);
                System.out.println("Cuenta: "+su.getCuenta());
                System.out.println(su);
                break;
```

Nombre de estudiante: Carlos Roldan

Firma de estudiante:

