PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

REPORTE PRACTICA 5

Jose Enrique Gudiño Gomez

1169740

ISTRUCCIONES.

Dado el siguiente diagrama de clase

1. Codifique la clase correspondiente

2. Elabore una aplicación en donde utilice un arreglo de objetos de la clase Automovil.

3. La aplicación deberá presentar el siguiente menú de opciones:

1. Alta de un auto

2. Venta de un auto

3. Mostrar inventario

a) Completa

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE INGENIERÍA MEXICALI

Práctica de Laboratorio

PG-SUB-03-RC02 Rev.0

Vigencia: 7-Ene-20

Página 4 de 6

b) De un año determinado

c) De un color en especifico

d) Regresar

4. Salir

Notas:

i) En el alta se preguntará cuantos colores hay de cada automóvil y la cantidad de cada

color, el número de control será único para cada modelo.

ii) En la venta se elegirá también el color del automóvil a comprar.

iii) El arreglo será para 100 objetos y se inicializaran los primeros 5 objetos del arreglo.

Le anexo los códigos de la practica

CONCLUCION.

No fue diferente al ejercicio 12 solo que tuve problemas con la parte de la clase automóvil del color y la cantidad no me quedo claro el cómo se manejaban dentro de la clase que, si cada objeto del arreglo representaba varios carros del mismo modelo o si cada objeto era un modelo diferente, yo asumí que era el segundo y así fue como lo manejé en el código fuera de eso no tuve problemas con la práctica.