



REGISTRO DE COMENTARIOS

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

JOSÉ ÁNGEL GARCÍA GARCÍA
26-2-2019

COMENTARIOS

CODIGO DE PERSONA-PUERTA	2
CODIGO PERSONA-COMPUTADORA	7
CODIGO PEROSNA-PIZZA-REFresco-PLATO-VASO.....	12
CÓDIGO PERSONA-CELULAR	17
CÓDIGO PERSONA-TELEVISOR	21
CÓDIGO PERSONA-CONTROL-TELEVISOR.....	23



CODIGO DE PERSONA-PUERTA

(9)-GONZALEZ PASCUAL MELVIN PAUL

Al ejecutar el programa del compañero, podemos observar que el programa hace lo que se requiere, pero en su código abría que hacer la modificación de agregar el método set y get del atributo nombre, ya que no los tiene y también modificar el método constructor de dicha clase. De igual forma la condición la podemos hacer mas corta y ahorrar línea de código.

código y prueba persona-puerta

de Melvin Paul Gonzalez Pascual - martes, 19 de febrero de 2019, 23:42

 persona_abre_una_puerta.zip
 prueba_persona_puerta1.pdf

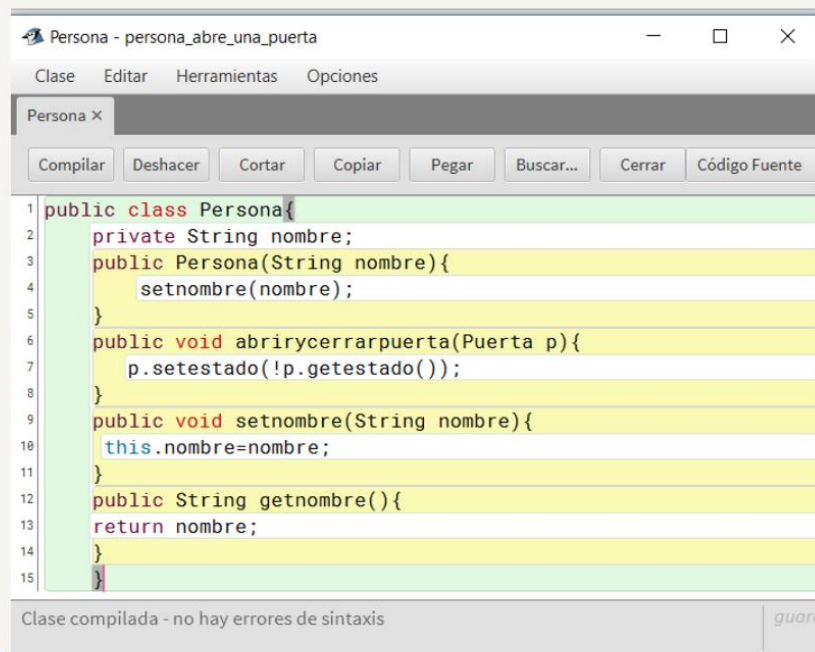
[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba persona-puerta

de José Ángel García García - sábado, 23 de febrero de 2019, 23:46


Al ejecutar tu programa compañero Melvin, podemos observar que el programa hace lo que se requiere, pero en tu código de la clase persona habría que hacer la modificación de agregar el método set y get del atributo nombre, ya que no los tiene, y también modificar el método constructor de dicha clase. De igual forma el método abrir puerta lo podemos hacer más corto y ahorrar líneas de código; lo recomendable es negar el estado en el que se encuentre la puerta.



```
1 public class Persona {
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre) {
4         setnombre(nombre);
5     }
6     public void abriycerrarpuerta(Puerta p) {
7         p.setestado(!p.getestado());
8     }
9     public void setnombre(String nombre) {
10        this.nombre=nombre;
11    }
12    public String getnombre() {
13        return nombre;
14    }
15 }
```

Clase compilada - no hay errores de sintaxis [guardar](#)

Te adjunto una imagen del ajuste de tu código y el archivo.

 persona_abre_una_puerta.zip

Promedio de valuaciones (ratings): -

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

(10)- GUZMAN REYES FERNANDO

El compañero no ha subido su código, no puedo hacer nada por él.


(11)- LOPEZ AMBROSIO JOSE ANTONIO


El código del compañero cumple con lo requerido, pero es recomendable agregar el método set y get de cada atributo, además también el método abrir puerta se puede hacer mas eficiente, sin la necesidad de usar if y solo negando el estado actual en el que se encuentra la puerta.

código y prueba persona-puerta

de José Antonio López Ambrosio - jueves, 21 de febrero de 2019, 00:24

Tarea:

 Como lo hice.pdf

 Personapuerta.zip

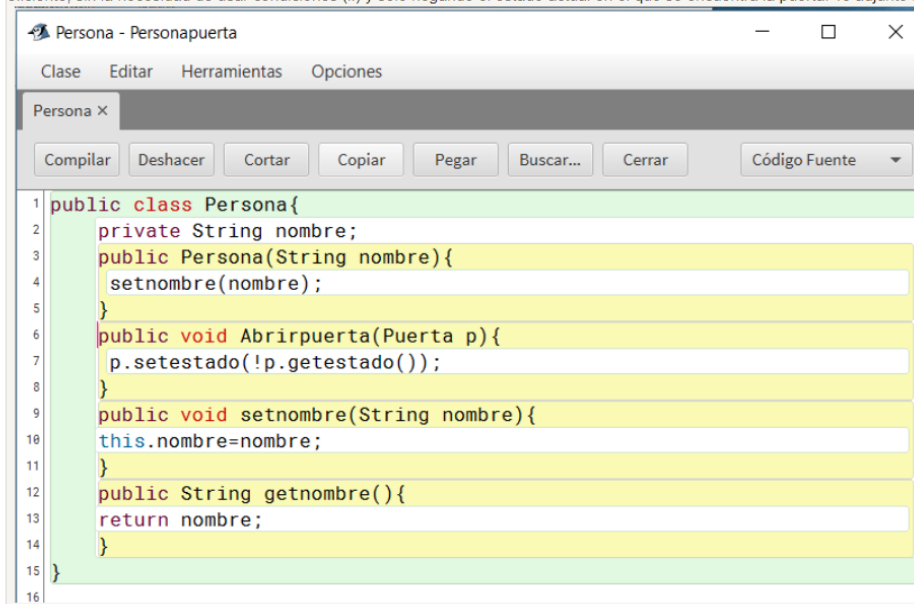
[Responder \(réplica\)](#)




Re: código y prueba persona-puerta

de José Ángel García García - sábado, 23 de febrero de 2019, 23:58

Tu código compañero Antonio, cumple con lo requerido, pero es recomendable agregar el método set y get del atributo nombre, de la clase persona, además también el método abrir puerta se puede hacer mas eficiente, sin la necesidad de usar condiciones (if) y solo negando el estado actual en el que se encuentra la puerta. Te adjunto la imagen del código modificado y el archivo ya modificado.



```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre){
4         setnombre(nombre);
5     }
6     public void Abrirpuerta(Puerta p){
7         p.setestado(!p.getestado());
8     }
9     public void setnombre(String nombre){
10        this.nombre=nombre;
11    }
12    public String getnombre(){
13        return nombre;
14    }
15 }
16 }
```

 Personapuerta.zip

Promedio de valuaciones (ratings): -

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

(12)- LOPEZ CANSECO RICARDO ARIEL

Compañero, a tu código lo habría que agregarle los métodos set y get del atributo nombre, de la clase persona. También se puede ajustar el método abrir puerta, haciendo que el código sea menos y sin la necesidad de usar condicionales. Te dejo la imagen del ajuste de tu código y de igual forma el archivo.

Código y prueba persona-puerta

de Ricardo Ariel López Canseco - martes, 19 de febrero de 2019, 23:25

;))

 prueba persona-puerta.pdf

 Puertapersona.zip.zip

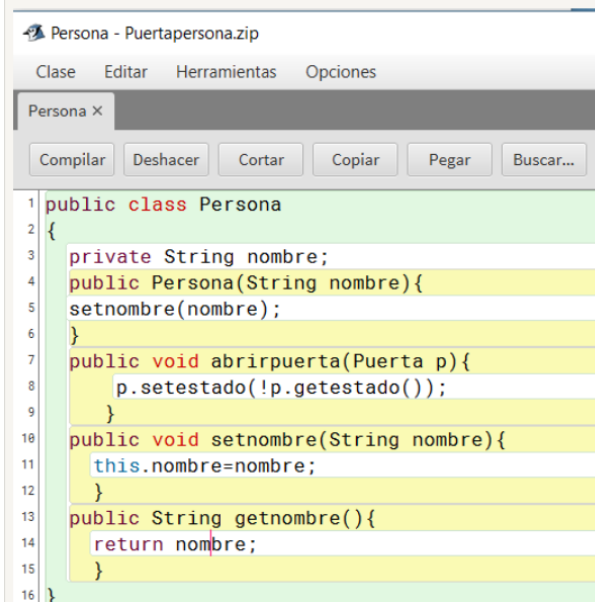
[Responder \(réplica\)](#)



Re: Código y prueba persona-puerta

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 00:10

Compañero, a tu código lo habría que agregarle los métodos set y get del atributo nombre, de la clase persona. También se puede ajustar el método abrir puerta, haciendo que el código sea menos y sin la necesidad de usar condicionales. Te dejo la imagen del ajuste de tu código y de igual forma el archivo.



```
1 public class Persona
2 {
3     private String nombre;
4     public Persona(String nombre){
5         setnombre(nombre);
6     }
7     public void abrirpuerta(Puerta p){
8         p.setestado(!p.getestado());
9     }
10    public void setnombre(String nombre){
11        this.nombre=nombre;
12    }
13    public String getnombre(){
14        return nombre;
15    }
16 }
```

 Puertapersona.zip

Promedio de valuaciones (ratings): -

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

(13)- LOPEZ SANTIAGO OSCAR

Compañero Oscar, lo único que habría que modificar en tu código de la clase persona, es el método abrir puerta, es más eficiente negar el estado de la puerta y hacer que se modifique, sin la necesidad de utilizar un condicional, lo demás está muy bien. Te adjunto una imagen del ajuste y el archivo ya con los cambios.

código y prueba persona-puerta

de Oscar López Santiago - miércoles, 20 de febrero de 2019, 18:54

tuve que dividir el documento en 4 partes no me deja enviarlo en uno solo ya que excede el límite de 500kb.

- Puerta-Persona1.docx
- Puerta-Persona2.docx
- Puerta-Persona3.docx
- Puerta-Persona4.docx
- Puertahombre.rar

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba persona-puerta

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 00:24

Compañero Oscar, lo único que habría que modificar en tu código de la clase persona, es el método abrir puerta, es más eficiente negar el estado de la puerta y hacer que se modifique, sin la necesidad de utilizar un condicional, lo demás está muy bien. Te adjunto una imagen del ajuste y el archivo ya con los cambios.

Persona - Puertahombre

Clase Editar Herramientas Opciones

Persona X

Compilar Deshacer Cortar Copiar Pegar Buscar... Cerrar

```
1 public class Persona
2 {
3     private String nombre;
4     public Persona(String nombre)
5     {
6         setnombre(nombre);
7     }
8     public void setnombre(String nombre)
9     {
10        this.nombre=nombre;
11    }
12    public String getnombre()
13    {
14        return nombre;
15    }
16    public void abriycerrarpuerta(Puerta p)
17    {
18        p.setestado(!p.getestado());
19    }
20 }
```

- Puertahombre.zip



(14)-LUSTRE GABRIEL JOSE MANUEL

Te faltó agregar el método set y get del atributo nombre de la clase persona. De igual forma te recomiendo que en el método constructor agregues a tu método set del atributo para que se le de uso al set. Luego con crear un método “abrir y cerrar”, es suficiente para cumplir con la acción de abrir o cerrar.

código y prueba persona-puerta

de Jose Manuel Lustre Gabriel - miércoles, 20 de febrero de 2019, 22:51

Tarea:

 ClasePersona-Puerta.pdf
 persona-puerta.zip

[Responder \(réplica\)](#)

Re: código y prueba persona-puerta

de José Ángel García García - martes, 26 de febrero de 2019, 16:17

Te faltó agregar el método set y get del atributo nombre de la clase persona. De igual forma te recomiendo que en el método constructor agregues a tu método set del atributo para que se le de uso al set. Luego con crear un método "abrir y cerrar", es suficiente para cumplir con la acción de abrir o cerrar.

```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre){
4         setnombre(nombre);}
5     public void abrirpuerta(Puerta p){
6         p.setestado(!p.getestado());}
7     public void setnombre(String nombre){
8         this.nombre=nombre;
9     }
10    public String getnombre(){
11        return nombre;
12    }
13 }
```

 puertaaa.zip




Discusión	Comenzado por		Grupo	Réplicas	No leído ✓	Último mensaje
código y prueba persona-puerta		Oscar López Santiago	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 00:24
Código y prueba persona-puerta		Ricardo Ariel López Canseco	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 00:10
código y prueba persona-puerta		José Antonio López Ambrosio	ISE	1	0	José Ángel García García sáb, 23 de feb de 2019, 23:58
código y prueba persona-puerta		Melvin Paul Gonzalez Pascual	ISE	1	0	José Ángel García García sáb, 23 de feb de 2019, 23:46
código y prueba persona-puerta		Jose Manuel Lustre Gabriel	ISE	5	0	José Ángel García García mar, 26 de feb de 2019, 16:17

CODIGO PERSONA-COMPUTADORA

(9)-GONZALEZ PASCUAL MELVIN PAUL

Compañero, en el método suspender de la clase persona tienes repetido la asignación de estado a la puerta, solo abría que hacerlo una vez, no es necesario repetir. También la condición del método apagar se puede hacer mas eficiente con tan solo preguntar si el estado es diferente de apagar, evitando hacer if anidados. Te adjunto una imagen de los ajustes a tu código de la clase persona y el archivo del código ya ajustado de igual forma.

 **código y prueba del proyecto persona-computadora**
de Melvin Paul Gonzalez Pascual - sábado, 23 de febrero de 2019, 15:22

 persona_computadora.part1.rar
 persona_computadora.part2.rar
 persona_computadora.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba del proyecto persona-computadora
de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 09:51

Compañero, en el método suspender de la clase persona tienes repetido la asignación de estado a la puerta, solo abría que hacerlo una vez, no es necesario repetir. También la condición del método apagar se puede hacer mas eficiente con tan solo preguntar si el estado es diferente de apagar, evitando hacer if anidados.

Te adjunto una imagen de los ajustes a tu código de la clase persona y el archivo del código ya ajustado de igual forma.

 persona_computadora.zip

(10)- GUZMAN REYES FERNANDO



El compañero de igual forma sigue sin subir su trabajo.

(11)- LOPEZ AMBROSIO JOSE ANTONIO

En tu código de la clase persona, habría que modificarle la condición del método apagar, puesto que de acuerdo con este solo puedes apagar la computadora cuando está prendida, pero de igual forma lo puedes hacer estando suspendida. En el método prender, solo tomas en cuenta el estado apagar para poder ejecutar dicho método, pero se puede prender una computadora estando suspendida; solo en esos métodos la condición se tendría que mejorar.

código y prueba del proyecto persona-computadora
de José Antonio López Ambrosio - viernes, 22 de febrero de 2019, 22:33

hola.

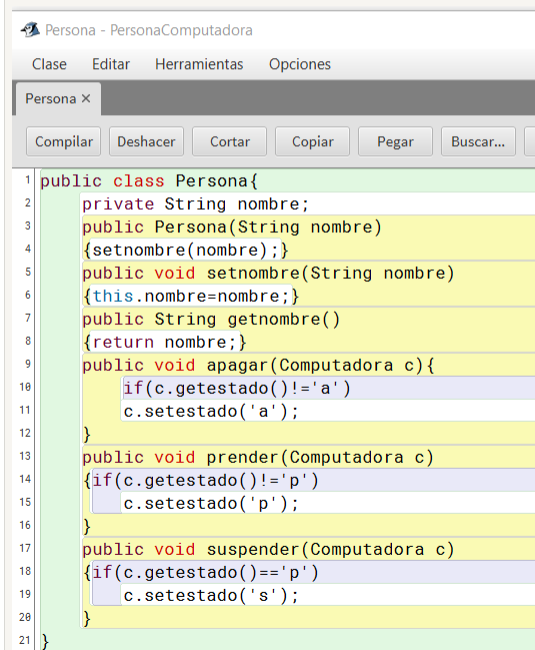
 PERSONA-computadora.pdf
 PersonaComputadora.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba del proyecto persona-computadora
de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 09:52

En tu código de la clase persona, habría que modificarle la condición del método apagar, puesto que de acuerdo con este solo puedes apagar la computadora cuando está prendida, pero de igual forma lo puedes hacer estando suspendida. En el método prender, solo tomas en cuenta el estado apagar para poder ejecutar dicho método, pero se puede prender una computadora estando suspendida; solo en esos métodos la condición se tendría que mejorar. Te adjunto imagen y archivo del código ya ajustado.



```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre)
4     {setnombre(nombre);}
5     public void setnombre(String nombre)
6     {this.nombre=nombre;}
7     public String getnombre()
8     {return nombre;}
9     public void apagar(Computadora c){
10         if(c.getestado()!='a')
11             c.setestado('a');
12     }
13     public void prender(Computadora c)
14     {if(c.getestado()!='p')
15         c.setestado('p');
16     }
17     public void suspender(Computadora c)
18     {if(c.getestado()=='p')
19         c.setestado('s');
20     }
21 }
```

 PersonaComputadora.zip

(12)- LOPEZ CANSECO RICARDO ARIEL

Compañero, habría que modificar el tipo de dato de tu atributo estado de la clase computadora, ya que utilizas un String y al final de cuentas solo estas ocupando números, por lo tanto es recomendable usar el tipo de dato int. Del código de la clase persona se modificaría la condición del método prender, ya que solo tomas en cuenta cuando esta apagada, pero también la puedes prender estando suspendida. De igual forma con el método apagar, la computadora la puedes apagar estando suspendida. Te adjunto la corrección de tu código.

código y prueba del proyecto persona-computadora
de Ricardo Ariel López Canseco - jueves, 21 de febrero de 2019, 23:29

Computadoraperson.zip
PersonaComp.pdf

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba del proyecto persona-computadora
de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 09:53

Compañero, habría que modificar el tipo de dato de tu atributo estado de la clase computadora, ya que utilizas un String y al final de cuentas solo estas ocupando números, por lo tanto es recomendable usar el tipo de dato int. Del código de la clase persona se modificaría la condición del método prender, ya que solo tomas en cuenta cuando esta apagada, pero también la puedes prender estando suspendida. De igual forma con el método apagar, la computadora la puedes apagar estando suspendida. Te adjunto la corrección de tu código.

```
Persona - Computadoraperson
Clase  Editar  Herramientas  Opciones
Persona x
Compilar  Deshacer  Cortar  Copiar  Pegar  Buscar...  Cerrar

1 public class Persona
2 {
3     private String nombre;
4     public Persona(String nombre)
5     {
6         this.nombre=nombre;}
7     public void prendercomputadora(Computadora c)
8     {if (c.getestado()!=2)
9         {c.setestado(2);
10        }}
11    }
12    public void suspendercomputadora(Computadora c)
13    {if (c.getestado()==2)
14        {c.setestado(1);
15        }}
16    }
17    public void apagarcomputadora(Computadora c)
18    {if (c.getestado()!=0)
19        {c.setestado(0);
20        }}
21    }
22 }
```

Computadaoraperson.zip

```
Computadora - Computadoraperson
Clase  Editar  Herramientas  Opciones
Persona x  Computadora x
Compilar  Deshacer  Cortar  Copiar  Pegar

1 public class Computadora{
2     private int estado;
3     public Computadora(int estado){
4         setestado(estado);
5     }
6     public void setestado(int estado){
7         this.estado=estado;
8     }
9     public int getestado(){
10        return estado;
11    }
12 }
```

(13)- LOPEZ SANTIAGO OSCAR

Solo habría que corregir la condición del método apagar, tomando en cuenta que podemos apagar una computadora cuando se encuentra suspendida. Lo demás está muy bien.



código y prueba del proyecto persona-computadora

de Oscar López Santiago - miércoles, 20 de febrero de 2019, 21:59

Computadora-Persona.rar

PersonaComputadora.rar

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba del proyecto persona-computadora

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 09:53

Solo habría que corregir la condición del método apagar, tomando en cuenta que podemos apagar una computadora cuando se encuentra suspendida. Lo demás está muy bien. Te dejo el archivo con ese ajuste.

```
Persona - PersonaComputadora
Clase  Editar  Herramientas  Opciones

Persona x
Compilar  Deshacer  Cortar  Copiar  Pegar  Buscar...

1 public class Persona
2 {
3     private String nombre;
4     public Persona(String nombre)
5     {
6         setnombre(nombre);
7     }
8     public void setnombre(String nombre)
9     {
10        this.nombre=nombre;
11    }
12    public String getnombre()
13    {
14        return nombre;
15    }
16    public void encender(Computadora c)
17    {
18        if(c.getestado()!='e')
19            c.setestado('e');
20    }
21    public void apagar(Computadora c)
22    {
23        if(c.getestado()!='a')
24            c.setestado('a');
25    }
26    public void suspender(Computadora c)
27    {
28        if(c.getestado()=='e')
29            c.setestado('s');
30    }
31 }
```

(14)- LUSTRE GABRIEL JOSE MANUEL

Le agregaría el método set y get del atributo nombre de la clase persona, también modificaría la clase constructor de las clases, poniendo adentro de este, el método set de los atributos de dicha clase. Te dejo la imagen de la modificación y también el código.



código y prueba del proyecto persona-computadora
de Jose Manuel Lustre Gabriel - sábado, 23 de febrero de 2019, 17:22

Tarea:

Persona-computadora.pdf
 Persona-computadora.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código y prueba del proyecto persona-computadora
de José Ángel García García - martes, 26 de febrero de 2019, 16:26

Le agregaría el método set y get del atributo nombre de la clase persona, también modificaría la clase constructor de las clases, poniendo adentro de este, el método set de los atributos de dicha clase. Te dejo la imagen de la modificación y también el código.

```
1 public class Persona{
2     private String Nombre;
3     public Persona(String Nombre){
4         setNombre(Nombre);}
5     public void prender(Computadora c){
6         if(c.getEstado()!='p')
7             c.setEstado('p');}
8     public void apagar(Computadora c){
9         if(c.getEstado()!='a')
10            c.setEstado('a');}
11    public void suspender(Computadora c){
12        if(c.getEstado()=='p')
13            c.setEstado('s');}
14    public void setNombre(String Nombre){
15        this.Nombre=Nombre;
16    }
17    public String getNombre(){
18        return Nombre;
19    }
20 }
```

ComputadoraFinal.zip

código y prueba del proyecto persona-computadora		Oscar López Santiago	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 09:53	
código y prueba del proyecto persona-computadora		Ricardo Ariel López Canseco	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 09:53	
código y prueba del proyecto persona-computadora		José Antonio López Ambrosio	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 09:52	
código y prueba del proyecto persona-computadora		Melvin Paul Gonzalez Pascual	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 09:51	
código y prueba del proyecto persona-computadora		Jose Manuel Lustre Gabriel	ISE	4	0	José Ángel García García mar, 26 de feb de 2019, 16:26	

CODIGO PERSONA-PIZZA-REFRESCO-PLATO-VASO

(9)-GONZALEZ PASCUAL MELVIN PAUL

Compañero, el programa hace lo indicado, pero no entiendo la parte de los métodos de la clase persona, hacer que el método servir pizza y refresco te regresen un booleano, lo tomas como el estado en el que quedaría el plato y vaso (de acuerdo a tu prueba de clase), pero en ocasiones cuando tengo el plato lleno, tu programa me regresa que lo deja vacío sin antes ejecutar el método comer, de igual forma con el vaso. Te recomiendo dejar el método como void, para evitar confusiones. Te dejo tu código modificado.

código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Antonio López Ambrosio - viernes, 22 de febrero de 2019, 01:34

código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

 CODIGO PPRV.pdf

 Pizza,Refresco.zip

[Responder \(réplica\)](#)

Re: código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 11:41

De tu código de la clase persona, considerando que al momento de ejecutar los métodos servir refresco y pizza retornas un booleano, considerando que este indica que, si el método se cumplió o no, está bien, porque en realidad el retorno que hace el método no cambia el estado del vaso o del plato, por lo tanto, no es necesario. Al igual en el método comer y tomar, solo basta con cambiar al estado del plato y vaso a false; es decir, a vacío y evitar las condiciones.

Persona - Pizza,Refresco

Clase Editar Herramientas Opciones

Persona X

Compilar Deshacer Cortar Copiar Pegar Buscar... Cerrar

```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre)
4     {this.nombre=nombre;}
5     public void setnombre(String nombre)
6     {this.nombre=nombre;}
7     public String getnombre()
8     {return nombre;}
9     public void servirpizza(Pizza p,Plato pl)
10    {if(pl.getestado()==false && p.getNorebanadas(>0)
11        {pl.setestado(true);
12         p.setNorebanadas(p.getNorebanadas()-1);
13        }
14    }
15    public void servirrefresco(Refresco r,Vaso v){
16        if(v.getestado()==false && r.getcapacidad(>0)
17        {v.setestado(true);
18         r.setcapacidad(r.getcapacidad()-1);
19        }
20    }
21    public void comer(Plato pl){
22        pl.setestado(false);
23    }
24    public void tomar(Vaso v){
25        v.setestado(false);
26    }
27 }
```

(10)- GUZMAN REYES FERNANDO

No subió su trabajo a plataforma.

(11)- LOPEZ AMBROSIO JOSE ANTONIO

De tu código de la clase persona, considerando que al momento de ejecutar los métodos servir refresco y pizza retornas un booleano, considerando que este indica que, si el método se cumplió o no, está bien, porque en realidad el retorno que hace el método no cambia el estado del vaso o del plato, por lo tanto, no es necesario. Al igual en el método comer y tomar, solo basta con cambiar al estado del plato y vaso a false; es decir, a vacío y evitar las condiciones.

código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de Melvin Paul Gonzalez Pascual - viernes, 22 de febrero de 2019, 00:39

persona_pizza_refresco_vaso_plato.zip

prueba_pizza_refresco.pdf

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 11:40

Compañero, el programa hace lo indicado, pero no entiendo la parte de los métodos de la clase persona, hacer que el método servir pizza y refresco te regresen un booleano, lo tomas como el estado en el que quedaría el plato y vaso (de acuerdo a tu prueba de clase), pero en ocasiones cuando tengo el plato lleno, tu programa me regresa que lo deja vacío sin antes ejecutar el método comer, de igual forma con el vaso. Te recomiendo dejar el método como void, para evitar confusiones. Te dejo tu código modificado.

Persona - persona_pizza_refresco_vaso_plato

Clase Editar Herramientas Opciones

Persona x

Compilar Deshacer Cortar Copiar Pegar Buscar... Cerrar

```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre)
4     {this.nombre=nombre;}
5     public void setnombre(String nombre){
6         this.nombre=nombre;}
7     public String getnombre(){
8         return nombre;}
9     public void servirpizza(Pizza p,Plato p1)
10    {if(p1.getestado()==false && (p.getNorebanadas(>0))
11        {p1.setestado(true);
12         p.setNorebanadas(p.getNorebanadas()-1);
13        }
14    }
15    public void servirrefresco(Refresco r,Vaso v)
16    {if(v.getestado()==false && (r.getNovasos(>0))
17        {v.setestado(true);
18         r.setNovasos(r.getNovasos()-1);
19        }
20    }
21    public void comer(Plato p1){
22        p1.setestado(false);
23    }
24    public void tomar(Vaso v){
25        v.setestado(false);
26    }
27 }
```

(12)- LOPEZ CANSECO RICARDO ARIEL

En tu clase persona, hace falta agregar el método get del atributo nombre, también te hizo falta agregar el método comer y tomar. Luego lo del método servir pizza y servir refresco en que retornen booleano, no se es claro en si que regresa el método. Te adjunto una imagen y el código con lo que agregue a tu código.

código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de Ricardo Ariel López Canseco - viernes, 22 de febrero de 2019, 00:55

no pude subir mi prueba completa porque el tamaño era muy pesado

Persona_pizza_refresco_vaso_plato.zip

prueba codigo de pizza.pdf

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 11:41

En tu clase persona, hace falta agregar el método get del atributo nombre, también te hizo falta agregar el método comer y tomar. Luego lo del método servir pizza y servir refresco en que retornen booleano, no se es claro en si que regresa el método. Te adjunto una imagen y el código con lo que agregue a tu código.

Persona - Persona_pizza_refresco_vaso_plato

Clase Editar Herramientas Opciones

Persona x

Compilar Deshacer Cortar Copiar Pegar Buscar... Cerrar

```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre){
4         this.nombre=nombre;
5     }
6     public void setnombre(String nombre){
7         this.nombre=nombre;}
8     public String nombre(){
9         return nombre;
10    }
11    public boolean servirpizza(Pizza p, Plato pl){
12        if(pl.getestado()==false &&
13            p.getNo_rebanadas(>0)
14        ){pl.setestado(true);
15            p.setNo_rebanadas(p.getNo_rebanadas()-1);
16            return true;}
17        return false;}
18    public boolean servirrefresco(Refresco r, Vaso v){
19        if (v.getestado()==false &&
20            r.getcapacidad(>0)
21        ){v.setestado(true);
22            r.setcapacidad(r.getcapacidad()-1);
23            return true;}
24        return false;}
25    public void comer(Plato pl){
```

(13)- LOPEZ SANTIAGO OSCAR

En tu programa se tendría que validar el número de rebanadas y el número de vasos que fueran mayor a 0, ya que si se introduce un numero negativo este lo deja así, solo se tendría que validar ese dato. Luego se podría ajustar el método comer y tomar, que cambie el estado de dichos objetos a false, sin la necesidad de utilizar un condicional. Te adjunto las imágenes de lo que corregí y el código.

código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de Oscar López Santiago - jueves, 21 de febrero de 2019, 22:09

los documentos están comprimidos ya que pesan más de los que permite la plataforma.

- Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato.rar
- Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato1.rar
- Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato2.rar

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Ángel García - domingo, 24 de febrero de 2019, 11:41

En tu programa se tendría que validar el número de rebanadas y el número de vasos que fueran mayor a 0, ya que si se introduce un numero negativo este lo deja así, solo se tendría que validar ese dato. Luego se podría ajustar el método comer y tomar, que cambie el estado de dichos objetos a false, sin la necesidad de utilizar un condicional. Te adjunto las imágenes de lo que corregí y el código.

```
1 public class Persona
2 {
3     private String nombre;
4     public Persona(String nombre)
5     {
6         setnombre(nombre);
7     }
8     public String getnombre()
9     {
10         return nombre;
11     }
12     public void setnombre(String nombre)
13     {
14         this.nombre=nombre;
15     }
16     public void servir(Plato p1, Pizza p1)
17     {
18         if(p1.getestado()==false&&p1.getno_rebanadas(>0)
19         {
20             p1.setestado(true);
21             p1.setno_rebanadas(p1.getno_rebanadas()-1);
22         }
23     }
24     public void servir(Vaso v,Refresco r)
25     {
26         if(v.getestado()==false&&r.getno_vasos(>0)
27         {
28             v.setestado(true);
29             r.setno_vasos(r.getno_vasos()-1);
30         }
31     }
32     public void comer(Plato p)
33     {
34         p.setestado(false);
35     }
36     public void beber(Vaso v)
37     {
38         v.setestado(false);
39     }
40 }
```

```
1 public class Pizza
2 {
3     private int no_rebanadas;
4     public Pizza(int no_rebanadas)
5     {
6         setno_rebanadas(no_rebanadas);
7     }
8     public void setno_rebanadas(int no_rebanadas)
9     {
10         if(no_rebanadas>0)
11         {this.no_rebanadas=no_rebanadas;}
12         else
13         {no_rebanadas=0;}
14     }
15     public int getno_rebanadas()
16     {
17         return no_rebanadas;
18     }
19 }
```

```
1 public class Refresco
2 {
3     private int no_vasos;
4     public Refresco(int no_vasos)
5     {
6         setno_vasos(no_vasos);
7     }
8     public void setno_vasos(int no_vasos)
9     {
10         if(no_vasos>0)
11         {this.no_vasos=no_vasos;}
12         else
13         {no_vasos=0;}
14     }
15     public int getno_vasos()
16     {
17         return no_vasos;
18     }
19 }
```

Persona-Pizza-Refresco-Plato-Vaso.zip

(14)- LUSTRE GABRIEL JOSE MANUEL

El programa cumple con lo solicitado, habría que agregarle el método set y get del atributo nombre de la clase persona. Modificaría que los métodos servir pizza y refresco no retornaran, es decir, fueran de tipo void, y en los métodos comer y beber, sin la condición, no es necesario y los métodos funcionan de igual forma.



código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Manuel Lustre Gabriel - jueves, 21 de febrero de 2019, 23:44

Tarea:

Persona-refresco-vaso-plato-pizza.zip

Pizza-plato-vaso-refresco-persona.pdf

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato

de José Ángel García García - martes, 26 de febrero de 2019, 16:42

El programa cumple con lo solicitado, habría que agregarle el método set y get del atributo nombre de la clase persona. Modificaría que los métodos servir pizza y refresco no retornarán, es decir, fueran de tipo void, y en los métodos comer y beber, sin la condición, no es necesario y los métodos funcionan de igual forma.

```
1 public class Persona{
2     private String Nombre;
3     public Persona(String Nombre){
4         setNombre(Nombre);
5     }
6     public void servirpizza(Pizza p, Plato pl){
7         if(pl.getEstado()==false && p.getNorevanadas(>0)
8         p.setNorevanadas(p.getNorevanadas()-1);
9     }
10    public void servirrefresco(Refresco r, Vaso v){
11        if(v.getEstado()==false && r.getCapacidad(>0)
12        r.setCapacidad(r.getCapacidad()-1);
13    }
14    public void comer(Plato pl){
15        pl.setEstado(false);
16    }
17    public void beber(Vaso v){
18        v.setEstado(false);
19    }
20    public void setNombre(String Nombre){
21        this.Nombre=Nombre;
22    }
23    public String getNombre(){
24        return Nombre;
25    }
26 }
```

código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato		Oscar López Santiago	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 11:41	
código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato		Ricardo Ariel López Canseco	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 11:41	
código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato		José Antonio López Ambrosio	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 11:41	
código Persona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato		Melvin Paul Gonzalez Pascual	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 11:40	
código PEsona-Pizza-Refresco-Vaso-Plato		Jose Manuel Lustre Gabriel	ISE	4	0	José Ángel García García mar, 26 de feb de 2019, 16:42	

CÓDIGO PERSONA-CELULAR

(9)-GONZALEZ PASCUAL MELVIN PAUL

El método reiniciar de la clase persona está mal, ya que primero le estableces dos estados que son encender y apagar, posterior a ello, en el método apagar verificas que el estado esté en reiniciando para poder apagar, pero ese estado en ningún método lo estableces. Por lo tanto, habría de corregir que el estado reiniciar te deja en reiniciando, estableciendo 'r' como el estado del celular. También hizo falta el método get y set del atributo nombre, de la clase persona.

código persona-Celular

de Melvin Paul Gonzalez Pascual - sábado, 23 de febrero de 2019, 00:13

perso-celu1parte.rar
perso-celu2parte.rar
persona_celular1.zip

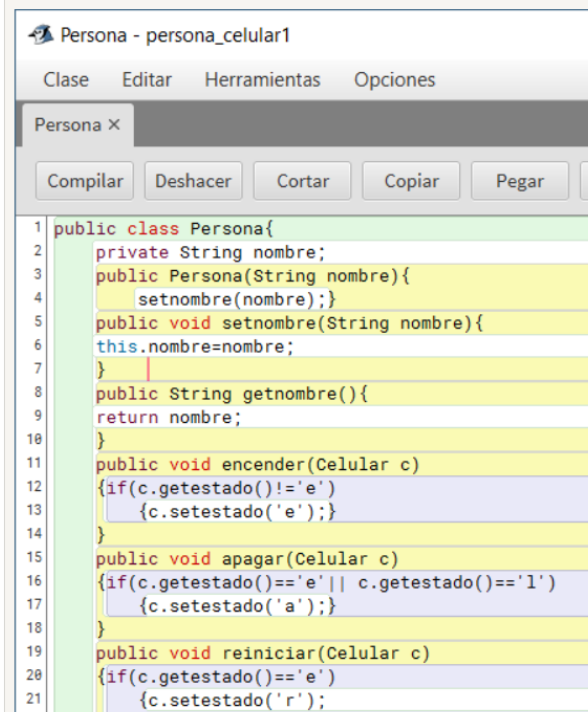
[Responder \(réplica\)](#)



Re: código persona-Celular

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 16:20

El método reiniciar de la clase persona está mal, ya que primero le estableces dos estados que son encender y apagar, posterior a ello, en el método apagar verificas que el estado esté en reiniciando para poder apagar, pero ese estado en ningún método lo estableces. Por lo tanto, habría de corregir que el estado reiniciar te deja en reiniciando, estableciendo 'r' como el estado del celular. También hizo falta el método get y set del atributo nombre, de la clase persona.



```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre){
4         setnombre(nombre);}
5     public void setnombre(String nombre){
6         this.nombre=nombre;
7     }
8     public String getnombre(){
9         return nombre;
10    }
11    public void encender(Celular c)
12    {if(c.getestado()!='e')
13      {c.setestado('e');}
14    }
15    public void apagar(Celular c)
16    {if(c.getestado()=='e' || c.getestado()=='l')
17      {c.setestado('a');}
18    }
19    public void reiniciar(Celular c)
20    {if(c.getestado()=='e')
21      {c.setestado('r');
22    }
```

(10)- GUZMAN REYES FERNANDO

No ha subido su trabajo.


(11)- LOPEZ AMBROSIO JOSE ANTONIO

Compañero, en tus métodos reiniciar, llamar y colgar, hay que corregir la condición, puesto que en tu programa si el teléfono esta apagado me retorna que si puedo realizar estar 3 opciones, esto es un error por las llaves del if, se debe agregar “no se puede realizar dicha acción” cuando la condición no se cumpla, ya que aunque el estado del celular no cambie, el método retorna que si se ejecuta la acción, aun cuando esta no se debe ni ejecutar.

código persona-Celular

de José Antonio López Ambrosio - sábado, 23 de febrero de 2019, 00:58

Que tenga una bonita noche ;v

 Persona-Celular.pdf

 PersonaCelular.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código persona-Celular

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 16:20

Compañero, en tus métodos reiniciar, llamar y colgar, hay que corregir la condición, puesto que en tu programa si el teléfono está apagado me retorna que si puedo realizar estas 3 opciones, esto es un error por las llaves del if, además se debe agregar de retorno “no se puede realizar dicha acción” cuando la condición no se cumpla, ya que en tu programa aunque el estado del celular no cambie, el método retorna que si se ejecuta la acción, aun cuando esta no se debe ni ejecutar.

```
Persona - PersonaCelular
Clase  Editar  Herramientas  Opciones

Persona x
Compilar  Deshacer  Cortar  Copiar  Pegar  Busca

1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre){
4         this.nombre=nombre;}
5     public void setnombre(String nombre){
6         setnombre(nombre);}
7     public String getnombre(){
8         return nombre;}
9     public void prender(Celular c)
10    {if(c.getestado()!='P')
11        {c.setestado('P');}
12    }
13    public void apagar(Celular c)
14    {if(c.getestado()!='A')
15        c.setestado('A');}
16    public String reiniciar(Celular c)
17    {if(c.getestado()=='P'){
18        c.setestado('P');
19        return "Reiniciado";}
20    return "No se puede realizar dicha accion";
21    }
22    public String llamar(Celular c,Contacto co)
23    {if(c.getestado()=='P' && co.getnumero()>100){
```

(12)- LOPEZ CANSECO RICARDO ARIEL

Compañero, no entiendo lo que haces con tu código, primero en la clase celular estableces dos atributos, el estado y "action", ambas de tipo String, pero en el código de la clase Persona, en ningún momento haces uso del atributo "action", solo usas el estado, pero usas números, es mejor cambiar el tipo de dato String por un int, si es que harás uso de números. Action solo lo estableces en celular, pero en ningún momento cambia el valor de este atributo. Por lo tanto, hare varias modificaciones en tu código, te dejo abajo el archivo con todas las modificaciones.

código persona-celular

de Ricardo Ariel López Canseco - viernes, 22 de febrero de 2019, 22:45

:)

 Persona-cel.zip

 prueba celular-persona.pdf

[Responder \(réplica\)](#)

Re: código persona-celular

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 16:21

Compañero, no entiendo lo que haces con tu código, primero en la clase celular estableces dos atributos, el estado y "action", ambas de tipo String, pero en el código de la clase Persona, en ningún momento haces uso del atributo "action", solo usas el estado, pero usas números, es mejor cambiar el tipo de dato String por un int, si es que harás uso de números. Action solo lo estableces en celular, pero en ningún momento cambia el valor de este atributo. Por lo tanto, haré varias modificaciones en tu código, te dejo abajo el archivo con todas las modificaciones.

```
1 public class Persona{
2     private String nombre;
3     public Persona(String nombre){
4         this.nombre=nombre;
5     }
6     public void prendercelular(Celular c)
7     {if (c.getestado()==0)
8         c.setestado(1);
9     }
10    public void reiniciarcelular(Celular c)
11    {if (c.getestado()==1)
12        {c.setestado(2);}
13    }
14    public void apagarcelular(Celular c)
15    {if (c.getestado()!=0){
16        c.setestado(0);}
17    }
18    public void llamarcelular(Celular c, int telefono)
19    {if (c.getestado()==1)
20        c.setestado(3);
21    }
22    public void colgar(Celular c)
23    {
24        if(c.getestado()==3)
25            c.setestado(1);
26    }
27    public void setnombre(String nombre){
28        this.nombre=nombre;
29    }
30    public String getnombre(){
```



(13)- LOPEZ SANTIAGO OSCAR

Solo habría que quitar lo de saldo, se me hace algo muy extra, con solo tener el contacto es suficiente, pero todo lo demás está muy bien.



código Persona-Celular

de **Oscar López Santiago** - viernes, 22 de febrero de 2019, 22:30

-  PersonaCelular.pdf
-  PersonaCelular.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código Persona-Celular


de **José Ángel García García** - domingo, 24 de febrero de 2019, 16:20

Solo habría que quitar lo de saldo, se me hace algo muy extra, con solo tener el contacto es suficiente, pero todo lo demas está muy bien.

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

[◀ código persona-Celular](#)



(14)-LUSTRE GABRIEL JOSE MANUEL




código persona-Celular

de **Jose Manuel Lustre Gabriel** - viernes, 22 de febrero de 2019, 21:23

Tarea:

-  Persona-celular.pdf
-  Persona-celular.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: código persona-Celular

de **José Ángel García García** - martes, 26 de febrero de 2019, 16:51

En tu clase celular no es necesario el atributo acción, sólo con estado es suficiente, luego en las condiciones de tus métodos las puedes optimizar, de la forma que te lo comento el compañero Melvin y Oscar.

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

Discusión	Comenzado por		Grupo	Rélicas	No leído ✓	Último mensaje	
código Persona-Celular		Oscar López Santiago	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 16:21	
código persona-celular		Ricardo Ariel López Canseco	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 16:21	
código persona-Celular		José Antonio López Ambrosio	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 16:20	
código persona-Celular		Melvin Paul Gonzalez Pascual	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 16:20	
código persona-Celular		Jose Manuel Lustre Gabriel	ISE	4	0	José Ángel García García mar, 26 de feb de 2019, 16:51	

CÓDIGO PERSONA-TELEVISOR

(9)-GONZALEZ PASCUAL MELVIN PAUL

El es mi compañero de equipo, por ende, tenemos lo mismo.

(10)- GUZMAN REYES FERNANDO

El compañero no ha subido su trabajo.


(11)- LOPEZ AMBROSIO JOSE ANTONIO

(12)- LOPEZ CANSECO RICARDO ARIEL

(13)- LOPEZ SANTIAGO OSCAR

Ellos 3, son un equipo, por lo tanto, lo siguiente es de su equipo.

Les hizo falta agregar el método cambiar canal en la clase persona, en la clase televisor, les hizo falta validar cuando el usuario introduce valores negativos para el numero de canal y volumen, de la forma que el programa no trabaje con negativos.

 **código Persona -Televisor**
de Oscar López Santiago - viernes, 22 de febrero de 2019, 00:04

integrantes del equipo:

López Ambrosio José Antonio

López Canseco Ricardo Ariel

López Santiago Oscar

Martínez Espinosa Rubén Alexis

intentamos explicar lo mejor posible lo que hace nuestro programa pero debido al limite de 500KB por archivo que permite la plataforma, no fue posible expresarlo mejor o como nos hubiera gustado.

 PersonaTelevision - 2.pdf
 PersonaTelevision.pdf
 PersonaTelevision.rar

[Responder \(réplica\)](#)

 **Re: código Persona -Televisor**
de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 17:07

Comentario para:

López Ambrosio José Antonio

López Canseco Ricardo Ariel

López Santiago Oscar

Les hizo falta agregar el método cambiar canal en la clase persona; en la clase televisor, les hizo falta validar cuando el usuario introduce valores negativos para el número de canal y volumen, de la forma que el programa no trabaje con negativos. Les adjunto la imagen del método que agregue y también la carpeta del código.

```
55 public void cambiarcanal(Television t, int ncanal){
56     if(t.getestado()==true && ncanal>0 && ncanal<t.getcanalmaximo()){
57         t.setcanal(ncanal);
58     }
59 }
```

 PersonaTelevision.zip

(14)-LUSTRE GABRIEL JOSE MANUEL

Tienen dos metodos constructor, por eso es recomendable utilizara el metodo set de cada atributo en el constructor y asi ya no usar el "this" en el propio metodo constructor, sino solo en el metodo set de cada atributo. Tambien deben validar que al introducir numero snegativos este no los acepte, y trabajar solo valores mayor a 0.

código Persona -Televisor

de **Ronaldo Pereda Hernandez** - viernes, 22 de febrero de 2019, 17:06

Integrantes de equipo:

1. Ronaldo Pereda Hernández
2. Israel Manzano Sánchez
3. Luis Enrique Cortés Gómez
4. Lustre Gabriel José Manuel

 [Codigo y Prueba de persona televisor.zip](#)

[Responder \(réplica\)](#)

Re: código Persona -Televisor

de **José Ángel García García** - martes, 26 de febrero de 2019, 17:16

Tienen dos métodos constructor, por eso es recomendable utilizar el método set de cada atributo en el constructor y así ya no usar el "this" en el propio método constructor, sino solo en el método set de cada atributo. También deben validar que al introducir números negativos este no los acepte, y trabajar solo valores mayor a 0.

```
1 public class Television
2 {
3     private boolean Estado;
4     private int Volumen,Volumenmax,Volumenmin,Canal,Canalmax,Canalmin;
5     public Television(boolean Estado, int Volumen, int Volumenmax,int Volumenmin,
6         int Canal, int Canalmax, int Canalmin){
7         setEstado(Estado);
8         setVolumen(Volumen);
9         setVolumenmax(100);
10        setVolumenmin(0);
11        setCanal(Canal);
12        setCanalmax(20);
13        setCanalmin(1);
14    }
```

CÓDIGO PERSONA-CONTROL-TELEVISOR


(9)-GONZALEZ PASCUAL MELVIN PAUL

Me parece que hacer falta validar en el método cambiar canal de la clase persona, que el canal a cambiar sea mayor que 0, por si a alguien se le ocurre introducir un numero menor. El resto de las clases me parecen muy correctas.

[Mostrar respuestas antiguas](#)

Persona - Control-Televisor

de Melvin Paul Gonzalez Pascual - domingo, 24 de febrero de 2019, 01:29

 INSTITUTO TECNOLOGICO DE OAXACA.z01
 INSTITUTO TECNOLOGICO DE OAXACA.zip
 persona_televisor_control.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: Persona - Control-Televisor

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 18:46

Hace falta validar en el método cambiar canal de la clase persona, que el canal a cambiar sea mayor que 0, por si a alguien se le ocurre introducir un número menor. El resto de las clases me parecen muy correctas.

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

(10)- GUZMAN REYES FERNANDO

El compañero no ha subido su trabajo.

(11)- LOPEZ AMBROSIO JOSE ANTONIO

No es necesario tener los métodos de prender y apagar el control, ya que la persona en teoría no puede hacerlo, todo se trata de la batería que este tenga. También te hace falta agregar el método cambiar de canal y te recomendaría optimizar mas tus condiciones, ya que se ven como si fueran repetidas, cambiando solo un detalle.

[Mostrar respuestas antiguas](#)

Persona - Control-Televisor

de José Antonio López Ambrosio - domingo, 24 de febrero de 2019, 02:34

Corregí varios fallos :C por eso lo envío un poco tarde :C

 PersonaTelevision.rar
 PersonaTelevisorControl.pdf

[Responder \(réplica\)](#)



Re: Persona - Control-Televisor

de José Ángel García García - domingo, 24 de febrero de 2019, 18:47

No es necesario tener los métodos de prender y apagar el control, ya que la persona en teoría no puede hacerlo, todo se trata de la batería que este tenga. También te hace falta agregar el método cambiar de canal y te recomendaría optimizar mas tus condiciones, ya que se ven como si fueran repetidas, cambiando solo un detalle. Luego el método apagar y encender, hacerlo en un solo método.

```
public void apagarencender(Televisor t,Control c)
{
    if(c.getenergia()==true)
        t.setestado(!t.getestado());
}
```

 PersonaTelevision24.zip

(12)- LOPEZ CANSECO RICARDO ARIEL


Creaste la clase control, pero en ningún momento la utilizas en los métodos de tu clase persona y eso era lo que se solicitaba. Además, te hizo falta agregar el método cambiar canal. Te adjunto el archivo del código ya modificado.


[Mostrar respuestas antiguas](#)

codigo Persona - Control-Televisor

de **Ricardo Ariel López Canseco** - sábado, 23 de febrero de 2019, 22:34

:V

 [Persona-televisor-control.zip](#)

 [prueba per-tele-cont.pdf](#)

[Responder \(réplica\)](#)



Re: codigo Persona - Control-Televisor

de **José Ángel García García** - domingo, 24 de febrero de 2019, 18:47

Creaste la clase control, pero en ningún momento la utilizas en los métodos de tu clase persona y eso era lo que se solicitaba. Además, te hizo falta agregar el método cambiar canal. Te adjunto el archivo del código ya modificado.

 [Persona-televisor-control.zip](#)

(13)- LOPEZ SANTIAGO OSCAR

Le agregaría el método cambiar canal y también validar los datos de la clase televisor, ya que se le puede introducir valores menores a 0, haciendo que el programa no se ejecute de la forma que se espera.

[Mostrar respuestas antiguas](#)

Persona - Control-Televisor

de **Oscar López Santiago** - domingo, 24 de febrero de 2019, 11:44

Perdon por el retraso lo queria enviar ayer en la noche pero se fue la energia en mi casa y hoy tuve que ir a un ciber ya que no ha vuelto.

 [PersonaControlTelevisor-pdf.zip](#)

 [PersonaControlTelevisor.zip](#)

[Responder \(réplica\)](#)



Re: Persona - Control-Televisor

de **José Ángel García García** - domingo, 24 de febrero de 2019, 18:47

Le agregaría el método cambiar canal y también validar los datos de la clase televisor, ya que se le puede introducir valores menor a 0, haciendo que el programa no se ejecute de la forma que se espera. Te adjunto el archivo con las modificaciones hechas.

 [PersonaControlTelevision.zip](#)

(14)-LUSTRE GABRIEL JOSE MANUEL



Persona - Control-Televisor

de Jose Manuel Lustre Gabriel - sábado, 23 de febrero de 2019, 21:52

Tarea: el pdf quedo muy comprimido y feo por que no puede explicarse bien por que luego pesa mucho y no deja subirlo

- Persona-control-tele.pdf
- Persona-control-tv.zip

[Responder \(réplica\)](#)



Re: Persona - Control-Televisor

de José Ángel García García - martes, 26 de febrero de 2019, 17:24

Concuerdo con el compañero Melvin, falto agregar el metodo cambiar canal. Tambien te hizo falta el método set y get del atributo nombre de la clase persona. El resto de las clases están bien

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder \(réplica\)](#)

Discusión	Comenzado por		Grupo	Réplicas	No leído ✓	Último mensaje	
Persona - Control-Televisor		Oscar López Santiago	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 18:47	
Persona - Control-Televisor		José Antonio López Ambrosio	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 18:47	
codigo Persona - Control-Televisor		Ricardo Ariel López Canseco	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 18:47	
Persona - Control-Televisor		Melvin Paul Gonzalez Pascual	ISE	1	0	José Ángel García García dom, 24 de feb de 2019, 18:46	
Persona - Control-Televisor		Jose Manuel Lustre Gabriel	ISE	4	0	José Ángel García García mar, 26 de feb de 2019, 17:24	