



AYUDANTÍA N°2 PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Ayudantes

Daniel Durán – Nicolás Rojas

Semana del 24 al 28 de marzo, 2025.

ACTIVIDADES

Actividad 1:

La veterinaria "**AnimalCare**" necesita un sistema básico para registrar información sobre las mascotas que atiende. Cada mascota tiene un **nombre**, **especie**, **edad** y **peso**.

Para gestionar las mascotas que ya han sido registradas en el sistema, la veterinaria ha guardado la información en un archivo de texto llamado "mascotas.txt", el cual tiene el siguiente formato:

id_mascota,nombre_mascota,especie_mascota,edad,peso

Donde id_mascota indica el identificador único de la mascota, nombre_mascota indica el nombre de la mascota, especie_mascota indica la especie de la mascota (perro, gato, león, etc.), edad indica la edad en años de la mascota y peso indica el peso en kilogramos de la mascota.

Se le pide a usted construir un programa que permita lo siguiente:

- Cargar mascotas ya registradas.
- Registrar una nueva mascota.
- Actualizar nombre de una mascota.
- Ver listado de mascotas registradas.
- Salir del programa.

Se le solicita:

- a) Modelo de dominio.
- b) Diagrama de clases.
- c) Código del programa.

Actividad 2:

La biblioteca "**Lectura Ilimitada**" quiere un sistema básico para gestionar sus libros. Cada libro tiene un **título, autor, año de publicación y estado de préstamo**.

Para gestionar los libros ya registrados, la biblioteca le entrega un archivo de texto que contiene la información, el cual sigue el siguiente formato:

id_libro;titulo_libro;autor_libro;año_publicacion;estado

Donde id_libro indica el identificado único del libro, titulo_libro indica el nombre/título del libro, autor_libro indica el nombre del autor, año_publicacion el año en que fue publicado, estado indica si está disponible o no.

Se le pide a usted construir un programa que permita lo siguiente:

- Cargar sistema.
- Agregar libro a la biblioteca.
- Mostrar libros disponibles.
- Prestar un libro.
- Devolver un libro.
- Salir del programa.

Se le solicita:

- d) Modelo de dominio.
- e) Diagrama de clases.
- f) Código del programa.

Consideraciones:

- El código debe tener control de errores.