Un dibujo animado con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

ASIGNATURA

Programación de computadoras 1

Estudiante

Sebastian Moreno Montoya

Rodrigo Guerrero Salas

Cristina Aguilar Jiménez

Profesor

Profesor Lic. Ronald Steven Arias Fallas

Fecha de entrega

25/08/2021

II CUATRIMESTRE 2021

Contenido

[Introducción 3](#_Toc80825317)

[Justificación 4](#_Toc80825318)

[Marco teórico 5](#_Toc80825319)

[Evidencia 6](#_Toc80825320)

# Introducción

Este trabajo se realiza con el fin de poner en práctica a los estudiantes sobre lo aprendido en clase durante el curso de programación de computadoras 1, aquí se van a tomar varios puntos y conceptos referentes a la programación orientada a objetos en el lenguaje de programación java, para poder desarrollar el proyecto. Estos puntos a poner en práctica serán de gran ayuda para un mejor desenvolvimiento en el desarrollo de ejercicios y practicas a futuro, además de un adecuado aprendizaje en el ámbito educativo. Para la elaboración del trabajo fue requerido internet para obtener la información y las clases del curso de programación de computadoras 1. El proyecto se centró en hacer una aplicación para escritorio sobre el control de una Granja.

# Justificación

Este proyecto es importante porque atreves de el podemos profundizar nuestros conocimientos acerca de la programación orientada a objetos, conceptos de software, la utilización de java, entre otros más. Esperamos este proyecto llegar a un mejor entendimiento del uso de esta herramienta y poder ayudar a cualquiera que esté interesado en este tema.

Además, este tema es de vital importancia para el aprendizaje de conocimientos más complicados, y sirve de guía para aquellas personas que necesiten un aclaramiento referente al tema de estudio y así dar a conocer el para qué sirve y en que pueden ser utilizados todos estos temas mencionados anteriormente.

# Marco teórico

El proyecto que estamos presentando va dirigido especialmente a el control de una granja. El anterior está diseñado para llevar una observación mensualmente sobre tres diferentes tipos de animales (bovinos, porcinos y aves de corral). En este software vamos a ingresar la cantidad de productos que dé cada tipo de animal; este también incluye precio.

En la aplicación aparte de agregar la cantidad que de productos también nos va a facilitar las ganancias.

El proyecto tiene un reporte final en el cual podemos verificar cuanto produjeron nuestros animales por mes y también la ganancia mensual.

Con este software llevar el control de una granja se va a volver un trabajo mucho más fácil.

# Evidencia

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente