**Programación Orientada a Objetos (POO)**

**Actividad 3**

**Presentado por:**

Danny Johan Santa Ruiz - [dsantar*@unal.edu.co*](mailto:dsantar@unal.edu.co)

*Cc 1000900382*

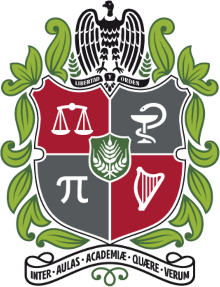
*Grupo 3*

**Profesor:**

Arboleda Mazo Walter Hugo

*awalter@unal.edu.co*

 2024-1S.

****

**Universidad Nacional de Colombia**

**Facultad de Minas**

**Sede Medellín**

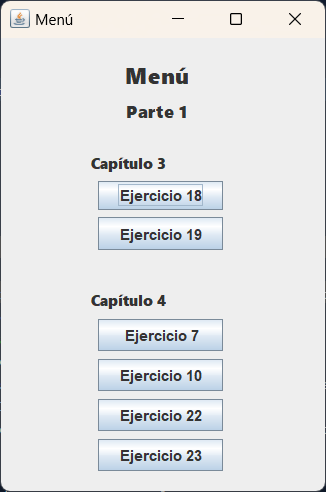
**Nota:** Se omitirá el código que genera la interfaz debido a su gran longitud, únicamente se mostrará el código del método que ocurre al presionar el botón de calcular.

**Parte 1:** Usando una interfaz gráfica, creación de clases, métodos y atributos, realice los siguientes ejercicios del libro de lógica de programación de Efraín Oviedo.

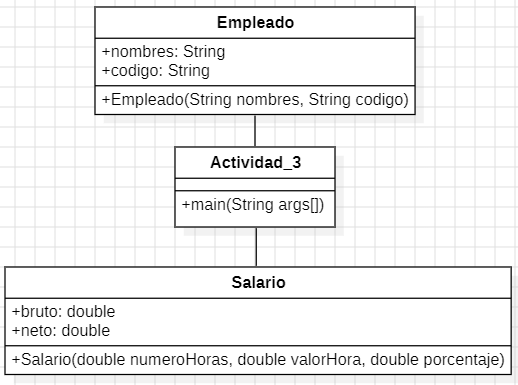
URL:

Menú generado para todos los ejercicios de la parte 1:

Texto

Descripción generada automáticamente

**Ejercicio 18.**

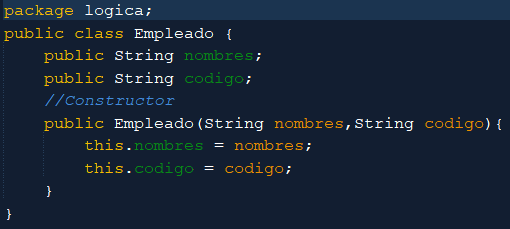
Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Clases:

Texto

Descripción generada automáticamente



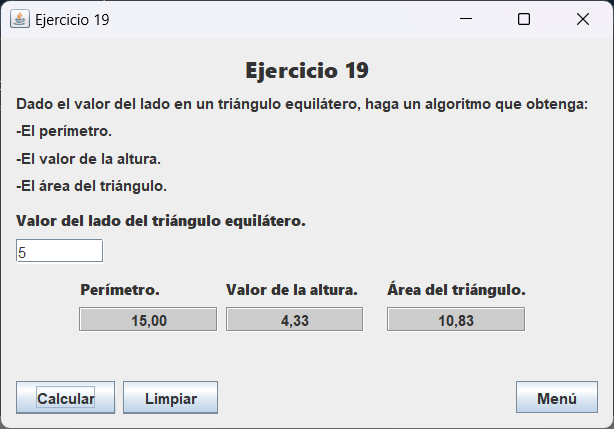
Interfaz:

**Texto

Descripción generada automáticamente**

**Ejercicio 19.**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Clases:

Texto

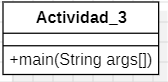
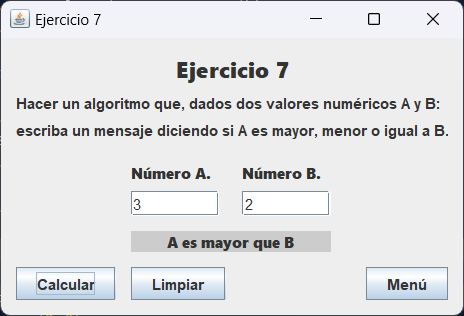
Descripción generada automáticamente

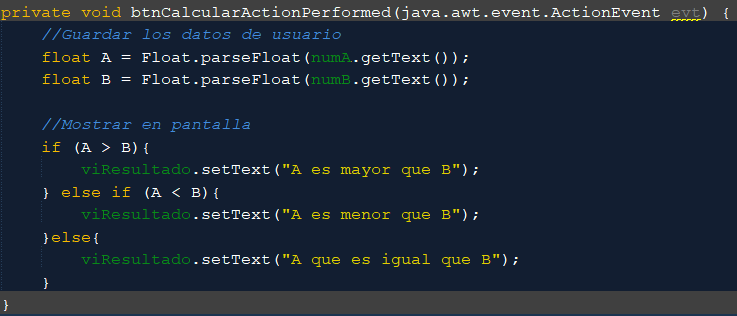
Interfaz:

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Ejercicio 7.**

****

Interfaz:  


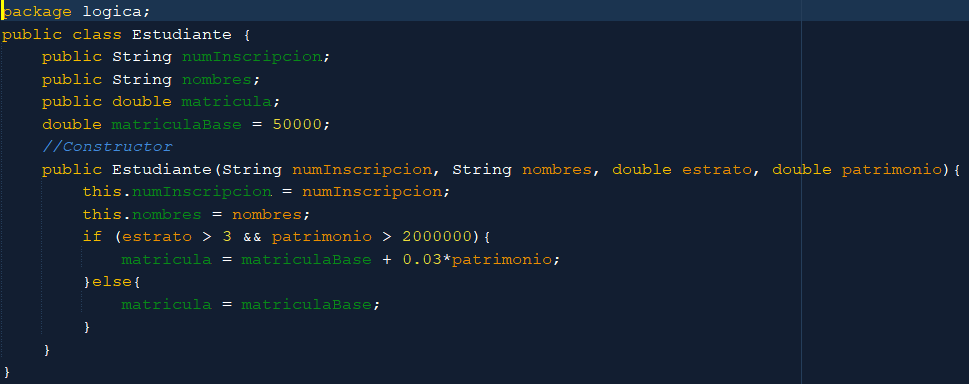
**Ejercicio 10.**

Aplicación, Tabla

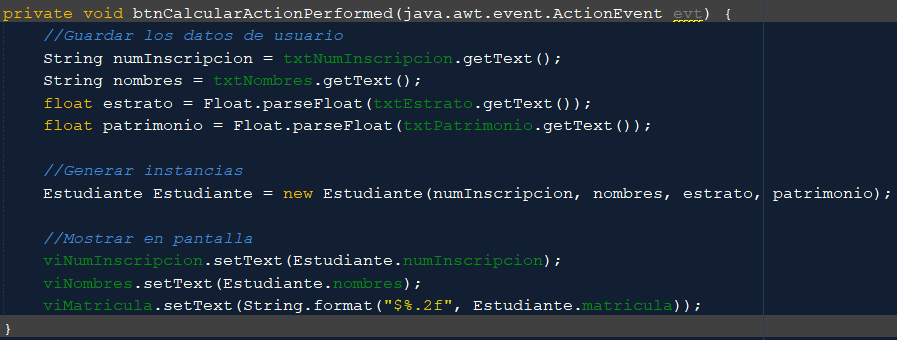
Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Clases:

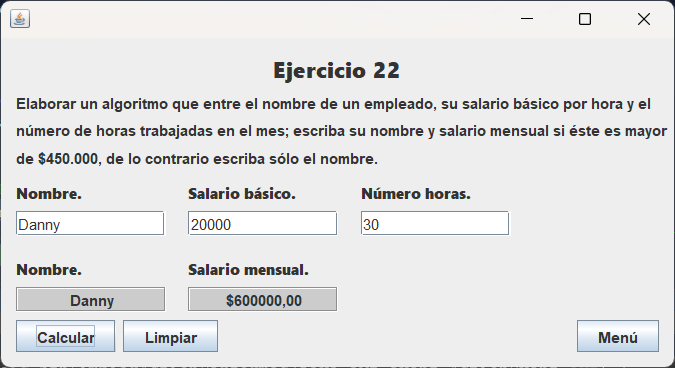


Interfaz:



**Ejercicio 22.**

**Aplicación, Tabla

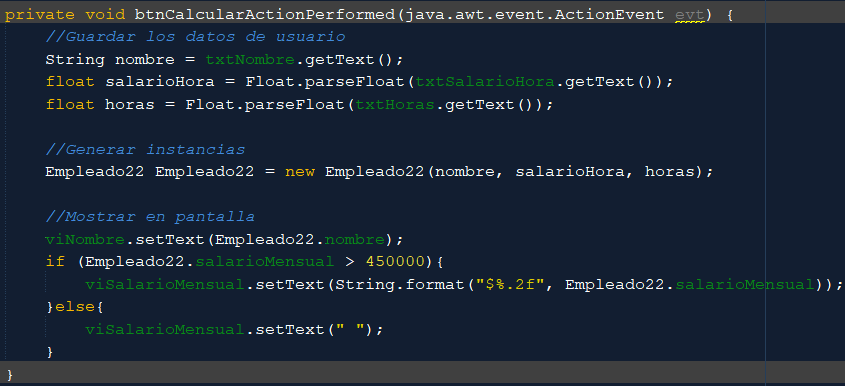
Descripción generada automáticamente**

Clases:

Texto

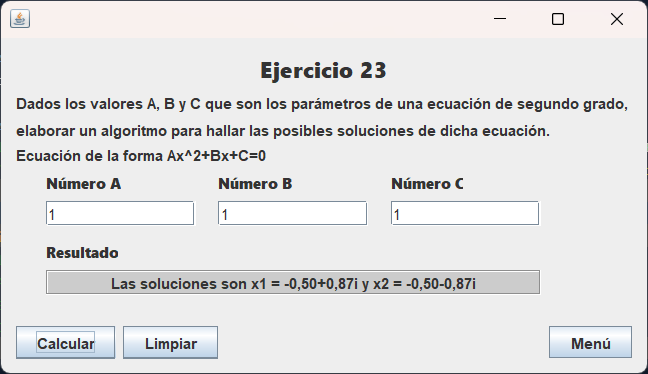
Descripción generada automáticamente

Interfaz:



**Ejercicio 23.**

**Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media**

Clases:

**Texto

Descripción generada automáticamente**

Interfaz:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

**Parte 2.**

Realizar el ejercicio “clases sobre figuras geométricas” del libro Ejercicios de

programación orientada a objetos con Java y UML de Leonardo Bermón Angarita.

URL:

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Main:  
Texto

Descripción generada automáticamente

Clases:

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Interfaz:

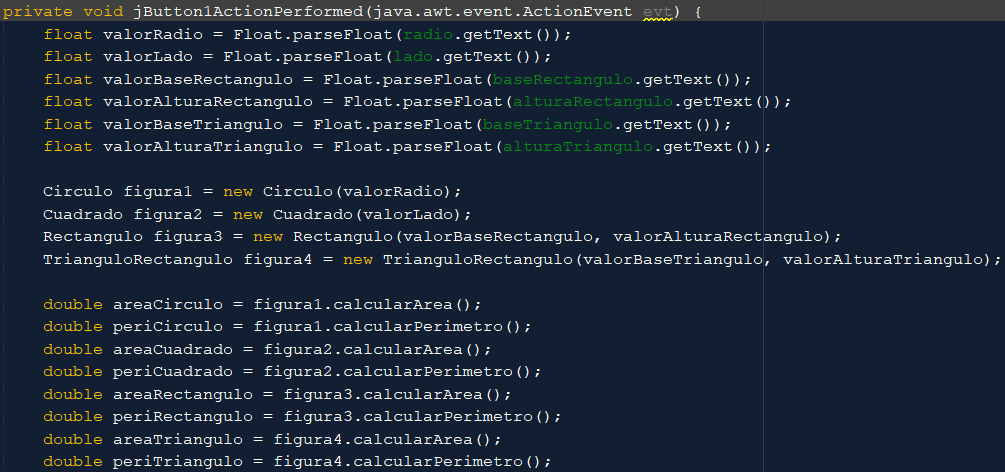


Imagen que contiene texto, tabla

Descripción generada automáticamente