

Laboratorio de Programación Orientada a Objetos I

Práctica de laboratorio

Importante: Las prácticas de laboratorio deben ser realizadas de forma individual, se debe trabajar solamente en la práctica ya que el navegar, chatear, mensajear o realizar actividades que no tengan nada que ver con la práctica implica la NO aprobación de la misma. Es necesario anotar la hora de inicio y finalización de cada una de las prácticas. Al terminar la práctica dar aviso al instructor para que sea revisada.

Práctica 1. Creación de una clase simple.

En esta práctica, desarrollará el código de una clase simple partir de la estructura básica de un programa en java de acuerdo a como se visualiza en el archivo así como las indicaciones en los comentarios correspondientes.

Nota de expresiones regulares La clase Personaje.class contiene:

1. ? Significa opcional (puede ir o no ir)
2. + Significa que aparece al menos una vez pero puede repetirse indefinidamente (1 o más veces)
3. * Significa opcional pero si aparece, puede repetirse indefinidamente (0 o más veces).

Paso 1. Crear un directorio llamado **Práctica01**.

Paso 2. Crear la clase **Practica01.java** con un editor de texto (por ejemplo Sublime, JEdit, JCreator, bloc de notas, etc).

Escribir dentro de la clase los siguientes comentarios así como se encuentran estructurados:

// {paquetes}?

// {importados}*

//definicion de clase {

// {atributos}*

// {constructor}* //si no se escribe se crea uno por defecto

// {metodo de ejecucion principal}?

// {metodos}*

// } fin de definicion de la clase

Paso 3. De acuerdo a las siguientes sentencias, acomodar cada una de ellas en la sección de los comentarios a la que pertenece

```

public Practica01(){
    //sentencias
}

package com.duckysoft.miproyecto.principal;

public static int getColorDoble(int x){
    return x*2;
}

public float presupuesto;

import com.duckysoft.miproyecto.acciones.*;

public static void saludarYa(){
    System.out.println("Hola mundo");
}

protected boolean activo;

import com.duckysoft.miproyecto.vista.Ventana;

public static void main(String[] args) {
    //sentencias
    saludarYa();
    int colorDoble = getColorDoble(color);
    System.out.println(colorDoble);
}

private String name;

public class practica01 extends Parent implements Interface {}

static int color = 5;

```

Paso 4. Abrir una ventana de comandos (terminal), ubicarse en la carpeta **Práctica01**, usar el comando javac para compilar el programa

javac Practica01.java

En este punto debe aparecer un único error, intenta corregir el error o llama al instructor para dar indicaciones en caso de varios errores.

Paso 5. Después de corregir el error del punto 4, compilar nuevamente.

javac Practica01.java

En este punto deben aparecer 4 errores, intenta corregir o llama al instructor.

Paso 6. Después de corregir los errores del punto 5, compilar nuevamente.

javac Practica01.java

Paso 7. Ejecutar el programa.

java Practica01

La salida final deberá ser

Hola mundo

10

Si no se obtiene dicha salida, el programa tiene algún error, llamar al instructor para indicaciones.