**UNIVERSIDAD PRIVADA FRANZ TAMAYO**



**DEFENSA HITO 2 - TAREA FINAL**

Nombre Completo:  **Landa García Daniela Claudia**

Asignatura: **PROGRAMACIÓN III**

Carrera: **INGENIERÍA DE SISTEMAS**

Paralelo: **PROG (1)**

Docente: **Lic. William R. Barra Paredes**

fecha: **30/03/2020**

**1)**

* **Defina y muestre ejemplos de la clase Scanner.**

**R** Es utilizada para obtener la entrada a variables como int,double,string, etc.

|  |
| --- |
| 1. public class ScannerDemo 2. { 3. public static void main(String[] args) 4. { 5. *// Declarar el objeto e inicializar con* 6. *// el objeto de entrada estándar predefinido* 7. Scanner sc = new Scanner(System.in); 8. *// entrada de una cadena* 9. String name = sc.nextLine(); 10. *// entrada de un carácter* 11. char gender = sc.next().charAt(0); 12. *// Entrada de datos numéricos* 13. *// byte, short y float* 14. int age = sc.nextInt(); 15. long mobileNo = sc.nextLong(); 16. double average = sc.nextDouble(); 17. *// Imprima los valores para verificar si la entrada* 18. *// fue obtenida correctamente.* 19. System.out.println("Nombre: "+name); 20. System.out.println("Género: "+gender); 21. System.out.println("Edad: "+age); 22. System.out.println("Teléfono: "+mobileNo); 23. System.out.println("Promedio: "+average); 24. } 25. } |
| **Entrada** | **Salida** |
| Alexmasculino239257845820 |  |

* **Que es la programación orientada a objetos(POO).**

**R.** Utiliza objetos como elementos fundamentales en la construcción de la solución

* **Cual es la diferencia entre interfaz y herencia.**

**R.** La herencia es un mecanismo para extender funcionalidades y atributos de una clase, una interfaz es un tipo especial de clase que puede tener una herencia, solo define un conjunto de funcionalidades para las clases.

* **Qué elementos crees que definen a un objeto.**

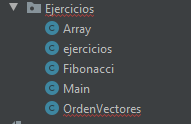
**R.**  Métodos, eventos, atributos y clases.

* **Que es una clases abstracta y muestre un ejemplo.**

**R.** Que no representan algo especifico y se pueden usar para crear otras clases, pero no crear nuevos objetos con ellas.

**publicabstractclassAnimal**{   
**publicAnimal**(String value){  
 // Constructor **this**.value = value; }  
 **publicabstractvoidsound**() }

**1**



|  |
| --- |
| package Ejercicios;  public class Fibonacci {  public int n1 = 0;  public int n2 = 1;  public int auxi = 10;  public int respuesta;   public Fibonacci(int num1, int num2){  this.n1 = n1;  this.n2 = n2;   System.*out*.print("Primero " + auxi + "Terminar: ");   for (int i = 1; i<= auxi; ++i) {  System.*out*.print(n1 + "+");  int suma = n1 + n2;  n1 = n2;  n2 = suma;  respuesta = suma;  }  }  public void setRespuesta(int respuesta){this.respuesta = respuesta;}   public int getRespuesta(){return this.respuesta;} }  package Ejercicios;  public class OrdenVectores{  int vector[];  for (int i=1; i < vector.length; i++) {  int aux = vector[i];  int j;  for (j=i-1; j > =0 && vector[j] > aux; j--){  vector[j+1] = vector[j];  }  vector[j+1] = aux;  } } |