

Curso:	EDD & POO	
Profesor:	Juan Francisco Fernández Sánchez	
Alumno:		Nota: (números y letras)
Ciclo:	II	Fecha: 25 / 03 / 22
Semestre:	2022 - IE	Duración: 90 min.



Evaluación Continua 3

Recomendaciones:

- Lee bien cada ítem y responde aquello que se te solicita.
- No olvides poner tu nombre antes de entregar esta evaluación.
- Recuerda revisar la ortografía.



Elabore los siguientes programas en PYTHON

1. Diseñe la clase **Motocicleta** con los atributos privados: código, marca, modelo, y precioDolares. Implemente, además:

- Un método constructor que inicialice los atributos.
- Métodos de acceso público set/get para todos los atributos privados.
- Un método que retorne el precio de la moto en soles (1 dólar = 3.77 soles)
- Un método que retorne el precio de la moto en euros (1 euro = 1.14 dólares)

Diseñe la clase **frmMotocicleta** que permita ingresar los siguientes datos:

- Código
 - Marca
 - Modelo
 - Precio en dólares
 - Botón **Aceptar**
 - Área de texto para la salida de resultados
- A la pulsación botón **Aceptar** cree e inicialice un objeto de tipo **Motocicleta** (con datos leídos desde la GUI).
 - Implemente un método listar que reciba (como parámetro) la referencia del objeto de tipo **Motocicleta** y visualice sus datos completos.
 - Aumente en 18% el precio, modifique el modelo y la marca e invoque nuevamente al método listar.

(10 puntos)

2. Diseñe la clase **Entidad** con los atributos privados: razón social y ruc. Implemente, además:

- Un método constructor que inicialice los atributos.
- Un método mostrarDatos() que retorna en una cadena sus datos completos.

Diseñe la subclase de Entidad: **Banco** con los atributos depósito e interés anual (expresado en factor de porcentaje). Implemente, además:

- Un método constructor que inicialice los atributos.
- Un método calcularDeposito() que retorna el valor de depósito más el interés recibido al terminar el año).
- Un método mostrarDatos() que retorna en una cadena sus datos completos.

Diseñe la subclase de Entidad: **Financiera** con los atributos préstamo y cobro por operación. Implemente, además:

- Un método constructor que inicialice los atributos.
- Un método calcularPrestamo() que retorna el valor del préstamo menos el cobro por operación).
- Un método mostrarDatos() que retorna en una cadena sus datos completos.

Diseñe la clase **frmEntidad** con los siguientes controles:

- Botón **Aceptar**
- Dos áreas de texto para la salida de resultados
- A la pulsación botón **Aceptar** cree e inicialice un objeto de tipo **Banco** y **Financiera** (con datos fijos) e imprima sus datos invocando al método mostrarDatos()

(10 puntos)

NOTA:

Una vez terminada la evaluación, guardemos todos los programas en el paquete **EC3**, finalmente deberán comprimir dicho paquete y subirlo al aula virtual.