LABORATORIO 3

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

ELABORADO POR:

DIEGO FERNANDO RUIZ ROJAS

JUAN FELIPE AGUAS PULIDO

PRESENTADO A: MARIA IRMA DIAZ ROZO

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA JULIO GARAVITO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROGRAMA DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

BOGOTÁ D. C.

12 DE MARZO DE 2021

**Conociendo**

1. En el directorio descarguen los archivos contenidos en automata.zip. Revisen el código de la aplicación
2. ¿Cuántos paquetes tiene?

Contiene 3 paquetes 1 de documentación y dos más de código

1. ¿Cuántos componentes en total?

En total hay 5 componentes

1. ¿Qué tipos de componentes son?

Son clases concretas, clases abstractas, interfaces

1. ¿Cuál es el propósito del paquete presentación?

Generar una clase la cual se encarga de la ejecución de la aplicación

1. ¿Cuál es el propósito del paquete dominio?

Hacer un conjunto de clases el cual se encargue de todas las funcionalidades de la aplicación

1. Para ejecutar un programa en java, ¿Qué método se debe ejecutar? ¿En qué clase de autómata se encuentra?

-Se debe ejecutar el método main desde la clase AutomataGUI.

1. Ejecuten el programa. ¿Qué funcionalidades ofrece? ¿Qué hace actualmente? ¿Por qué?

Ofrece la funcionalidad tictac pero esta no hace nada puesto que el método tictac de la clase AutomataCelular está sin desarrollar

**Arquitectura general**

1. Consulte el significado de las palabras package e import de java. ¿Qué es un paquete? ¿Para qué sirve? Explique su uso en este programa.

-Package es un contenedor de clases que permite agrupar las distintas partes de un programa por medio de funcionalidades y elementos comunes e import es la palabra reservada para importar las diferentes clases que se utilizan en un programa.

1. Revise el contenido del directorio de trabajo y sus subdirectorios. Describa su contenido. ¿Qué coincidencia hay entre paquetes y directorios?

-La coincidencia es que ambos pueden contener archivos los cuales tienen diferentes similitudes.

1. Inicie el diseño con un diagrama de paquetes en el que se presente los componentes y las relaciones entre ellos. Consulte la referencia en moodle. En astah, crear un diagrama de clases (cambiar el nombre por Package Diagram0)