

ICI 202 Programación 2 - Ejercicio sumativo 06

Prof. Ismael Figueroa, Eduardo Godoy

24 de julio de 2018

Nombre:

Rut:

Paralelo:

Instrucciones:

Puntaje:

Nota:

- El puntaje máximo es 100 puntos.
- Tiempo máximo: 90 minutos.
- El trabajo es **individual**. Cualquier intento de copia, será sancionado según dicta el reglamento de la carrera.
- Se debe subir al aula virtual un archivo comprimido con el siguiente formato
Ej06_<NombreApellidoEstudiante_rut_paralelo>.zip, dentro de el deben estar los códigos fuentes requeridos.

Resultados de aprendizaje a evaluar:

1. Resolución de problemas utilizando Lenguaje Java.
2. Implementación de Herencia.
3. Uso de Polimorfismo
4. Modelado de clases con herencia.

Contenido: Este Ejercicios evalúa los siguientes temas:

Tema	Puntajes	
	Total	Obtenido
Creación de Clase con atributos.	30 pts.	
Implementación de métodos (comportamientos) asociados y correcto funcionamiento.	30 pts.	
Implementar clase instanciadora con método main.	30 pts.	
Cumple con el formato y compilación correcta	10 pts.	

1. Programación en Java (100 pts)

Plantamiento de problema:

- Se plantea desarrollar un programa Java que permita la gestión de una empresa de alimentos que trabaja con tres tipos de productos: productos frescos, productos refrigerados y productos congelados. Todos los productos llevan esta información común: fecha de caducidad y número de lote. A su vez, cada tipo de producto lleva alguna información específica. Los productos frescos deben llevar la fecha de envasado y el país de origen. Los productos refrigerados deben llevar el código del organismo de supervisión alimentaria. Los productos congelados deben llevar la temperatura de congelación recomendada. Crear el código de las clases Java implementando una relación de herencia desde la superclase **Producto** hasta las subclases **ProductoFresco**, **ProductoRefrigerado** y **ProductoCongelado**. Cada clase debe disponer de constructor, permitir establecer y recuperar el valor de sus atributos y tener un método que permita mostrar la información del objeto (*toString*). Crear una clase principal con el método *main* donde se cree un objeto de cada tipo y se ingresen y muestren los datos de cada uno de los objetos creados.
1. (20pts) Cree un modelo de de clases (Gráfico) que represente el problema planteado.
 2. (70pts) Codifique el modelo, según lo visto en clases. Debe ser representativo y dar solución a al problema planteado.
 3. (10pts) Considera la clase entregada MainProductos para ejecutar el programa requerido.

¿Cómo será evaluado en este trabajo?			
Ítem	Logrado	Suficiente	No Logrado
Herencia y Polimorfismo, Creación de Clase con atributos.	Aplica de forma correcta 30 % ...	Aplica parcialmente con menos de 2 errores 20 % ...	Aplica de forma incorrecta con 3 errores o más 0-9 %
Implementación de métodos (comportamientos) asociados y correcto funcionamiento.	Aplica de forma correcta 30 % ...	Aplica parcialmente con menos de 2 errores 20 %...	Aplica de forma incorrecta con 3 errores o más 0-8 %
Implementar clase instanciadora con método main y crea instancias de objetos.	Aplica de forma correcta 30 %...	Aplica parcialmente con menos de 2 errores 15 %...	Aplica de forma incorrecta con 3 errores o más 0-9 %
Cumple con el formato y compilación correcta	Aplica de forma correcta 10 % ...	Aplica parcialmente con menos de x errores 5 %...	Aplica de forma incorrecta con x errores o más 0-4 %
Total de la sección	100 %	60 %	0-30 %

Nota: En caso de que el ítem no esté presente, tiene ponderación cero.