

Universidad Internacional de las Américas
Escuela de Ingeniería Informática
Informe del laboratorio realizado

| | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| Nombre del curso: | Programación I |
| Nombre del docente: | Lic. Carlos González Romero |
| Fecha actual: | 19/06/2023 |
| Fecha de entrega: | 19/06/2023 6:00PM |
| Nombre del estudiante: | |
| Número de laboratorio: | 2 |
| Calificación: | 5% |

Nota importante:

- Estimado estudiante, si el informe de laboratorio usted lo envía fuera del tiempo solicitado, queda a criterio del docente aceptarlo y si se acepta será calificado sobre el 50% del valor del informe.
- La respuesta del laboratorio debe ser con lo visto en clase, de presentarse una solución cuya codificación no sea con lo visto en clase, el laboratorio queda automáticamente anulado.
- El estudiante debe cargar una carpeta [Apellido1Apellido2Nombre] con la entrega del proyecto programado solicitado en el laboratorio.
- La entrega del laboratorio es en la carpeta compartida con el estudiante, cuyo enlace tipo DriveGoogle se encuentra en la semana que corresponde en el E-Campus. El profesor al corte de entrega del laboratorio reubica los laboratorios entregados en otra carpeta donde el estudiante no tiene acceso y envía una imagen a todo el grupo para oficializar la entrega del mismo, un estudiante cuenta con 8 horas para indicar si no ve su laboratorio vía correo electrónico directo al profesor (gonzalezcarlos7684@gmail.com)

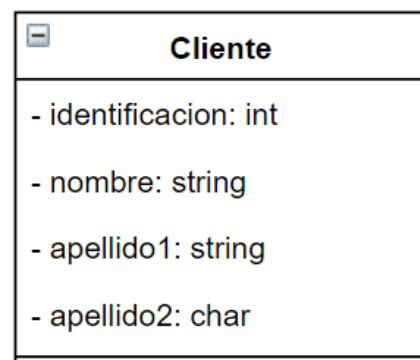
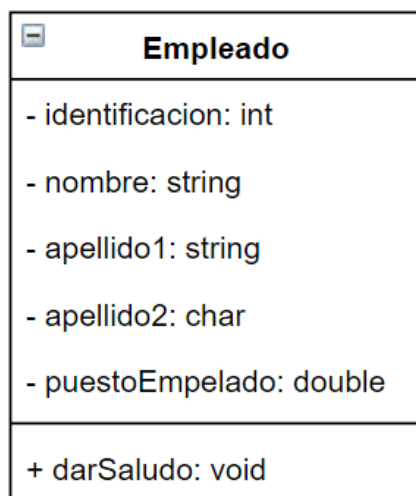
OBJETIVO GENERAL DEL LABORATORIO:

Parte #1 (1%)

- Indique dos ventajas de realizar la captura de errores e indique la estructura de código fuente Java requerida para aplicar esto.
- Explique 2 objetivos de Debuggiar nuestro código fuente Java

Parte #2 (4%)

- Investigue sobre el concepto de Herencia en el contexto de programación orientada a objetos y mencione 3 beneficios de aplicar la aplicación de este concepto.
- Escriba el código fuente del siguiente diseño UML de clases donde se muestre la aplicación del concepto de atributos y métodos para las clases [Empleado] y [Cliente], además aplique el concepto de herencia entre las mismas.
- Se le ha contratado para desarrollar una pantalla de proveedores, diseñe el diagrama UML de clases que le permita poder incorporar al sistema el registro de proveedores sacando el máximo provecho del código fuente a través del concepto de herencia, se requiere diagrama UML y código fuente que evidencie el concepto (utilizar como base el actual diagrama UML).



RECURSOS PARA USAR EN EL LABORATORIO:

- NetBeans
- Archivo txt para respuestas teóricas

ENTREGABLES

- Archivos .java versionar códigos de archivos JAVA en el respectiva carpeta con su nombre de Laboratorio#2 de GitHub