

UNIVERSIDAD EAN

FACULTAD DE ESTUDIO EN INGENIERÍA EN  
SISTEMAS

DESARROLLO DE SOFTWARE

DIAGRAMAS UML

AUTOR: GAMALIEL SÁNCHEZ HERNÁNDEZ

TEZIUTLÁN, PUE, MÉXICO, 12 DE FEBRERO DE 2022

## Cuestionario

Cuenta

Tablero

Cursos

Calendario

Bandeja de entrada

Historial

Studio

Ayuda

40065350 VEV00029C101 > Evaluaciones > Cuestionario en línea No. 1

2022 Semestre 1 Ciclo 1

Página de Inicio

Módulos

Evaluaciones

Programa del curso

Calificaciones

Personas

Cisco Webex

### Cuestionario en línea No. 1

Fecha de entrega 13 de mar en 23:59 Puntos 5 Preguntas 5

Disponible 27 de ene en 0:00 - 13 de mar en 23:59 casi 2 meses Límite de tiempo 30 minutos Intentos permitidos 3

### Instrucciones

Responda correctamente las siguiente preguntas. Tiene hasta 3 intentos para responder las preguntas correspondientes.

Fecha Máxima de realización: 13 de marzo de 2022

Volver a realizar el examen

Información sobre el último intento:

Hora:

2 minutos

Puntaje actual:

5 de 5

se mantuvo el puntaje:

5 de 5

Aún dispone de 2 intentos más

[Volver a realizar el examen](#)

(Se guardará su calificación más alta)

### Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	<a href="#">Intento 1</a>	2 minutos	5 de 5

ⓘ Las respuestas correctas estarán disponibles el 14 de mar en 0:00.

Entregado el 5 de feb en 22:30

Pregunta 11 / 1 pts

¿Cuáles son los pilares de la programación Orientada por Objetos?

- 1) La clase Fraccionario: debemos poder almacenar el numerador y el denominador del Fraccionario.

Fraccionario
- numerador : int
- denominador : int

```
class Fraccionario(){  
    private int numerador;  
    private int denominador;  
}
```

- 2) Un Reloj es una clase que almacena la hora, los minutos y los segundos.

Reloj
- hora : int
- minutos : int
- segundos : int

```
class Reloj{  
    private int hora;  
    private int minutos;  
    private int segundos;  
}
```

- 3) La clase Fecha permite almacenar año, mes y día.

Fecha
- anio : int
- mes : byte
- dia : byte

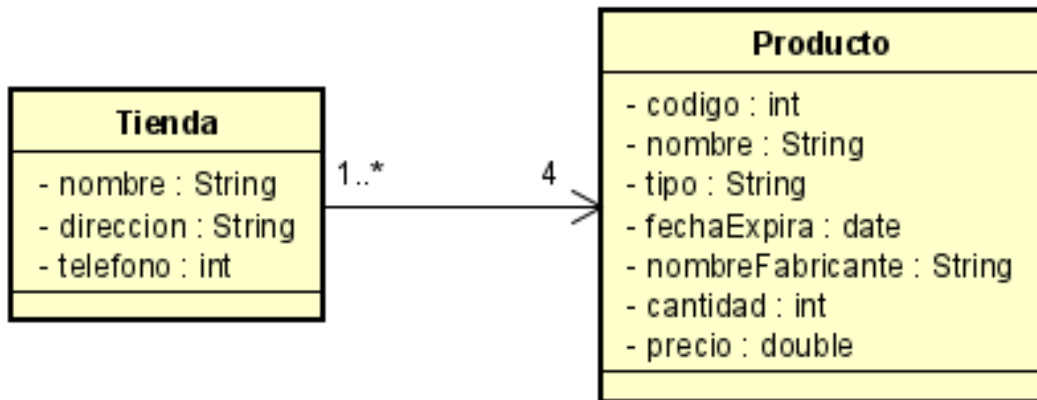
```
class Fecha{  
    private int anio;  
    private byte mes;  
    private byte dia;  
}
```

- 4) Un proyectil es una clase que permite trabajar la velocidad a la que es disparado el elemento, así como el ángulo con el que sale disparado.

Proyectil
- velocidad : double
- angulo : double

```
class Proyectil{  
    private double velocidad{  
    private double angulo{  
}
```

- 5) Una tienda (de la que guardamos el nombre, la dirección y el teléfono) ofrece 4 productos. De cada uno de estos productos queremos almacenar un código numérico, el nombre, el tipo del producto (que puede ser LACTEO, CÁRNICO, FRUTA o ENLATADO), la fecha de expiración, el nombre del fabricante, la cantidad en inventario y el precio unitario.



```

class Tienda{
    private String nombre;

    private String dirección;

    private int teléfono;

}
  
```

- 6) Una Universidad (de la que nos interesa su nombre, nombre del rector y nombre de la ciudad donde funciona) guarda información de sus facultades. Una facultad tiene un nombre, profesores, estudiantes, carreras y cursos. Un profesor es una persona de la que tenemos que guardar también la profesión, la nacionalidad, y el sueldo. Un profesor pertenece a una sola facultad. De una carrera necesitamos guardar el nombre, el número de créditos totales, el número de semestres que dura la carrera, el nivel de la carrera (PREGRADO o POSTGRADO) y la facultad a la que pertenece. Los estudiantes son personas de las que tenemos que almacenar el semestre en que se encuentra, la carrera que está cursando y la fecha en que ingresó a la universidad. De cada curso hay que almacenar el código (un número), el nombre del curso, el número de créditos, la carrera a la que pertenece, el número del salón donde se imparte, el profesor que la dicta y los estudiantes que la están cursando actualmente. Una persona tiene cédula, nombre, fecha de nacimiento y lugar de nacimiento (ciudad, departamento, país).