



Taller General

Instrucciones

- Lea cuidadosamente cada ítem antes de comenzar a responderlo. Léalo completo antes de comenzar y formule sus preguntas.
- Escriba respetando el formato adecuado de Netbeans, utilice las convenciones de nombrado de clases y variables
- Crear un Paquete que se diga: NombreTallerGeneral, por ejemplo: JeilynMolinaTallerGeneral

Pregunta #1

Dado que la Universidad donde usted estudia realiza una serie de actividades de desarrollo profesional para los estudiantes, le han contratado a usted para que desarrolle una propuesta de clases según lo que se indica a continuación:

A los eventos pueden asistir tanto estudiantes, administrativos, profesores y público en general, todos se deben registrar, sin embargo, cuando se registra una persona externa (público general) se deben ingresar información de contacto, para seguimiento posterior.

Los eventos pueden repetirse en más de una ocasión, y el orador puede ser otra persona. Pero un orador puede dar más de una capacitación.



1.A: Determine al menos 4 clases para contener la información de problema anterior, recuerde nombrarlas bien, según las convenciones vistas en clase.

1.B. Establezca los atributos idóneos para cada clase, considere el tipo de datos y un identificador adecuado (según las convenciones)

1.C. establezca el modificador como privado en cada uno de los atributos de las clases y cree los métodos set's y get's que fijan y obtienen la información.

1.D En la sección del método main (clase Principal) creada para tal fin cree al menos un objeto de cada una de las clases de la pregunta 1.A.



Pregunta #2

2.A En alguna de las clases desarrolladas en la pregunta1, cree un método que despliegue la información de este.

2.B Instancie un objeto e invoque el método creado en la pregunta 2.A, invóquelo en el Main.

Pregunta #3 (decisiones)

Una tienda vende camisas de distintas tallas: Pequeñas (P), Medianas (M) y Grandes (G). Las pequeñas tienen un valor de ¢3.000 y sobre ese precio no se aplica descuento, las medianas valen ¢5.300 y reciben un descuento del 3% y las grandes valen ¢7.000 y sobre ellas se aplica un descuento del 5%. Debe realizar un programa al que se le da el tamaño y cantidad de camisetitas y nos da el total a pagar.



Pregunta #4 (Ciclos)

Realice un programa que imprima una pirámide de números, según la cantidad de líneas que le indique el usuario, es decir, si el usuario indica 3, se vería:

3 2 1

2 1

1

Si se indica 5:

5 4 3 2 1

4 3 2 1

3 2 1

2 1

1

Pregunta #5 (Decisiones y Ciclos)

Imprima el ganador de una elección. Tome en cuenta que se reciben N votos y que en la elección participan tres candidatos. Debe funcionar N veces.

Pregunta #6 (Decisiones)

Solicite un número al usuario y díglele si el número es divisible entre 2, 3, 5 o 7. Si es divisible por más de uno de esos números, debe indicar cuales son todos los divisores.



Pregunta #7 (Decisiones y ciclos)

Realice un programa que almacene los datos de 2 vendedores, y para ambos calcular la comisión que le corresponde de acuerdo a las ventas que hizo cada uno (15% del total vendido).

El programa debe preguntar cuántas ventas se realizaron en el día y después pedir el monto de cada venta y asignársela a uno de los vendedores. Muestre la comisión ganada por cada uno de los vendedores.

Pregunta #8 (Decisiones y ciclos)

Realice un menú desde donde se pueda dar acceso a las preguntas de la 3 a 7 y la opción de salir, El menú debe repetirse hasta que se le dé la opción de salir.