

Tarea Nº 1: Todo es un Objeto y Clases

1. Construir una aplicación de nombre: **Apellidos_Tarea_01_Ejercicio_01** (sólo consola sin formulario) y en ella desarrolle las siguientes actividades:

Declare un conjunto de variables según los siguientes enunciados:

- a. Para almacenar el nombre de una mascota
- b. Para almacenar los nombres de 4 alumnos
- c. Para almacenar las temperaturas registradas cada 15 días durante 3 meses
- d. Para almacenar los precios de 5 productos
- e. Para almacenar las edades de 3 estudiantes
- f. Para almacenar los nombres de 3 objetos de una habitación
- g. Para almacenar la pérdida y ganancia del mes de mayo
- h. Para almacenar el total de compras y ventas de una compra
- i. Para almacenar el estado [civil: soltero, casado, separado, divorciado, viudo] de una persona
- j. Para almacenar el estado (luz: R, V, A) de un semáforo
- k. Para almacenar el estado (operativo/inoperativo) de una computadora
- l. Para almacenar la cantidad de personas que se matricularon a un curso
- m. Para almacenar el promedio máximo y el promedio mínimo obtenido al finalizar 3 cursos
- n. Para almacenar el aforo máximo y el aforo empleado en un local al momento de una inspección
- o. Para almacenar el sueldo bruto, descuento, bonificación y sueldo neto

Inicialice cada una de las variables declaradas:

Asígneles un valor según su propio criterio

Manipule las variables y muestre los resultados:

Dentro del método main() realice como mínimo 15 ejercicios a través de los cuales: realice operaciones aritméticas, manipule las variables tipo cadena (ejemplo: extracción, conversión, ubicación, etc. de uno o parte de los caracteres)

2. Construir una aplicación **Apellidos_Tarea_01_Ejercicio_02** (con formulario) y realice las siguientes actividades:

Para cada uno de los siguientes enunciados cree una clase (dentro del paquete Modelo. Ejemplo: Estudiante) y un formulario (dentro del paquete Vista. Ejemplo: JFrame_Estudiante). Procure que en cada clase se empleen variables de distinto tipo. En cada formulario capture los datos a través de JTextField (aunque puede experimentar con otro tipo de controles):

- a. Registrar y Consultar 5 datos de un estudiante
- b. Registrar y Consultar 4 datos de un electrodoméstico
- c. Registrar y Consultar 8 datos de un trabajador
- d. Registrar y Consultar 4 datos de una ciudad
- e. Registrar y Consultar 5 datos de un país
- f. Registrar y Consultar 3 datos de un libro
- g. Registrar y Consultar 7 datos de un curso
- h. Registrar y Consultar 5 datos de un calzado
- i. Registrar y Consultar 4 datos de una prenda de vestir
- j. Registrar y Consultar 6 datos de un vehículo de transporte
- k. Registrar y Consultar 5 datos de un planeta
- l. Registrar y Consultar 5 datos de un atleta
- m. Registrar y Consultar 5 datos de un animal
- n. Registrar y Consultar 5 datos de un zoológico
- o. Registrar y Consultar 5 datos de una fábrica

3. Construir una aplicación **Apellidos_Tarea_01_Ejercicio_03** (con formulario) y en ella desarrolle las siguientes actividades:

Para cada uno de los siguientes enunciados cree un formulario (dentro del paquete Vista. Ejemplo: **JFrame_Enunciado_A**):

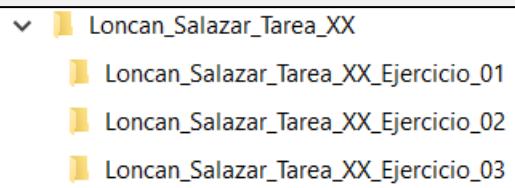
- a. Solicite el ingreso de 3 cadenas de texto y concaténalas.
- b. Solicite el ingreso de 3 números enteros y muestre el promedio expresado como un número entero (redondeado).
- c. Solicite el ingreso de 4 textos, extraiga el 4 carácter de cada texto y muestre un nuevo texto compuesto por estos 4 caracteres.
- d. Solicite el ingreso de 3 ángulos sexagesimales y conviértalos a radianes.
- e. Solicite el ingreso de 3 números y muestre el valor mayor.
- f. Solicite el ingreso de 2 textos y determine si ambos son iguales o no.
- g. Solicite el ingreso de 4 textos, muestre la cantidad de caracteres que cada uno de ellos tiene e indique cual de todos tiene el menor número de caracteres.
- h. Solicite el ingreso de 3 números decimales (montos invertidos por 3 personas), calcular y mostrar el porcentaje que cada persona ha invertido.

INSTRUCCIONES PARA EL ENVÍO

Cree una carpeta **Apellidos_Tarea_01** y dentro de ella coloque cada uno de los ejercicios creados. Únicamente comprima a la carpeta (no comprima los ejercicios). Luego envíe la carpeta comprimida.

Ejemplo:

Estructura de la carpeta:



Carpeta comprimida:

