

	Ingeniería en Sistemas de Computación Ejercicio Integrador	Curso: Introd. a la Programación
		Prof: MGT. Esteban Marín Ch.
		Código curso: SC-202

Nombre del estudiante: _____ **Carnet:** _____

Porcentaje: 2% Puntaje total: 100 puntos Tiempo disponible: 3 horas	Puntos obtenidos: ____ puntos Porcentaje: ____ % Nota: ____
Instrucciones generales	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sírvase apagar su celular o cualquier dispositivo móvil o similar, y colocarlo en su maletín o bolso. ▪ El envío de mensajes de texto, uso de Internet, chat o cualquier otra forma de comunicación ya sea escrita u oral, está prohibida durante el examen. Si debe contestar una llamada de emergencia sírvase comunicarlo al profesor y con la autorización previa, proceda a seguir las instrucciones del caso. ▪ Lea cuidadosamente la prueba antes de iniciar, dispone de 15 minutos para formular sus preguntas antes de comenzar el examen. ▪ Si se le presenta alguna situación que requiere su salida del aula sírvase pedir autorización al profesor levantando la mano. ▪ Responda todo en el cuaderno de examen destinado para este fin. ▪ Cualquier intento de fraude durante la prueba autoriza al docente a la anulación del examen y la reprobación del curso. 	

Instrucciones:

Realice el ejercicio propuesto.

El Acuario Wallaby 42 Sidney ha decidido automatizar su proceso de registro de especies de peces, por ello le ha solicitado a usted que como programador diseñe una aplicación que, mediante clases y arreglos de objetos, permita controlar dicho proceso. La clase debe contener como atributos: nombre de la especie, cantidad de peces, categoría (tropical u oriental) y precio.

En una clase adicional, llamada Rutina, los datos serán almacenados en un arreglo de objetos de 10 posiciones. Además, debe crear los métodos para consultar por especie, consultar por categoría, la especie con el precio más alto y la especie con el precio más bajo. (En métodos independientes).

En la clase Main, cree un objeto para la clase Rutina y realice el llamado de cada uno de los métodos.