

Evidencia Programación Orientada a Objetos con PHP

Aprendiz:

Juan David Buitrago Suarez

Instructor:

Ing. Néstor Montaño

Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software

Ficha:

3064241

SENA

Centro de Diseño y Metrología

Descripción del Proyecto

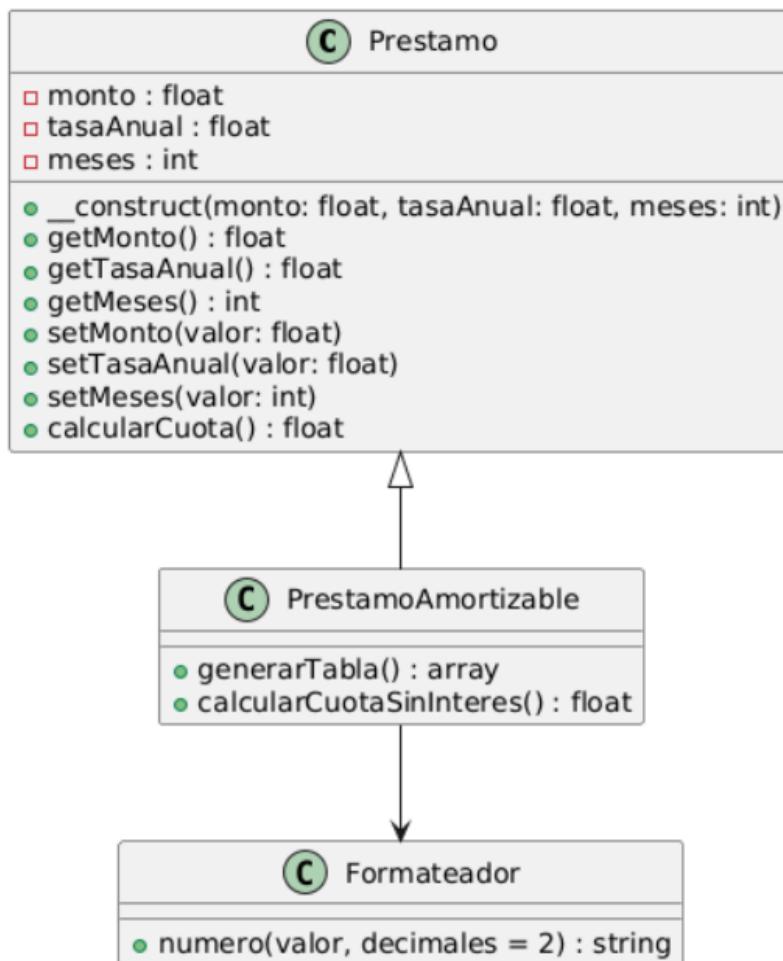
Este proyecto es un simulador que ayuda a calcular cómo se paga una deuda mes a mes, usando una tabla de amortización. Fue hecho en PHP, aplicando Programación Orientada a Objetos (POO).

Se creó una clase llamada Deuda, donde se guardan los datos básicos del préstamo: cuánto dinero pediste, a qué tasa, y en cuántos meses lo vas a pagar.

Luego se hizo otra clase llamada DeudaAmortizable, que hereda de la clase Deuda.

Esta clase es la encargada de armar la tabla de pago, donde muestra:

- ✓ la cuota mensual
- ✓ cuánto pagas de interés
- ✓ cuánto abonas al capital
- ✓ y cuánto te queda por deber cada mes.



El sistema funciona desde un formulario en una página web: tú pones monto, tasa y plazo, y automáticamente te genera toda la tabla.

Todo incluye validaciones básicas y un diseño limpio.

Repositorio

El código completo está aquí:

<https://github.com/JUBUDASU02/TrabajosCodificacion>

Dentro está la carpeta Segundo Trabajo, donde encuentras el archivo index.php, que es el corazón del proyecto.

¿Cómo hacerlo funcionar?

- Instalas XAMPP si no lo tienes.
- Enciendes el servidor Apache.
- Copias la carpeta del proyecto en: C:\xampp\htdocs\
- En esa carpeta debe estar el archivo index.php.
- Abres el navegador y escribes: <http://localhost/amortizacion/>
- Ingresas los datos, presionas Calcular, y listo: verás tu cuota y la tabla completa.

Conclusión

Este proyecto demuestra que sí se puede usar bien la POO en PHP, y que la herencia, el encapsulamiento y la reutilización de código realmente ayudan a organizarlo mejor.

El diagrama UML sirvió de guía para armar las clases y sus responsabilidades.

El resultado final es un programa práctico y claro, que te ayuda a calcular cualquier deuda con su tabla de amortización.