

UNIVERSIDAD DON BOSCO
ESCUELA DE INGENIERIA



DESARROLLO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

TALLER PRÁCTICO 1

GRUPO TEÓRICO: GT01

Integrantes:

Jared Jazer Romero Orellana RO201303

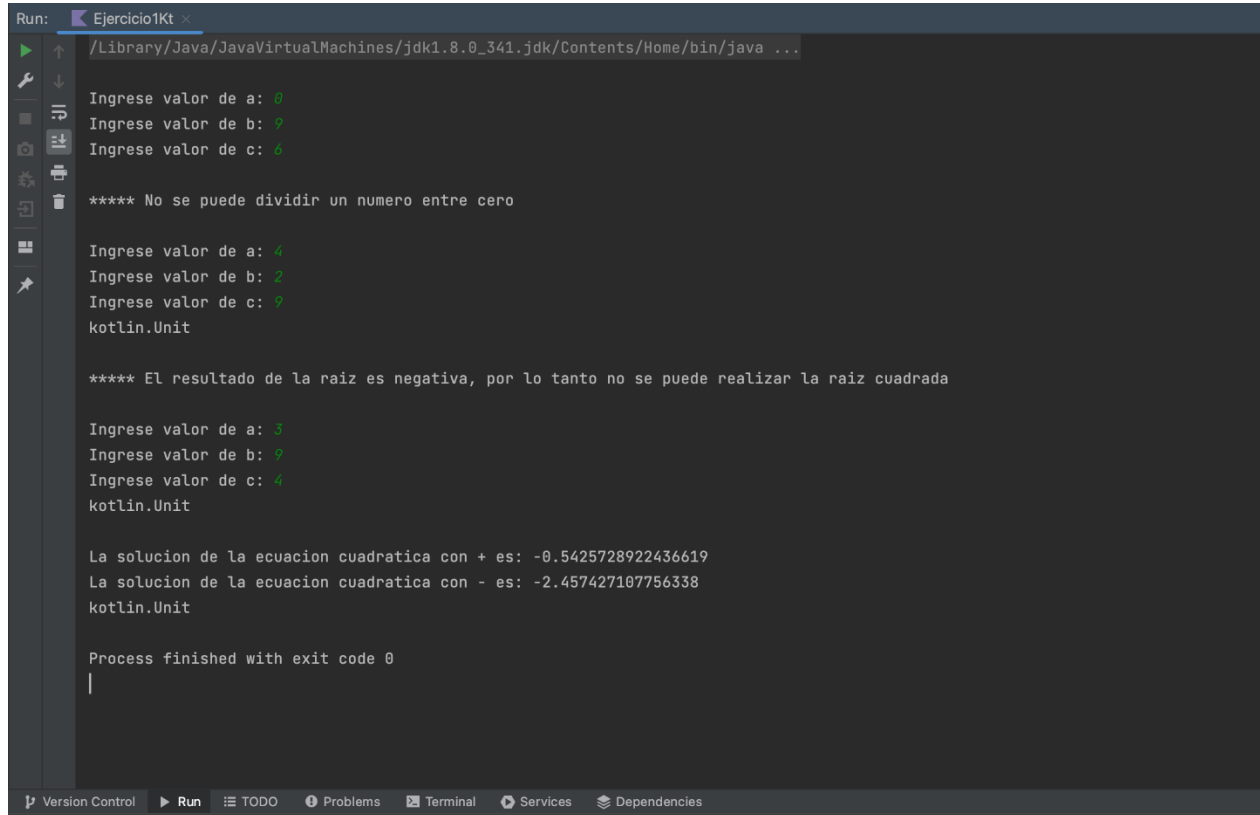
Carlos Eduardo Siliézar Colocho SC202203

Fecha de presentación: sábado 10 de septiembre de 2022.

Docente: Ing. Alexander Alberto Sigüenza Campos.

Enlace de repositorio de GitHub: <https://github.com/Jaredromero1/TallerPractico1.git>

1. (15%) Realizar una aplicación. Que resuelva la solución de la ecuación cuadrática.



```
Run: Ejercicio1Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...

Ingrese valor de a: 0
Ingrese valor de b: 9
Ingrese valor de c: 6

**** No se puede dividir un numero entre cero

Ingrese valor de a: 4
Ingrese valor de b: 2
Ingrese valor de c: 9
kotlin.Unit

**** El resultado de la raiz es negativa, por lo tanto no se puede realizar la raiz cuadrada

Ingrese valor de a: 3
Ingrese valor de b: 9
Ingrese valor de c: 4
kotlin.Unit

La solucion de la ecuacion cuadratica con + es: -0.5425728922436619
La solucion de la ecuacion cuadratica con - es: -2.457427107756338
kotlin.Unit

Process finished with exit code 0
```

Se le solicita al usuario ingresar los valores de “a”, “b” y “c” que corresponden a los coeficientes de una ecuación de segundo grado, y posteriormente se obtienen las dos soluciones de los resultados de las raíces positiva y negativa.

2. (15%) Realizar una aplicación. Calcular el salario neto de un empleado, solicitando nombre y salario base, “Salario neto = salario base – Deducciones (ISSS- 3%, AFP-4%, RENTA-5%)”.

```
Run: Ejercicio2Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...
Ingrese su nombre: Jared Romero
Ingrese salario base: $1260

-----
Jared Romero Su salario neto es: $1108.8
-----

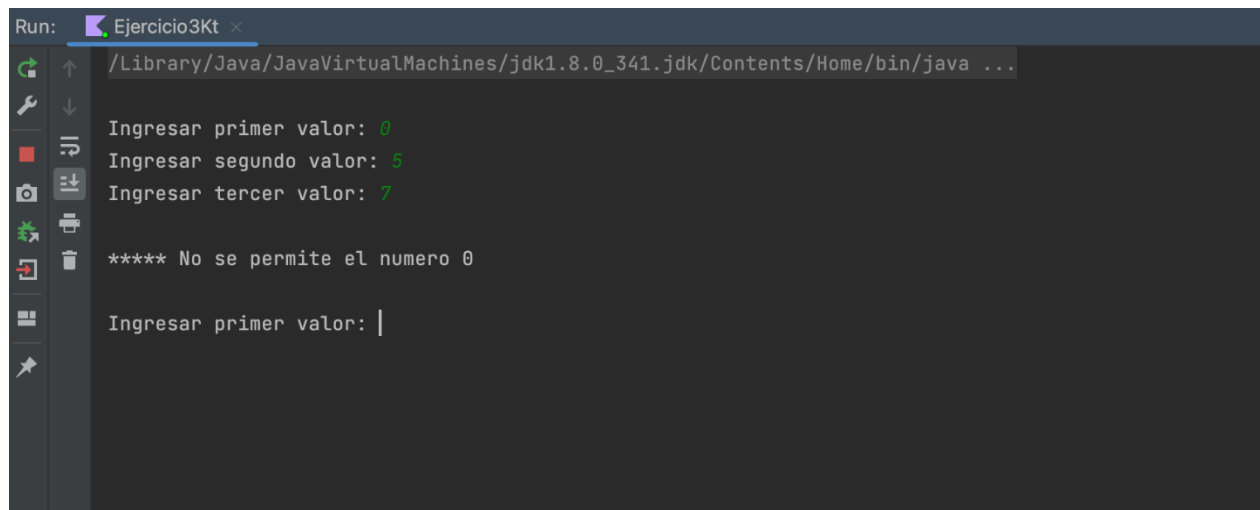
Su ISSS es: $37.8
Su AFP es: $50.4
Su Renta es: $63.0

Process finished with exit code 0
|
```

El usuario ingresa su nombre y salario base al cual se le aplican descuentos (ISSS- 3%, AFP-4%, RENTA-5%), Posteriormente se realiza el calculo del salario neto indicando la resta de las deducciones.

3. (35%) Realizar una aplicación. Solicitar al usuario 3 números enteros y calcular el mayor y menor de ellos.

- No se aceptan números negativos, cero e iguales.
- Solo se deben de ingresar múltiplos de 3, excluyendo el número 9.
- El número mayor se debe de sumar 10, si el número menor es mayor a 5.
- El número menor se debe de restar 5, si el número mayor es menor a 100
- Las impresiones de los resultados se realizan en pantalla.



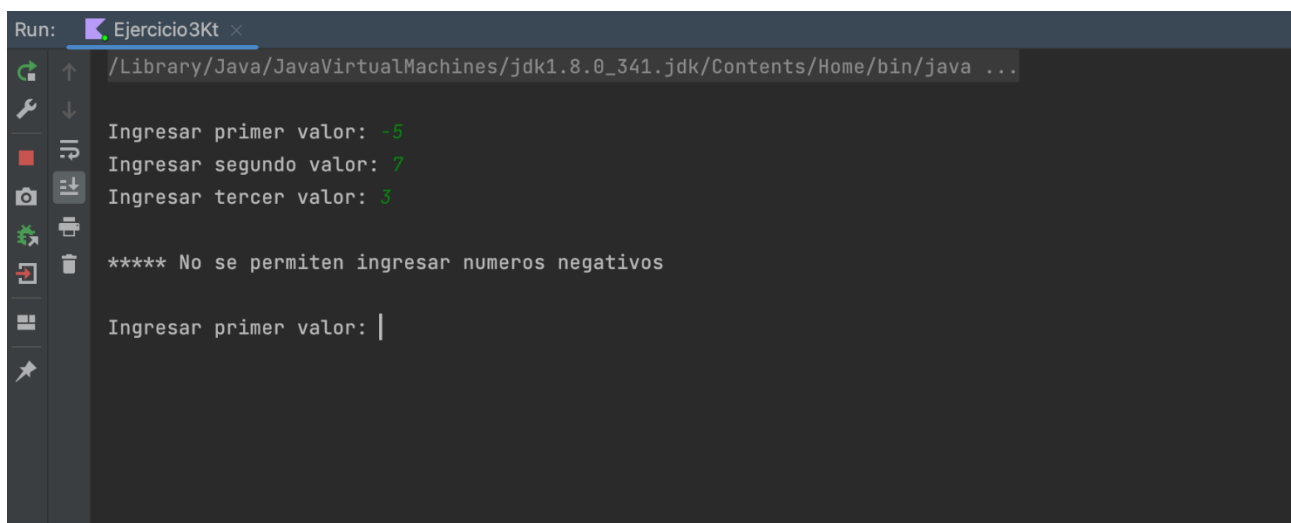
```
Run: Ejercicio3Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...

Ingresar primer valor: 0
Ingresar segundo valor: 5
Ingresar tercer valor: 7

***** No se permite el numero 0

Ingresar primer valor: |
```

Se solicitan al usuario que ingrese 3 números múltiplos de 3, indicando que no se permite el 9.



```
Run: Ejercicio3Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...

Ingresar primer valor: -5
Ingresar segundo valor: 7
Ingresar tercer valor: 3

***** No se permiten ingresar numeros negativos

Ingresar primer valor: |
```

Indicamos que no se permiten números negativos, y nuevamente realizamos la petición.

```
Run: Ejercicio3Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...

Ingresar primer valor: 5
Ingresar segundo valor: 5
Ingresar tercer valor: 8

***** Los numeros no pueden ser iguales

Ingresar primer valor:
```

Aplicamos la restricción en la cual los números no pueden ser iguales.

```
Run: Ejercicio3Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...

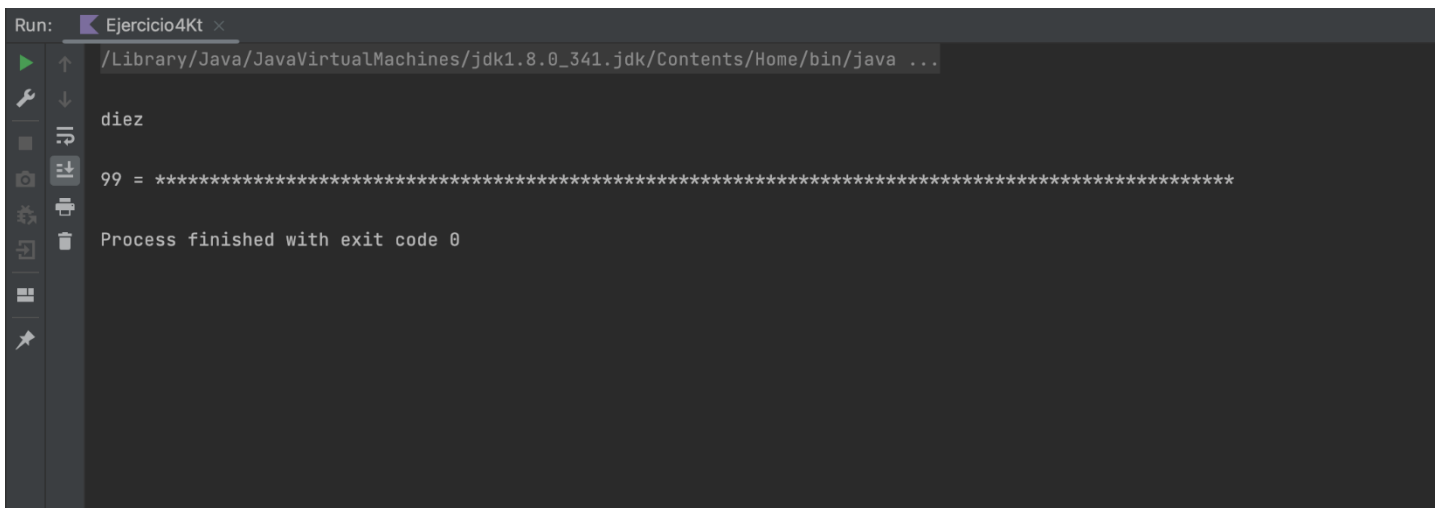
Ingresar primer valor: 8
Ingresar segundo valor: 24
Ingresar tercer valor: 56
-----
El valor 8 no es multiplo de 3
El valor 24 es multiplo de 3
El valor 56 no es multiplo de 3
-----
El numero mayor es: 66
El numero menor es: 3

Process finished with exit code 0
|
```

Imprimimos resultados con las siguientes restricciones: el número mayor se debe de sumar 10, si el número menor es mayor a 5. El número menor se debe de restar 5, si el número mayor es menor a 100.

4. (35%) Declarar una clase Dado que genere un valor aleatorio entre 1 y 100, mostrar su valor.

- La clase padre, debe mostrar el valor del número en letras, por ejemplo 1 = uno, 5 = cinco, 80= ochenta y así sucesivamente.
- Crear una segunda clase llamada DadoRecuadro que genere un valor entre 1 y 100, mostrar el valor con asteriscos. Utilizar la herencia entre estas dos clases. Ejemplos 1 = *, 5 = ***** y así sucesivamente.



```
Run: Ejercicio4Kt x
/Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_341.jdk/Contents/Home/bin/java ...
diez
99 = *****
Process finished with exit code 0
```

El programa imprime el número de asteriscos que corresponde al número de valor aleatorio.