



**REPORTE: PRACTICA DE CLASES Y METODOS**

**ESTUDIANTE: PÉREZ MELLADO JENNYFER**

**GRUPO: 211**

**MAESTRO: IVAN ISAY GUERRA LOPEZ**

**MATERIA: DESARROLLO DE APPS MÓVILES**

**FECHA: 04 - 09 - 2025**

## Conceptos claves para el desarrollo de la actividad:

- Clases: Moldes o plantillas que definen la estructura y el comportamiento de un tipo de objeto, especificando qué atributos y qué métodos seguirán los objetos.
- Métodos: Los métodos se refieren a las funciones asociadas a un objeto, es decir, las acciones que este mismo puede realizar.

## Construcción del código:

Como primer punto creamos una clase tal como indican las indicaciones llamado inicioPAM, en esta clase se definieron cuatro métodos correspondientes a la información solicitada, estos fueron, Reglamento, en donde se colocaría toda la información referente al reglamento; Lineamientos, que mostraría toda la información relacionada a los lineamientos específicos de Classroom dados por el profesor; Fechas, con las fechas de exámenes parciales y la fecha del final; y Porcentajes, con los porcentajes correspondientes a cada parcial en las áreas de conocimiento, desempeño, producto y proyecto integrador; en estos mismo constructores se colocó toda la información antes mencionada.

```
1  import java.util.Scanner;
2
3  class inicioPAM
4  {
5      public void Reglamento ()
6      {
7          System.out.println(x:"\nREGLAMENTO P00\n");
8          System.out.println(x:"1.- Respeto \n2.- Importante participación activa en clase \n3.- No entregar trabajos incomp
9          System.out.println(x:"4.- No se aplica examen fuera de tiempo \n5.- Plagio de trabajos = 0 para todos");
10         System.out.println(x:"6.- 3 faltas = Final del parcial \n7.- Calificación Máxima en el final 8");
11     }
12
13     public void Lineamientos ()
14     {
15         System.out.println(x:"\nLINEAMIENTOS CLASSROOM\n");
16         System.out.println(x:"Entregar los trbajos para su revisión");
17         System.out.println(x:"Entregas en PDF");
18         System.out.println(x:"Avisos de Clase ");
19         System.out.println(x:"Entregas autorizadas con retraso, 5 Calif Max");
20     }
21
22     public void Fechas ()
23     {
24         System.out.println(x:"\nFECHAS DE PARCIALES\n");
25         System.out.println(x:"Parcial 1: 29 de Septiembre del 2025");
26         System.out.println(x:"Parcial 2: 03 de Noviembre del 2025");
27         System.out.println(x:"Parcial 3: 01 de Diciembre del 2025");
28         System.out.println(x:"Final: 08 de Diciembre del 2025");
29     }
30 }
```

```
31     public void Porcentajes ()
32     {
33         System.out.println(x:"\nPORCENTAJES POR PARCIAL\n");
34         System.out.println(x:"Conocimiento Parcial 1: 40% Parcial 2: 40% Parcial 3: 20%");
35         System.out.println(x:"Desempeño Parcial 1: 20% Parcial 2: 20% Parcial 3: 10%");
36         System.out.println(x:"Producto Parcial 1: 30% Parcial 2: 20% Parcial 3: 40%");
37         System.out.println(x:"P.I. Parcial 1: 10% Parcial 2: 20% Parcial 3: 30%");
38     }
39 }
40 }
```

Posterior a ello, para la parte grafica de la interfaz, se creo una segunda parte como main, para su ejecución, en esta se creó un menú con la opción de acceder a la información de los cuatro métodos y una quinta opción para salir, y haciendo uso del ciclo do-while, el usuario podrá acceder a cualquiera de esta información, en el orden que este lo desee, pasando de una opción a otra de forma indefinida; en este menú también se usó un switch, el cual, dependiendo de la opción que se pida, mostrara la misma, al usuario se le pide elegir una opción entre 1 y 5, entonces inicia el switch, que llevara por ejemplo a la opción 1 en la cual se hace un llamado del método por lo que muestra dicha información; también para esto al inicio del main, se debe de crear un objeto, de esta manera este mismo obtiene los atributos de la clase que en este caso se componen únicamente de los métodos, por lo que dicho objeto tendrá dicha información de forma predeterminada.

```
41 public class Consulta_Informacion
42 {
43     Run | Debug
44     public static void main(String[] args)
45     {
46         Scanner teclado = new Scanner(System.in);
47         inicioPAM info = new inicioPAM();
48
49         int opcion;
50
51         do
52         {
53             System.out.println(x:"\nCONSULTAR INFORMACIÓN DE LA MATERIA: \n");
54             System.out.println(x:"1.- Reglamento P00");
55             System.out.println(x:"2.- Lineamientos de Classroom");
56             System.out.println(x:"3.- Fechas de los Parciales");
57             System.out.println(x:"4.- Porcentajes por Parcial");
58             System.out.println(x:"Seleccione una opcion: ");
59             opcion = teclado.nextInt();
60             switch (opcion)
61             {
62                 case 1:
63                     info.Reglamento();
64                     break;
65                 case 2:
66                     info.Lineamientos();
67                     break;
68                 case 3:
69                     info.Fechas();
70                     break;
71                 case 4:
72                     info.Porcentajes();
73                     break;
74                 case 5:
75                     System.out.println(x:"CONSULTA FINALIZADA");
76                 default:
77                     break;
78             }
79
80         } while (opcion != 5);
81         teclado.close();
82     }
83 }
84
```

De esta forma, como resultado final, en la parte de la consola al ejecutar el programa, se nos desplegara un menú, y se solicitara elegir una opción, al elegir una entre el 1 y el 4, se podrá visualizar información importante referente a la materia y al usar el número 5 se terminara dicha consulta y el programa terminara.

```
CONSULTAR INFORMACIÓN DE LA MATERIA:
```

- 1.- Reglamento POO
  - 2.- Lineamientos de Classroom
  - 3.- Fechas de los Parciales
  - 4.- Porcentajes por Parcial
- Seleccione una opción:

1

```
REGLAMENTO POO
```

- 1.- Respeto
- 2.- Importante participación activa en clase
- 3.- No entregar trabajos incompletos
- 4.- No se aplica examen fuera de tiempo
- 5.- Plagio de trabajos = 0 para todos
- 6.- 3 faltas = Final del parcial
- 7.- Calificación Máxima en el final 8

```
CONSULTAR INFORMACIÓN DE LA MATERIA:
```

- 1.- Reglamento POO
  - 2.- Lineamientos de Classroom
  - 3.- Fechas de los Parciales
  - 4.- Porcentajes por Parcial
- Seleccione una opción:

2

```
LINEAMIENTOS CLASSROOM
```

Entregar los trabajos para su revisión  
Entregas en PDF  
Avisos de Clase  
Entregas autorizadas con retraso, 5 Calif Max

```
CONSULTAR INFORMACIÓN DE LA MATERIA:
```

- 1.- Reglamento POO
  - 2.- Lineamientos de Classroom
  - 3.- Fechas de los Parciales
  - 4.- Porcentajes por Parcial
- Seleccione una opción:

3

```
FECHAS DE PARCIALES
```

Parcial 1: 29 de Septiembre del 2025  
Parcial 2: 03 de Noviembre del 2025  
Parcial 3: 01 de Diciembre del 2025  
Final: 08 de Diciembre del 2025

```
CONSULTAR INFORMACIÓN DE LA MATERIA:
```

- 1.- Reglamento POO
  - 2.- Lineamientos de Classroom
  - 3.- Fechas de los Parciales
  - 4.- Porcentajes por Parcial
- Seleccione una opción:

4

```
PORCENTAJES POR PARCIAL
```

Conocimiento	Parcial 1: 40%	Parcial 2: 40%	Parcial 3: 20%
Desempeño	Parcial 1: 20%	Parcial 2: 20%	Parcial 3: 10%
Producto	Parcial 1: 30%	Parcial 2: 20%	Parcial 3: 40%
P.I.	Parcial 1: 10%	Parcial 2: 20%	Parcial 3: 30%

```
CONSULTAR INFORMACIÓN DE LA MATERIA:
```

- 1.- Reglamento POO
  - 2.- Lineamientos de Classroom
  - 3.- Fechas de los Parciales
  - 4.- Porcentajes por Parcial
- Seleccione una opción:

5

```
CONSULTA FINALIZADA
```

```
PS C:\Users\jenny\Documents\Cuarto cuatrimestre\PP APP MOV>
```

Al final solo se sube lo que se realizo a GitHub, y la practica esta finalizada; de esta práctica aprendí más de lo que esperaba, si bien trabajamos con conceptos de los cuales ya tenia conocimiento, que me los pidieran de forma clara y por su nombre tal cual es, me llevo a un momento de confusión antes de recordar lo aprendido y poder aprovechar la oportunidad para usarlo de forma practica y clara, pues ahora ya entiendo mas los conceptos de clase y métodos.