**Imagen que contiene cuarto, firmar

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**

**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.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

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.

![Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.]()

![Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.]()

![Imagen que contiene Patrón de fondo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.]()

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.