



Facilitador(a): Migdalia Testa

Asignatura: Programación de Software I

Estudiante: _____ Fecha: 11 de mayo de 2022

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Creación de Programas utilizando Estructuras Repetitivas aplicando la Metodología de la Programación Orientada a Objetos

B. TEMAS:

- Desarrollar programas utilizando Estructuras Repetitivas

C. OBJETIVO(S):

- Aplicar los pasos de la metodología orientada a objetos
- Implementar la utilización de Estructuras Repetitivas en los Programas

D. METODOLOGÍA: Aplicar los conceptos dados en clases.

E. PROCEDIMIENTO:

Para los siguientes supuestos aplicar la metodología para programación orientada a objetos
Entregar:

- Identificar la(s) clase(s) del problema.
- Identificar los atributos de la(s) clase(s) identificadas en el punto I.
- Identificar el(los) método(s) de la(s) clase(s).
- Realizar el pseudocódigo

Realizar la codificación utilizando Java.

Casos a resolver:

1. Se desea un programa que lea la cantidad de estudiantes que hay en un salón de programación. Cada estudiante tiene cuatro notas parciales. El programa debe calcular el promedio para cada estudiante. Para cada estudiante el programa debe escribir el nombre del estudiante, el promedio de sus notas y la literal correspondiente al promedio.

Promedio	Literal
Mayor a 90	A
Mayor a 80	B
Mayor a 70	C
Mayor a 60	D
Menor o igual a 60	F

2. Se desea un programa que lea la cantidad de estudiantes de un salón de clases. Para cada estudiante el programa debe solicitar su sexo, estatura y peso. Al finalizar el programa



debe escribir la cantidad de estudiantes que tiene el salón, la cantidad de estudiantes por sexo, promedio del peso por sexo y el promedio de la estatura por sexo.

F. RECURSOS:

Material dado en clases
Internet

G. CONSIDERACIONES FINALES:

H. BIBLIOGRAFIA:

I. RÚBRICAS:

- El desarrollo de esta práctica tiene un valor del 100%