UNIVERSIDAD AUTONOMA DE MANIZALES

POGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

2024

PARCIAL 1

PRIMERA PREGUNTA.

Se tiene un inventario de productos con la siguiente información: nombre, descripción, precio, stock, categoría.

Crear un formulario para crear el producto y guardar el registro en un jtable.

SEGUNDA PREGUNTA.

Al anterior ejemplo agregarle los siguientes eventos del teclado.

* Si el usuario oprime el botón Enter guardara la información del producto que haya puesto en el formulario en la tabla
* Si el usuario selecciona algún registro y oprime el botón A (Actualizar), el usuario vera la información en el formulario y podrá actualizar la información del producto.
* Si el usuario selecciona algún registro de la tabla y presiona E (Eliminar), el registro de ese producto se eliminara de la tabla.

TERCERA PREGUNTA.

Practicar la herencia en las siguientes clases:

* Vehículo con los siguientes atributos: marca, modelo, anio y el método mostrarInfo()
* Carro con los siguientes atributos: numeroPuertas, numeroAsientos.
* Motocicleta con los siguientes atributos: numeroAsientos.
* Camion con los siguientes atributos: capacidadCarga.
* Cuatrimoto con los siguientes atributos: numeroAsientos.

Se debe sobrescribir el método mostrarInfo() donde para cada uno de los hijos se debe imprimir sus atributos. Se debe construir el main.

CUARTA PREGUNTA.

Aplicar la herencia con clases abstractas a lo siguiente, construir el main:

Clase abstracta Empleado: nombre, identificación con el método calcularSalario() y mostratInformacion()

Clase EmpleadoMedioTiempo: hora, tipoContrato.

Clase EmpleadoTiempoCompleto: mensualidad.

Clase abstracta EmpleadoEspecial: cargo

Clase Gerente: bono.

QUINTA PREGUNTA.

Se tiene la interfaz Pago con el método procesarPago y la interfaz InfoPago. Implementar las interfaces en las siguientes clases:

PagoTarjetaCredito: titular, numeroTarjeta, valor.

PagoPSE: identificación, email, valor.

PagoDaviPlata: identificación, celular, valor.

Construir el main.