|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **PRÁCTICA DE LABORATORIO** | |
|  | | | | |
| **CARRERA**: Computación | | | | **ASIGNATURA**: Programación Aplicada |
| **NRO. PRÁCTICA**: | 1 | **TÍTULO PRÁCTICA**: Programación orientada a objetos | | |
| **OBJETIVO ALCANZADO:**  Aplicación de la programación orienta a objetos Aplicación de la creación de diferentes paquetes en la programación Aplicación de la utilización de diferentes paginas externas vinculadas con NetBeans | | | | |
| **ACTIVIDADES DESARROLLADAS** | | | | |
| 1. **Describir 10 objetos relacionados a tema de Restaurantes.**   En este paso se realizo un razonamiento para abstraer varios objetos que un restaurante puede tener y los pensados son los siguientes:  Plato de entrada  Tipo de comida  Precios  Nombre  Hora de entrada  Sueldo  Mesa  Cuchara  Plato  Código  Horario  Número de mesa  Número de local  Nombre  Dirección | | | | |
| 1. **De los 10 objetos descritos en el paso 1, abstraer 5 de ellos en clases y diagramarlas con tres atributos y tres métodos para cada clase**   Aquí se realizó una unión de los diferentes objetos para así de esta manera empezar a crear las clases que son necesarias y comunes entre los objetos. Las clases entonces serían las siguientes:  Plato de entrada  Tipo de comida menú  Precios  Nombre  Hora de entrada Empleado  Sueldo  Mesa  Cuchara utensilio  Palto  Código  Horario reservación  Número de mesa  Número de local  Nombre sucursal  Dirección | | | | |
| 1. **Crear un proyecto Java en Netbeans llamado Practica01-SuApellidoNombre y sobre el mismo codificar las 5 clases seleccionadas en java utilizando: atributos, métodos y encapsulamiento con los métodos getters and setters.**   En este método llamado “Utensilio” es creado para en este poder almacenar los diferentes datos de el mismo como la cantidad de mesas existentes, los números de platos que se encuentran y la cantidad de cucharas que existen en el restaurante.    En este metodo llamado “Sucursal” se almacenan los datos de cada uno de los locales es decir el numero del local, el nombre del restaurante y la direccion de dicho restaurante.    El metodo llamado “Reservacion” es creado para los momentos en los que el restaurante tenga una reservacion y ahì se encuentran almenado los datos del codigo de la reservacion, numero de la mesa reserva y la hora en la que fue reservada.    El metodo “Menu” es utiizado para almacenar los datos de la seccion de tipos de comida, el nombre de la comida y el costo de la comida.    El metodo “Empleado” es necesario para almacenar el nombre del empleado, el sueldo que tiene y la hora de entrada que tiene dicho empleado. | | | | |
| 1. **Implementar el método toString() en cada clase.**   El método “toString()” es utilizado para juntar toda la información de cada clase que ha sido ingresado y así de esta manera se va a mostrar cada información que ha sido ingresada anteriormente. | | | | |
| 1. **Programar una clase principal (tipo main) que permita crear un objeto (instanciar) de cada clase referida en el punto anterior, estableciendo/seteando los datos/valores ingresados por el usuario (usando la clase Scanner) y posterior muestre dicha información del objeto en la consola de Netbeans.**   El menú principal es creado para poder llamar todas las clases creadas y mostradas anteriormente para así de esta manera ser utilizadas para almacenar toda la información que pertenece a cada una y luego ser visualizada o ingresar nuevamente los datos si es necesario mediante una menú que se ha creado con una opción para cada uno de los métodos. | | | | |
| 1. **Crear un repositorio en GitHub y subir el código del proyecto de NetBeans. En el archivo README del repositorio debe constar la misma información del informe de resultados de la práctica que se indica en el siguiente punto.**   En GitHub se ingresa para crear un nuevo repositorio y así de esta manera poder subir todo el proyecto de NetBeans con todos sus archivos y así de esta manera cualquier persona puede verlo y editarlo si es necesario, con su respectivo README para que se tenga toda la información de dicho proyecto. | | | | |
| 1. **Generar informe de los resultados en el formato de prácticas. Debe incluir el desarrollo de cada uno de los puntos antes descritos. Así como también, la evidencia de la correcta ejecución del programa para lo cual se puede generar fotografías instantáneas del código (pantallazos) y debe incluir conclusiones apropiadas. Finalmente, en el informe se debe incluir la información de GitHub y debe constar la firma digital del estudiante** | | | | |
|  | | | | |
| **RESULTADO(S) OBTENIDO(S)**:  <https://github.com/JoseTapiaV/Practica01.git> | | | | |
| **CONCLUSIONES**:  En conclusión, este proyecto nos ayudo a realizar diferentes métodos con diferentes paquetes a su vez que realizar su respaldo en paginas web externa para nuestra ayuda tal es el caso para crear clases, mientras que se practica sobre los getters and setters. | | | | |
| **RECOMENDACIONES**:  Realizar una lluvia de ideas antes de realizar el programa para de esta manera encontrar los objetos en común y así poderlos abstraer para de esta manera ir creando las diferentes clases. | | | | |

***Nombre de estudiante*:** José Luis Tapia

***Firma de estudiante*:** José Tapia