

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES LICENCIATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE



# Practica n°1

**Facilitador:** 

Ing. José Javier Chirú F.

**Estudiante:** 

**Juan Carlos Molina** 

20-70-6035

#### Enunciados.

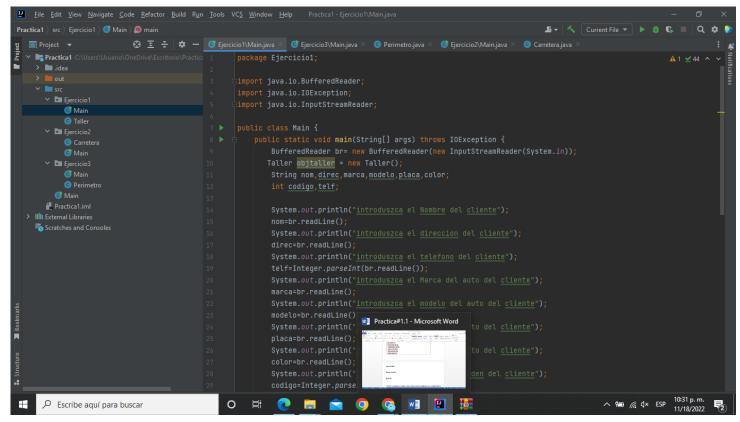
+ getPlaca():String

+ getCodigo():int

Diseñar un diagrama de clases para las siguientes situaciones. Represente con detalle todas las clases relacionadas en los problemas: En un taller mecánico los clientes llevan sus autos a reparación. El taller elabora una orden de trabajo con los datos del cliente como su nombre, dirección y teléfono de contacto, e incluye también los datos del auto que será reparado: Marca, modelo, color, número de las placas. La orden de trabajo tiene un identificador numérico único.

# **Taller** - nom: String - direc: String - telf: int - marca: String - modelo: String - color: String - placa: String - código:int + setNom(nom:String) void + setDirec(direc:String) void + setTelf(nom:int) void + setMarca(marca:String) void + setModelo(modelo:String) void + setColor(color:String) void + setPlaca(placa:String) void + setCodigo(código:int) void + getNom (): String + getDirec ():String + getTelf(): int + getMarca():String + getModelo():String + getColor():String

#### **Clase Principal**



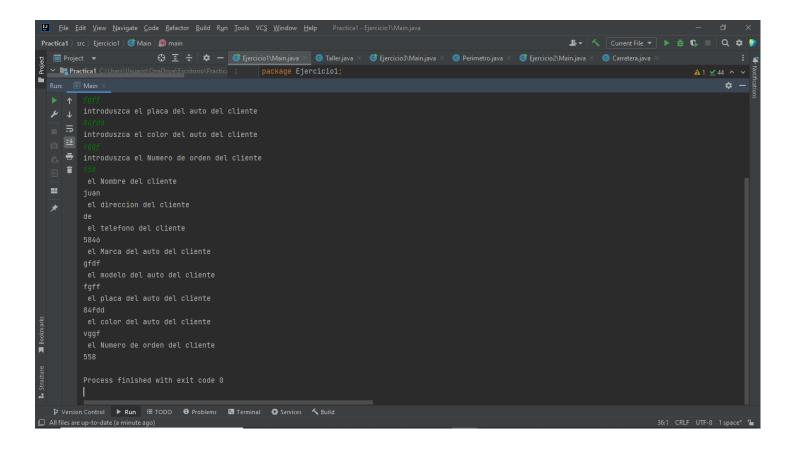
#### Clase secundaria

```
File Edit View Navigate Code Refactor Build Run Tools VCS Window Help Practica1 - Taller, java
                                                                                                                               Q # 🛚
                           😝 📱 🕏 🗕 🄞 Ejercicio1\Main.java × 🔞 Taller.java × 🍪 Ejercicio3\Main.java × 🔞 Perimetro.java × 🔞 Ejercicio2\Main.java × 🔞 Carretera.java
                                                    package Ejercicio1;

∨ ■ Practica1

    > 🖿 .idea
        Eiercicio1
          Main
          G Taller
       ✓ 🖿 Ejercicio2
       ✓ Eiercicio3
      Practica1.iml
    Scratches and Consoles
                                                          public void setDirec(String direc) { this.direc = direc; }
                                                          public void setTelf(int telf) { this.telf = telf; }
                                                          public void setMarca(String marca) { this.marca = marca; }
  P Version Control ▶ Run ≔ TODO ❸ Problems ☑ Terminal ② Services ≺ Build
```

# **Ejecucion**



2 Diseñe un programa orientado a objeto donde solicita la longitud de una carretera dada en kilómetros y convertirla a metros e imprimir el resultado. NOTA: No imprima el resultado dentro del método que calcula, sino que lo devuelva para ser impreso desde el método principal Main ()

Carretera	
-longitud: int	
+asignar(longitud:int)void	
+ convertidor()int	

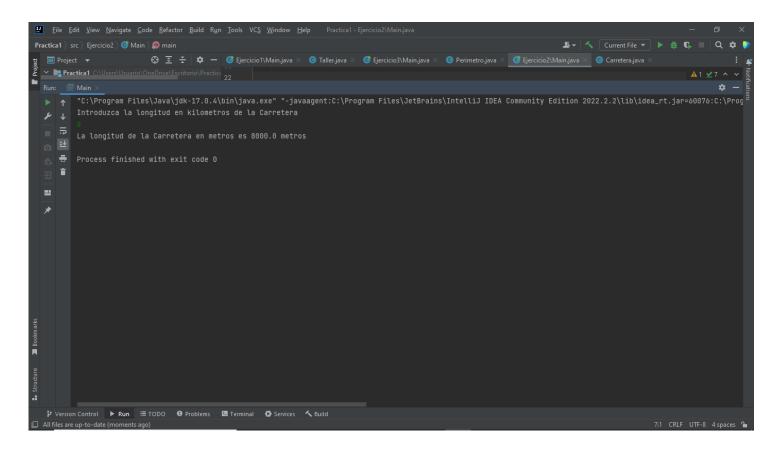
# **Clase principal**

```
Practical are ligancial good and an account file of the product of
```

#### Clase Secundaria

```
| Fire Earl New Barigate Code Befactor Build Run Jook VCS Window Help Practical Conversations | Practical new Experience | Practi
```

## **Ejecución**



3° Calcular el perímetro de un triángulo dadas las coordenadas de los vértices e imprima su resultado emplee el método asignar además de diseñar un diagrama de clases. Recuerde  $d1 = \sqrt{(x^2 - x^1)^2 + (y^2 - y^1)^2}$   $d2 = \sqrt{(x^3 - x^2)^2 + (y^3 - y^2)^2}$   $d3 = \sqrt{(x^3 - x^1)^2 + (y^3 - y^1)^2}$   $d3 = \sqrt{(x^3 - x^1)^2 + (y^3 - y^1)^2}$   $d3 = \sqrt{(x^3 - x^1)^2 + (y^3 - y^1)^2}$ 

	Electrodomesticos
-x1:int	

```
-x2:int
-x3:int
-y1:int
-y2:int
-y3:int
+ asignar (x1:int, x2:int, x3:int, y1:int, y2:int, y3:int):void
+calcularPerimetro():double
```

### Clase principal

```
| Prestact | Ser | Services | Ser
```

#### Clase secundaria

# **Ejecucion**

