INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR CIBERTEC DIRECCIÓN ACADÉMICA CARRERA PROFESIONALES



CURSO : Algoritmos y Estructura de Datos

PROFESOR : Sigfrido Alva
SEMESTRE : 2023 – 01
CICLO : Segundo
SECCIÓN : T2IC

FECHA : 23/06/2023

01

ALUMNO (A) : Hidetochi Junior Rodriguez Sandoval

NOTA

CASO DE LABORATORIO 3

Consideraciones generales:

- La solución debe ser presentada en el archivo 1814_AED_Solucion_CL3.pdf.
- El color del texto debe ser legible, de lo contrario, la solución no será calificada.
- Lea cuidadosamente la rúbrica para cumplir con todo lo solicitado.
- Si dos o más alumnos presentan la misma solución, recibirán la nota 99 (cero anulado).
- El color del texto debe ser legible, de lo contrario, la nota será 00.

LOGRO

GRUPO

Al término del curso, el alumno implementa los conceptos de encapsulamiento, herencia y polimorfismo de la programación orientada a objetos en la construcción de aplicaciones java básicas que realizan mantenimiento de datos almacenados en arreglo de objetos y archivos planos.

Consolidado

Pregunta	Puntaje		Llenar solo en caso de recalificación justificada	
	Máximo	Obtenido	Sustento	Puntaje
1	10			
2	10			
			Nota Recalificada	

Problema 1 (10 puntos)

Dadas las clases Producto, ArregloProductos y Problema1 implemente los siguientes métodos:

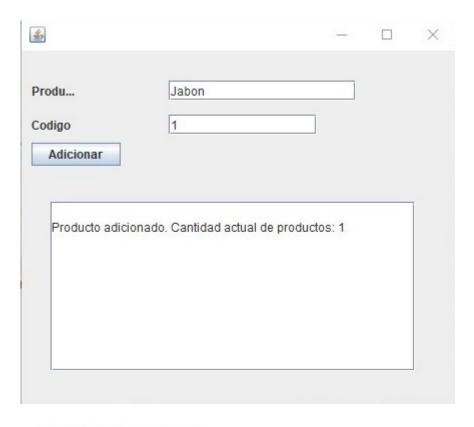
En la clase **ArregioProductos**:

 Un método buscar que busque un producto por su código, recibido a través de un parámetro, y retorne su dirección de memoria. En caso que el código no exista, retorne null.

En la clase Problema1:

```
package Ejerciciol;
  3 import java.util.ArrayList;
  5 public class ArregloProductos {
          static ArrayList<Producto> productos;
        public ArregloProductos() {
            productos = new ArrayList<Producto>();
        public int buscar(int codigo) {
            int index = productos.indexOf(codigo);
  if(index != -1) {
                     index = 1;
                 } else {
                index = -1;
             return index;
        }
 23 //Junior Rodriguez
📝 *Producto.java 🛭 📝 *ArregloProductos.java 📆 *Problema1.java
 1 package Ejerciciol;
    public class Producto {
       //Junior Rodriguez
        private int codigo, stock;
        private String nombre;
        private double precio;
       public Producto(int codigo, int stock, String nombre, double precio) {
10
           super();
            this.codigo = codigo;
            this.stock = stock;
this.nombre = nombre;
this.precio = precio;
13
       public int getCodigo() {
17
            return codigo;
       public void setCodigo(int codigo) {
   this.codigo = codigo;
190
20
229
       public int getStock() {
23
24
           return stock;
25⊖
26
       public void setStock(int stock) {
            this.stock = stock;
       public String getNombre() {
28⊖
           return nombre;
30
       public void setNombre(String nombre) {
32
           this.nombre = nombre;
340
       public double getPrecio() {
       return precio;
36
       public void setPrecio(double precio) {
38
            this.precio = precio;
39
```

- Un método adicionarProducto que adicione un producto con datos tomados de la GUI evitando que el código se repita. Si el código ingresado ya existe, muestre el mensaje "El código ingresado ya existe". Una vez adicionado el producto, actualice el listado de productos y muestre el mensaje "Producto adicionado. Cantidad actual de productos: xxx", donde xxx es la cantidad de productos que fueron ingresados hasta el momento.



```
public void imprimir(String x) {
    textArea.append("\n" + x);
}

public String adicionarProducto (int codigo, Producto producto) {

    ArregloProductos ap = new ArregloProductos();

    int existe = ap.buscar(codigo);
    String cadena;

    if(existe == -1) {
        ap.productos.add(producto);
        cadena = "Producto adicionado. Cantidad actual de productos: " + ap.productos.size();
    } else {
        cadena = "El código ingresado ya existe";
    }

    return cadena;
}

//Junior Rodriguez
```

- Un método modificarProducto que lea el código de un producto de la GUI y en caso que exista, disminuya su precio en 15% e incremente su stock en 20. Si el código leído no existe, muestre el mensaje "El código ingresado no existe". Una vez modificado el producto, actualice el listado de productos y muestre el mensaje "Modificación efectuada. Nuevo precio xxx. Nuevo stock zzz", donde xxx es el nuevo precio y zzz, el nuevo stock.

```
public void modificarProducto() {
   int codigo = Integer.parseInt( txtcodigo.getText());

ArregloProductos ap = new ArregloProductos();

Producto producto = ap.productos.get(codigo);

String cadena;

if(producto != null) {
    double descuento = producto.getPrecio() * 0.15;
    producto.setPrecio(producto.getPrecio() - descuento);
    producto.setStock(producto.getStock() + 20);

    cadena = "Modificación efectuada. Nuevo precio: " + producto.getPrecio() + "Nuevo stock: " + producto.getStock() } else {
        cadena = "El código ingresado no existe";
    }
}
```

//Junior Rodriguez

- Un método **eliminarProducto** que lea el código de un producto de la GUI y en caso que exista, lo elimine. Si el código leído no existe, muestre el mensaje "El código ingresado no existe". Una vez eliminado el producto, actualice el listado de productos y muestre el mensaje "El producto con código xxx fue eliminado", donde xxx es el código del producto eliminado.

No añadir ningún otro método a la clase **ArregloProductos** a parte del método **buscar**. Todas las operaciones en la clase **Problema1** deben efectuarse únicamente con los métodos proporcionados (**adicionar**, **obtener**, **tamaño** y **eliminar**) más el método **buscar**.

Problema 2 (10 puntos)

Diseñe las clases **Empleado**, **EmpleadoNombrado** y **EmpleadoContratado**. Las clases **EmpleadoNombrado** y **EmpleadoContratado** serán subclases de la clase **Empleado**. Para el diseño de las clases considere lo siguiente:

La clase **Empleado** debe tener:

- Atributos privados: codigo (int), nombre (String), area (String).
- Un constructor que inicialice todos los atributos.
- Métodos de acceso set/get para todos los atributos.

La clase **EmpleadoNombrado** debe tener:

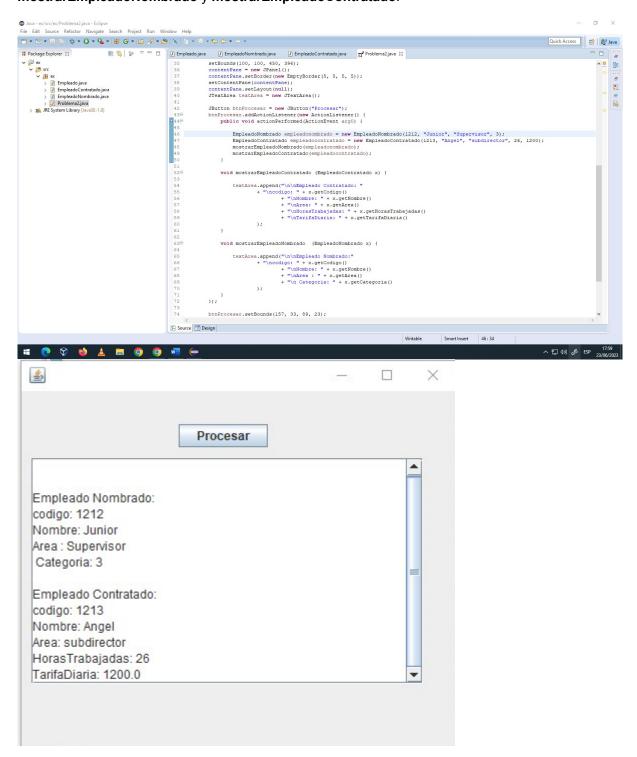
- Atributos privados: codigo (int), nombre (String), area (String) y categoría (int).
- Un constructor que inicialice todos los atributos.
- Métodos de acceso set/get para todos los atributos.
- Un método que retorne el sueldo del empleado de acuerdo a la siguiente tabla:

Categoría	Sueldo	
1	S/. 4500.0	
2	S/. 3750.0	
3	S/. 3500.0	
4	S/. 3250.0	

La clase **EmpleadoContratado** debe tener:

- Atributos privados: codigo (*int*), nombre (*String*), area (*String*), horas trabajadas (*int*) y tarifa horaria (*double*).
- Un constructor que inicialice todos los atributos.
- Métodos de acceso set/get para todos los atributos.
- Un método que retorne el sueldo (horas * tarifa).

En clase **Problema2**, ante la pulsación del botón Procesar, cree un objeto **EmpleadoNombrado** y un objeto **EmpleadoContratado**, ambos con datos fijos, y muestre todos sus datos usando los métodos **mostrarEmpleadoNombrado** y **mostrarEmpleadoContratado**.



RÚBRICA

Problema	10.0 puntos	7.5 puntos	5.0 puntos	2.5 puntos
----------	-------------	------------	------------	------------

Problema 1 10 Puntos	Implementa correctamente los cuatro métodos solicitados.	Implementa correctamente tres métodos solicitados.	Implementa correctamente dos métodos solicitados.	Implementa correctamente un método solicitado.
Problema 2 10 Puntos	Implementa correctamente las cuatro clases solicitadas.	Implementa correctamente tres clases solicitadas.	Implementa correctamente dos clases solicitadas.	Implementa correctamente una clase solicitada.