



Programación Orientada a Objetos

Docente: PhD(c) Walter Arboleda

Actividad 3: Individual– Valor 10%

Fecha de entrega archivo PDF Martes 14 de Enero

Correo de envío de la actividad ia.walterarboleda@gmail.com

Entrega: Archivo PDF con: portada, diagrama UML y código fuente de cada ejercicio en java con la url de cada ejercicio en Github. <https://github.com/>

Parte 1: Esta parte consta de 8 ejercicios en java los cuales deber ser realizados usando interfaz gráfica y creación de clases, métodos y atributos y captura de datos por teclado.

Realizar los siguientes ejercicios del libro Lógica de Programación de Efraín Oviedo.

Igualmente, el libro se encuentra en la biblioteca de la universidad.

Capítulo 3: Estructura secuencial

- Ejercicios propuestos: 18,19 (2 ejercicios)

Capítulo 4: Estructura decisión lógica

- Ejercicios resueltos: 7,10 (2 ejercicios)
- Ejercicios propuestos: 22, 23, 40,41 (4 ejercicios)

Parte 2: Esta parte consta de 2 ejercicios (aplicación con interfaz gráfica y diagrama de clases en StarUML <https://staruml.io/>)

Realizar el siguiente ejercicio “clases sobre figuras geométricas” del libro Ejercicios de programación orientada a objetos con Java y UML de Leonardo Bermón Angarita

Páginas 87-95 llamado Enunciado: clases sobre figuras geométricas

- **Codificación:** realizar con interfaz gráfica en java el código del ejercicio de las páginas 87-95 llamado **Enunciado: clases sobre figuras geométricas**
- **Diagrama de clases:** realizar el diagrama de clases en StarUML