

Materia: Programación Orientada a Objetos

Nombre: Miramontes Luis Uriel

27/02/2020

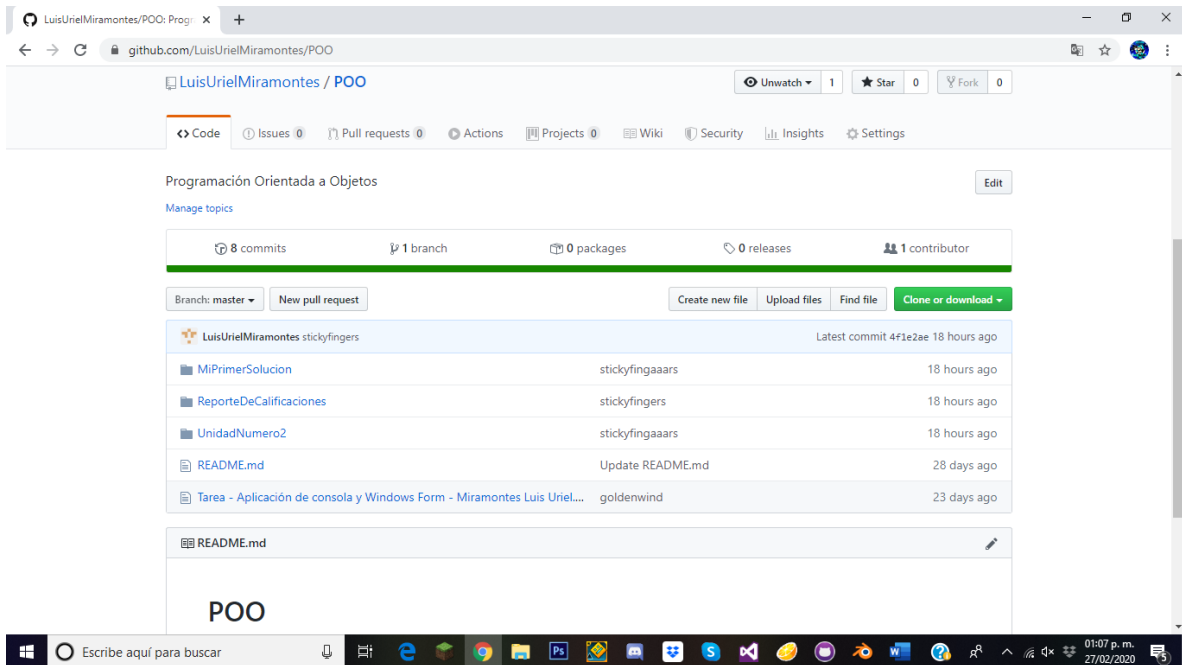
Ejercicios de la
Unidad II y III

Maestra: Ing. Cinthia Anahí Mata Bravo

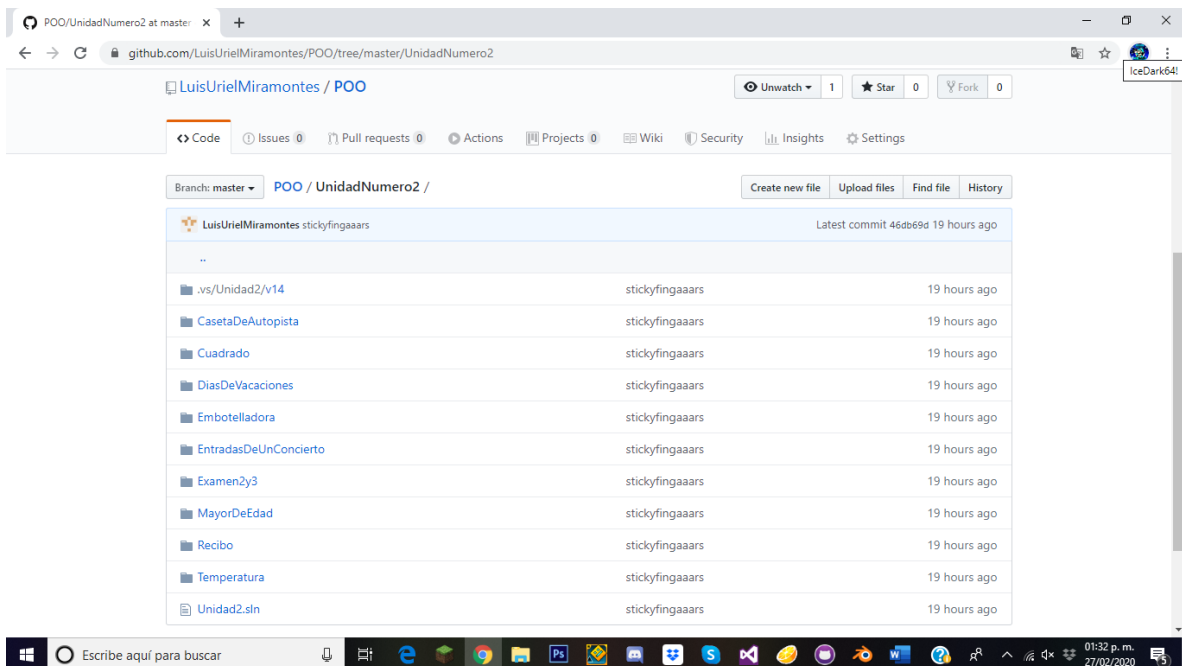


Introducción

Durante el transcurso de la materia de programación orientada a objetos, se realizaron varios proyectos con el fin de obtener conocimiento lógico mediante la práctica, por lo cual se subieron a la plataforma de repositorios llamada “GitHub”.



A continuación, se muestran los proyectos realizados durante el transcurso de esta unidad.



Conclusiones

Embotelladora

Fue aquí uno de los primeros ejercicios donde se dio a conocer el uso básico del Windows Forms, donde se calculo los mililitros dentro de una botella mediante una clase.

EntradasDeUnConcierto

En este ejercicio se dio a conocer una herramienta llamada “ComboBox” que sirve para seleccionar opciones según lo que se pone en él.

Cuadrado

En este ejercicio fue donde se creo un proyecto que sirve para sacar el área y perímetro de un cuadrado.

Temperatura

Aquí se dio a conocer como convertir los grados Celsius a grados Fahrenheit y viceversa.

DíasDeVacaciones

En este ejercicio vimos cómo sacar los días de vacaciones que le correspondían a cada empleado según los años que llevaba trabajando.

MayorDeEdad

Aquí se vio una herramienta llamada “DateTimePicker”, casi no entendí cómo funcionaba esta herramienta, pero el ejercicio se trataba de que al momento de poner una fecha de nacimiento tenía que marcar y decir que eran mayor de edad.

Recibo

Aquí se dio a conocer otra vez la herramienta de “ComboBox” donde se tenía que identificar los kilowatts de una casa y de un negocio.

CasetaDeAutopista

Por último, aquí se vio al igual que otros ejercicios anteriores la herramienta “ComboBox” donde se tenía que poner la cuota según el vehículo seleccionado.