

Laboratorio de Programación Orientada a Objetos

Práctica 10: Excepciones y Errores



Equipo No:_____

Integrantes:

N.L.	Nombre

Fecha de realización:

03/12/2020

Práctica 10. Excepciones y Errores

Realizar los siguientes programas en Visual Studio, deberán de generar un nuevo proyecto llamado Practica10EqYY (dónde YY es el número de su equipo) y dentro de la solución se creará un proyecto con el nombre del ejercicio (ver imagen ejemplo), deberás de documentar los errores presentes durante todo el desarrollo de los ejercicios, identifica el tipo de error presente y realiza las acciones necesarias para que no se pierda el flujo del programa; crea tu control de errores (adjuntar en el reporte).

Para cada error/excepción dentro de cada ejercicio realizar la siguiente bitácora:

Bitácora de Errores

Tipo de Error/Excepción: _____

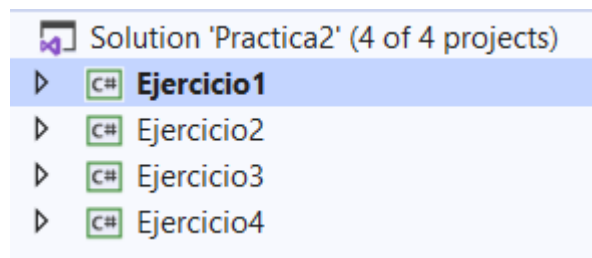
Proyecto y Archivo: _____

Descripción del error: _____

Causa por la que se generó: _____

Solución: _____

Captura de pantalla



- 1) Realiza un programa que muestre la comparación de dos cadenas de cualquier longitud para saber si son iguales, se deberá mostrar en la consola el proceso de comparación que realiza el programa, la longitud de las dos cadenas y su contenido.

REVISIÓN: _____

2) Realiza el programa “Conversor a Sistema Internacional (SI) de Unidades”, el programa realiza las siguientes conversiones:

- I -> Pulgadas a Centímetros
- G -> Galones a Litros
- M -> Millas a Kilometros
- L -> Libras a Kilogramos
- F -> Farenheit a Centigrados

Se deberá de presentar la fórmula para la conversión antes de iniciar los cálculos

REVISIÓN: _____

3) Una empresa determina la eficiencia de sus trabajadores por medio de las horas efectivas de trabajo para realizar una tarea en específico. Si el tiempo que le toma al trabajador realizar la tarea es entre 2 y 3 horas se le comenta que es un trabajador altamente eficiente, si el tiempo que le toma al trabajador realizar la tarea es entre 3 y 4 horas se le comenta que necesita incrementar su velocidad de trabajo. Si el tiempo que le toma al trabajador realizar la tarea es entre 4 y 5 horas se le da una capacitación para incrementar su velocidad de trabajo y si el tiempo es mayor a 5 horas se le comenta que debe de dejar la compañía.

Crear un programa que permita ver, agregar o modificar empleados (id trabajador, nombre, apellido, dirección, correo, teléfono y estado laboral {activo/baja}), de igual manera el administrador podrá agregar las horas efectivas de trabajo para todos o algún trabajador en específico.

REVISIÓN: _____

4) Realiza un programa para jugar Gato, deberá de contar con dos opciones:

- Un Jugador
- Dos Jugadores
- Ver tabla de ganadores

*Nota: En la primera opción se jugará contra la computadora, los tiros de la computadora son al azar. En la tercera opción se verán las tablas de resultados con los nombres de los jugadores y el resultado:

Juego #	Ganador	Perdedor
1	José	CPU
2	CPU	José
3	José	Arturo
4	José	Moisés

REVISIÓN: _____

Para el control de errores pueden basarse en la siguiente tabla:

Tabla de Códigos de Error

Fecha	Proyecto	Archivo	#Error	#Línea	Tipo de Excepción	Descripción	Estatus
3-12-20	Ejercicio1	Program.cs	E12	54		Error al convertir a Entero	Controlado
3-12-20	Ejercicio1	Autómovil.cs	E12	33	DivideByZero	Error al dividir entre cero	No controlado
			E1-01				

Tabla de Histórico de Errores del Proyecto

Fecha	Proyecto	Archivo	#Línea	Tipo de Error	Descripción	Estatus
3-12-20	Ejercicio2	Automóvil.cs	42	Lógico	No entra en ninguno de los rangos	Por Resolver

Conclusiones individuales:

[Nombre]

[Nombre]

[Nombre]

[Nombre]

Conclusiones de equipo:

[Equipo]