

Programacion Orientada a Objetos

Mateo Becerra Velez
Juan David Jimenez Gonzalez

Proyecto Final
Grupo POO
Profesor: Ing. Jorge Rudas
27 de mayo de 2017

Resumen

En este proyecto se aplicaron cada uno de los conceptos vistos y aprendidos durante las practicas de Laboratorio de POO, se buscó que fuera un código consistente y al mismo tiempo óptimo para su funcionamiento. Se utilizó el sistema de registro básico de un cine; en este se pueden realizar modificaciones varias como el de agregar, modificar, consultar y eliminar cada uno de los registros que se implementan en este; cabe resaltar que se hace un buen uso de la sintaxis en cada parte de este proyecto.

1. Introducción

Sabemos que el cine es la técnica y arte de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún video. La palabra «cine» designa también a las salas de cine o salas de proyecciones en las cuales se proyectan las películas. Por lo cual en el diseño y la implementación de este proyecto se emula el lugar donde se proyectan las películas que sería el cine, dando así un buen uso a cada uno de los conceptos aplicados y aprendidos durante las prácticas de la materia, haciendo así un código estructurado y bien optimizado; dentro de los conceptos aplicados encontramos la composición, la herencia, polimorfismos, métodos sobrecargados y abstractos debidamente en cada una de sus clases, excepciones y el manejo de archivos dentro de las clases.

2. Aplicación

Como se ha mencionado durante todo el artículo se implementó cada uno de los conceptos básicos de JAVA haciendo que cada uno funcione de manera óptima, para que al final se logre una ejecución de los mismos, se crearon alrededor de 20 clases las cuales se encuentran debidamente definidas con sus atributos, constructor principal, métodos get and set para obtener información desde el Index del proyecto y adicional a esto métodos específicos en algunas clases para generar y/o obtener información específica.

Ya habiendo creado un esquema basico de las clases que se iban a implementar en nuestro proyecto se empezo a buscar la relacion de clases por medio de la composicion y la herencia que si bien recordamos significa utilizar objetos dentro de otros objetos,de esta manera se puede utilizar codigo base de otras clases, lo mismo con la herencia o similar donde creamos una clases nuevas a partir de clases ya existentes ya con esto pudimos utilizar tanto los atributos de la clase principal en la subclase como los metodos tambien,de esta manera se empezo y se implemntaron estos conceptos basicos, ya despues de eso se hizo una breve aplicacion de metodos abstractos y exepciones los cualles peritieron crear submenus dentro del index principal.

En resumen se hizo una implementacio de todos los conceptos basico de JAVA aprendidos en las practicas de laboratorio, ya adiconal a esto hicimos una breve conexion con una base de datos para poder generar un mejor control de toda la informacion y los concepto;asi de esta manera generar mejor implementacionde todo.