

UNIVERSIDAD DON BOSCO

Examen de desarrollo de software para móviles



Integrantes:

Luis Fernando Lovo Juarez LJ222345

Miguel Alexander Perez Ramirez PR222602

1. **(15%)** Realizar una aplicación. Que resuelva la solución de la ecuación cuadrática

$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

```
"C:\Program Files\Java\jdk-18.0.2\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA 2022.2\lib\idea_rt.jar=56509:C:\Program Files\JetBrains
Resolver la ecuacion cuadratica
ingrese el valor de a
1
ingrese el valor de b
3
ingrese el valor de c
-4
Los resultados son X1= 2.0 & X2 = -4.0
Kotlin.Unit

Process finished with exit code 0
|
```

La siguiente formula general muestra correctamente, la formula general de manera que puede calcular datos

2. **(15%)** Realizar una aplicación. Calcular el salario neto de un empleado, solicitando nombre y salario base

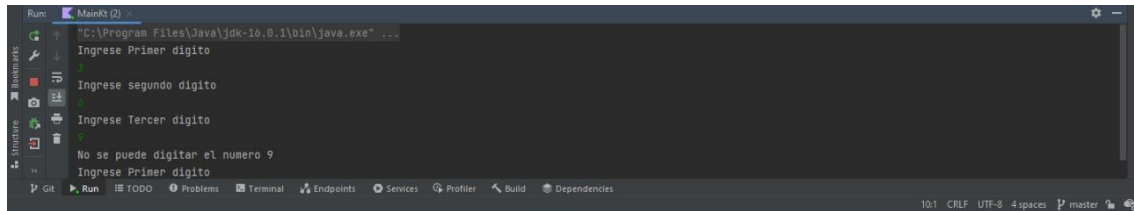
Salario neto = salario base – Deducciones (ISSS- 3%, AFP-4%, RENTA-5%)

Al finalizar la aplicación debe mostrar el salario neto del empleado.

Calcula el salario de diferentes empleados

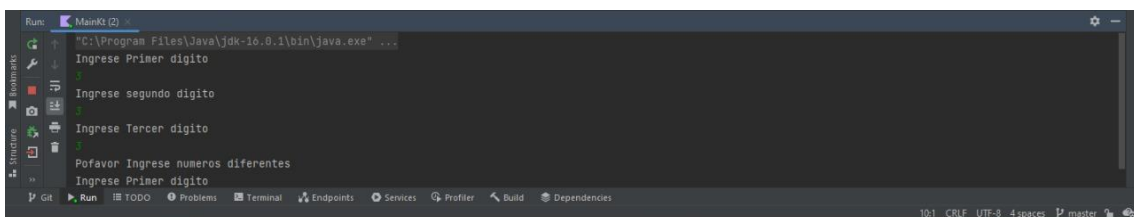
```
Run: MainKt (1) x
"C:\Program Files\Java\jdk-18.0.2\bin\java.exe" ...
Ingrese su nombre
Miguel
Ingrese Salario bruto
800.00
Miguel
Sueldo ingresado 800.0
descuento ISS es de 24.0
Descuento afp es de 32.0
descuento renta es de 30.0
Total de descuento es de 86.0
Total a pagar es de 714.0
Process finished with exit code 0
P Git Run TODO Problems Terminal Endpoints Services Profiler Build Dependencies
15:1 CRLE UTF-8 4 spaces P master
```

3. **(35%)** Realizar una aplicación. Solicitar al usuario 3 números enteros y calcular el mayor y menor de ellos.
- No se aceptan números **negativos, cero e iguales**.
 - Solo se deben de ingresar múltiplos de 3, excluyendo el número 9.
 - El **número mayor** se debe de sumar 10, si el número menor es mayor a 5.
 - El **número menor** se debe de restar 5, si el número mayor es menor a 100
 - Las impresiones de los resultados se realizan en pantalla.



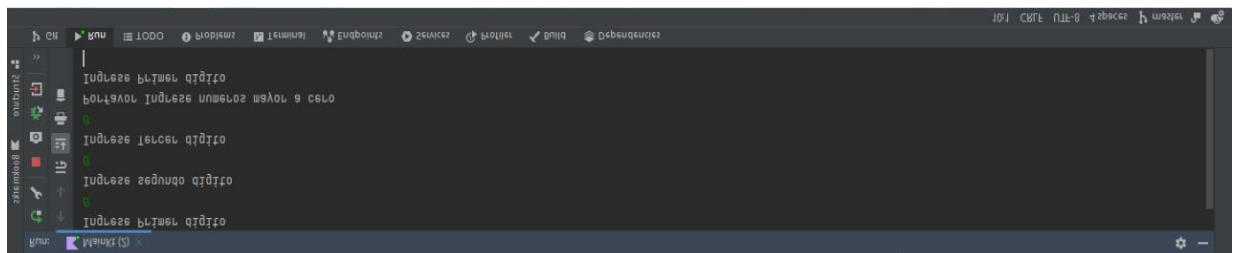
```
Run: MainKt (2)
"C:\Program Files\Java\jdk-16.0.1\bin\java.exe" ...
Ingrese Primer digito
9
Ingrese segundo digito
3
Ingrese Tercer digito
3
No se puede digitar el numero 9
Ingrese Primer digito
```

No se permite numero 9



```
Run: MainKt (2)
"C:\Program Files\Java\jdk-16.0.1\bin\java.exe" ...
Ingrese Primer digito
3
Ingrese segundo digito
3
Ingrese Tercer digito
3
Por favor Ingrese numeros diferentes
Ingrese Primer digito
```

Número mayor a 0



```
Run: MainKt (3)
Ingrese Primer digito
Por favor Ingrese numeros diferentes
Ingrese Tercer digito
Ingrese segundo digito
Ingrese Primer digito
```

Numero diferentes

4. **(35%)** Declarar una clase **Dado** que genere un valor aleatorio entre 1 y 100, mostrar su valor.
- La clase padre, debe mostrar el valor del número en letras, por ejemplo 1 = uno, 5= cinco, 80= ochenta y así sucesivamente.
 - Crear una segunda clase llamada **DadoRecuadro** que genere un valor entre 1 y 100, mostrar el valor con asteriscos. Utilizar la herencia entre estas dos clases. Ejemplos 1 = *, 5 = ***** y así sucesivamente

```
El numero generado random es: 50
*****
```

```
El numero aleatorio es 50
en letras:
cincuenta
```

Se muestra el numero generado de forma aleatoria con sus respectivos asteriscos y se muestra el numero con su nombre.