

EVALUACIÓN DEL PROGRESO 2

PROGRAMACIÓN III

APRENDER SIN PENSAR ES INÚTIL, PENSAR SIN APRENDER PELIGROSO. Confucio.

No puede utilizar herramientas IA

Puede hacerlo en pareja

Cree un proyecto con los apellidos de los estudiantes.

Crear una clase Motocicleta con los siguientes atributos:

1. Código: int (textfield) Es un identificador único de 4 cifras).
2. Marca: String Utilizar un **ComboBOX** con 4 elementos predefinidos (HONDA, BMW, Vespa, Royal Enfield)
3. CILINDRAJE: int debe ser ingresado en un **ComboBOX** 300,500,800 y 1000.
4. Color: **ComboBOX(5 colores)**
5. Precio: float debe ser ingresado en una caja de texto debe ser mayor a 1500 y menos a 30.000.

Realizar un ejercicio con interfaz gráfica que permita, Cada literal hacerlo en **un TAB diferente.**

Predefinir 5 elementos Motocicleta que deben aparecer al iniciar el programa en un textArea.

1. Ingresar elementos Motocicleta en una Lista, Predefinir 5 elementos Motocicleta y mostrarlos en un textArea, para el ingreso de datos se debe considerar lo siguiente.
 - a. Si el código no se ha ingresado antes se agregará siempre al final de la lista.
2. **Si el código se ha ingresado antes, se actualizará en la misma ubicación del anterior elemento con los datos del nuevo elemento.**
 - a. Desplegar todos los elementos de la lista en un TextArea.
3. Encontrar los elementos que tienen cierto color y pasar a otra lista. Ordenarlos por Precio de menor a mayor. Desplegar en un JLIST diferente al original.

Revise que cada literal cumpla el 100% de los diferentes casos para obtener la calificación.

Clases, Interfaz, predefinidos, ingreso al final	3 Puntos
R1. Ingreso	2 Puntos
R2. Actualizar	2,5 Puntos
R3. Buscar y Ordenar	2,5 Puntos