

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 sus apellidos de los estudiantes

Crear una clase Automovil con los siguientes atributos:

1. Codigo int (Es un identificador único de 3 cifras)
2. Marca: String utilizar un ComboBOX con 5 elementos predefinidos (KIA,BMW, TOYOTA, JAC)
3. Cilindraje int Utilizar un ComboBOX con 5 elementos predefinidos (1300; 1600, 2000,2400, 2700)
4. Precio: float debe ser ingresado en una caja de texto y debe estar entre 5000 y 100.000

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

1. Ingresar 4 Automoviles en una lista predefinida la cual debe desplegarse automáticamente cuando se ejecuta el programa, Adicional, para el ingreso de nuevos Automóviles, se debe considerar lo siguiente.
 - a. Si el código no se ha ingresado antes se agregará siempre al final de la lista.
 - b. Si el código se ha ingresado antes, se deben actualizar los datos en la misma ubicación en la que se encuentra el objeto.
 - c. Desplegar todos los elementos en un textArea.
2. Si el usuario seleccione una marca y un precio, pasar los elementos que PERTENECEN a dicha marca y están por encima del precio a otro ArrayList y ordenarlos de mayor a menor por precio, Desplegar en un textArea diferente al del ingreso.
3. En un Combobox seleccionar la Marca y desplegar la cantidad de elementos que son de dicha Marca en un textArea, el conteo debe ser hecha mediante **recursividad**, sin variables globales ni parámetros que vayan acumulando.

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

Clases, Interfaz Gráfica	2,5
Ingreso de Autos	2.5
Marca y orden	2.5
Recursivo	2.5