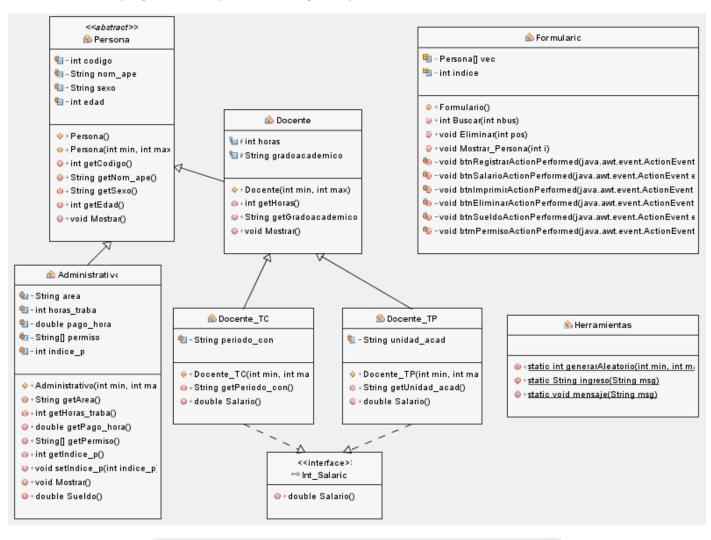
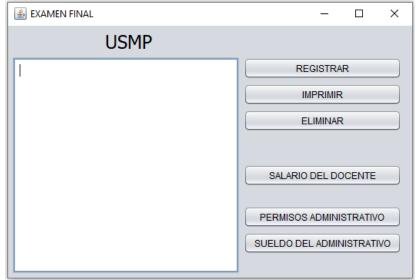
# EXAMEN FINAL del Curso de Algoritmos y Estructura de Datos I 2022-II Sección ET004

Se desea desarrollar un programa donde se aplique todos los conocimientos adquiridos en el presente periodo.

Para desarrollar el programa tener presente el diagrama y el formulario.





# Se pide lo siguiente:

- A. Para codificar el programa debe de tener presente los atributos y métodos que tiene cada una de clases e interfaces.
- B. Todos los ingresos, mensajes y valores aleatorios que necesita, deberán de realizarse a través de los métodos de clase de la clase HERRAMIENTAS.
- C. Tiene que hacer las validaciones en todos los casos que se requiera.
- D. Tiene que crear un método que permita verificar que un código de un docente o administrativo no se repita.
- E. BOTON REGISTRAR: permite crear y almacenar objetos de tipo Docentes\_TC, Docentes\_TP y Administrativo en el vector de objetos.



### **ADMINISTRATIVO:**

- Crea objetos de tipo Administrativo.
- El código es un valor aleatorio entre 1400 1499.
- Los demás atributos son ingresados.





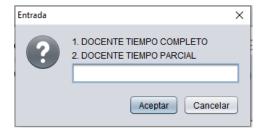


- Tenga presente que la clase tiene atributos propios.
- Continue ingresando los estados a los demás atributos.
   Al momento de culminar, le aparece un mensaje que el objeto se ha creado (tiene que utilizar el método abstracto de la superclase).



# DOCENTE:

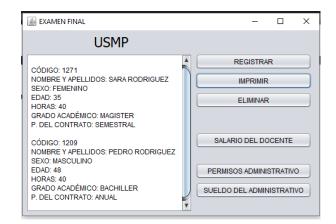
Debe de tener la opción de crear objetos de tipo DOCENTE\_TC (docente tiempo completo) y
 DOCENTE TP (docente tiempo parcial).



- La forma de proceder es similar a la de ALUMNO.
- Hay que tener presente que las clases heredan de la clase DOCENTE y que tienen sus propios atributos.
- El código para DOCENTE\_TC se genera entre 1200 1299 y para DOCENTE\_TP se genera entre 1300 1399.
- Las horas para el docente a tiempo completo es de 40 y para el docente a tiempo parcial es un valor aleatorio entre 1 39.

- F. BOTON IMPRIMIR: mostrara los datos de los docentes y administrativos.
  - Para docente, podrá elegir entre tiempo completo y tiempo parcial.



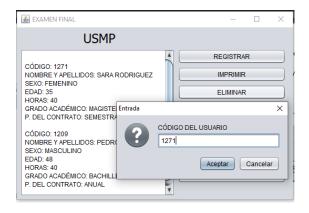


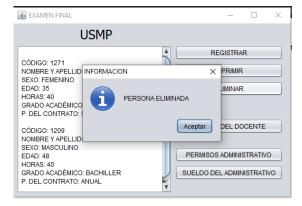
- IMPORTANTE: debe de mostrar todos los atributos que correspondan a cada objeto docente.
- Para administrativos, mostrara todos los datos incluyendo sus permisos si los tuviese.





G. BOTON ELIMINAR: permite eliminar un objeto del vector. Haga las validaciones correspondientes.





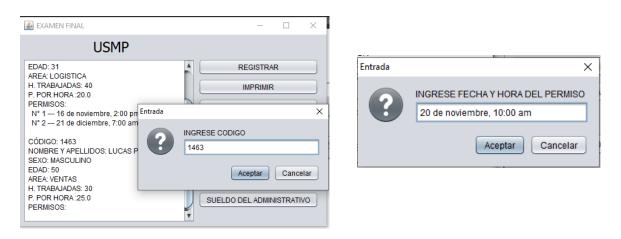
### H. BOTON SALARIO DEL DOCENTE

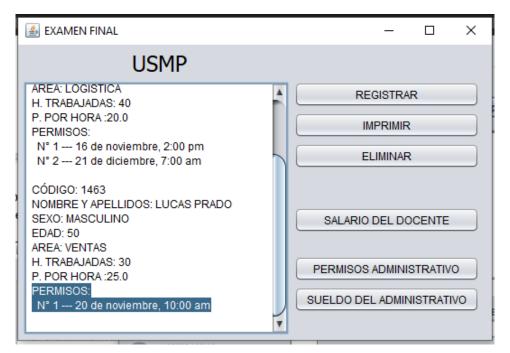
- El método que permite calcular el salario del docente se implementa de la Interface Int\_Salario.
- Buscar al docente. No se olvide de realizar las validaciones.
- El salario se calcula:
  - Docente a tiempo completo, si el periodo de contrato es anual al bachiller se le paga S/ 4200, magister S/ 4500, doctor S/ 4800.
  - Docente a tiempo completo, si el periodo de contrato es semestral al bachiller se le paga S/ 3000, magister S/ 3250, doctor S/ 3500.
  - Docente a tiempo parcial, bachiller S/ 25 la hora, magister S/ 30 la hora y doctor S/ 35.



# I. BOTON PERMISO ADMINISTRATIVO

- Permite registrar los permisos que solicita el administrativo.





No se permite registrar más de 3 permisos por administrativo. Hay que validarlo.

# J. BOTON SUELDO DEL ADMINISTRATIVO

El salario del administrativo se calcula de la siguiente manera: si la cantidad de horas trabajadas a la semana es igual o menor que 40 se paga multiplicando las horas por pago por hora. Si trabaja mas de 40 horas, las horas excedentes se consideran horas extras, las cuales las primeras 8 se pagan al doble y las restantes se pagan al tripe de lo que se paga una hora normal.

