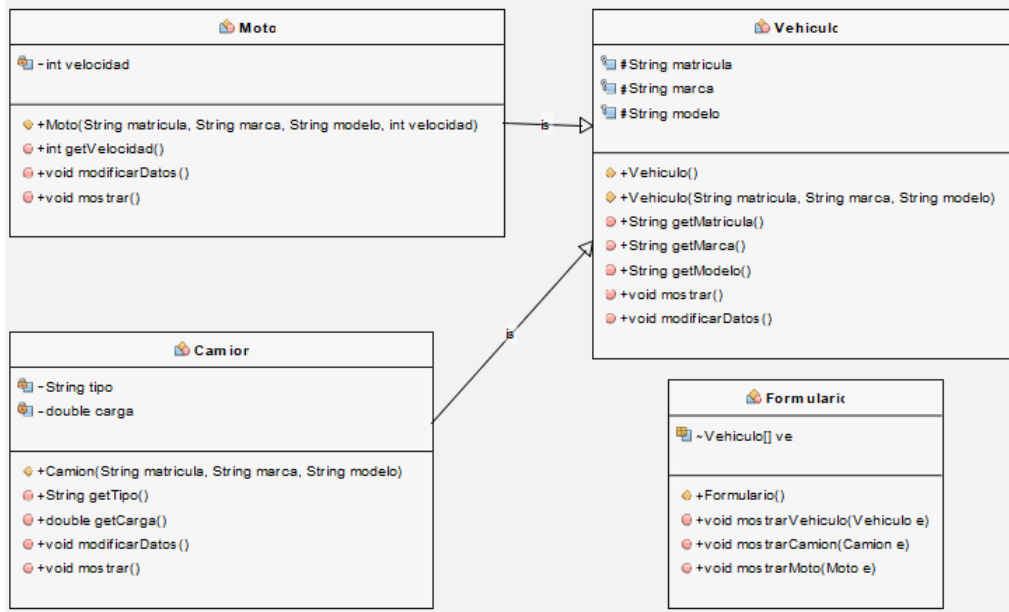


EVALUACIÓN DE REPROGRAMACIÓN

Desarrollar un programa donde permita crear objetos y modificar sus estados.

- Tener presente el siguiente diagrama y el formulario.



The screenshot shows a window titled "REPROGRAMACIÓN" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there are three buttons at the top: "VEHICULO", "CAMION", and "MOTO". Below these is a single button labeled "MODIFICAR". At the bottom of the window is a large, empty rectangular text area for displaying information.

- BOTON VEHICULO

- Crear un objeto Vehículo en el cual los estados sean ingresados a través del constructor (eso significa que en el constructor debe de utilizar `"showInputDialog()"` para ingresar los datos de sus atributos).

The image shows three sequential input dialog boxes, each titled "Entrada" with a close button. The first dialog is labeled "INGRESE MATRICULA" and contains a text input field and "Aceptar" and "Cancelar" buttons. The second dialog is labeled "INGRESE MARCA" and contains a text input field and "Aceptar" and "Cancelar" buttons. The third dialog is labeled "INGRESE MODELO" and contains a text input field and "Aceptar" and "Cancelar" buttons. Each dialog also features a question mark icon in a circle.

- Debe de mostrar el objeto utilizando el método mostrarVehiculo() que se encuentra en el formulario; este método coloca los estados o valores del objeto en el control “JTextArea” del formulario.
- Debe de mostrar el objeto utilizando el método mostrar() de la clase “vehículo”; este método muestra los estados o valores del objeto en cuadro flotante (“showMessageDialog()”);

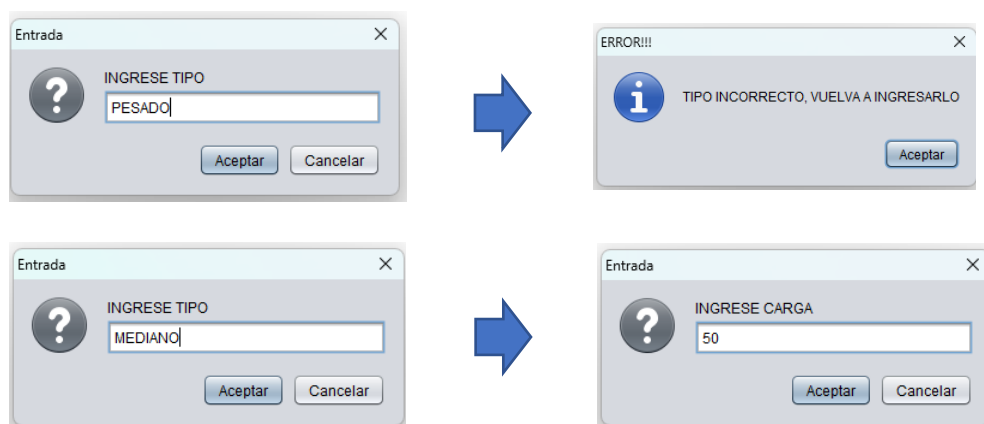


- Adicionalmente, guarde el objeto en la posición 0 del vector “ve” que se creó en el inicio del formulario como indica el diagrama de clases.

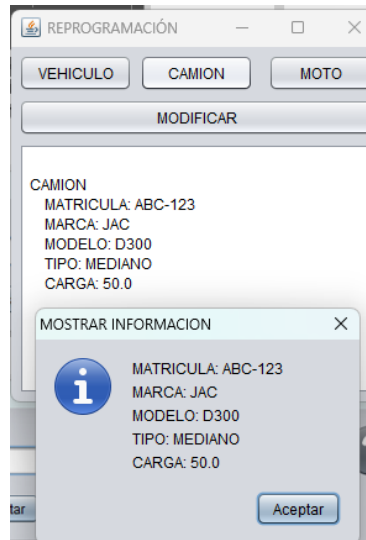
- BOTON CAMION

- Crear un objeto Camión con los siguientes estados Matricula=ABC-123, Marca=JAC, Modelo=D300. El tipo y la carga tienen que ser ingresados por teclado a través del constructor *(eso significa que en el constructor debe de utilizar “showInputDialog()” para ingresar atributos indicados)*.

Muy importante, el tipo de camión solamente puede ser SEMILIVIANO o MEDIANO, si ingresase otro tipo deberá de salir un mensaje donde indique "TIPO INCORRECTO, VUELVA A INGRESARLO" y tendrá que volver a ingresar el tipo, todo esto deberá de realizarse en el constructor de la clase Camión.



- Debe de mostrar el objeto utilizando el método `mostrarCamion()` que se encuentra en el formulario; este método coloca los estados o valores del objeto en el control "JTextArea" del formulario.
- Debe de mostrar el objeto utilizando el método `mostrar()` de la clase "camion"; este método muestra los estados o valores del objeto en cuadro flotante ("`showMessageDialog()`");



- Adicionalmente, guarde el objeto en la posición 1 del vector "ve" que se creó en el inicio del formulario como indica el diagrama de clases.

- BOTON MOTO

- Crear un objeto Moto con los siguientes estados Matricula="AB-1234", Marca="YAMAHA", Modelo="XTZ125", Velocidad=220.
- Debe de mostrar el objeto utilizando el método `mostrarMoto()` que se encuentra en el formulario; este método coloca los estados o valores del objeto en el control "JTextArea" del formulario.
- Debe de mostrar el objeto utilizando el método `mostrar()` de la clase "Moto"; este método muestra los estados o valores del objeto en cuadro flotante ("`showMessageDialog()`");
- Adicionalmente, guarde el objeto en la posición 1 del vector "ve" que se creó en el inicio del formulario como indica el diagrama de clases.

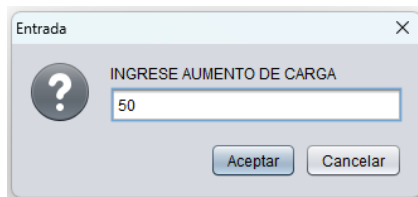
- BOTON MODIFICAR

- Mediante el método `modificarDatos()` de la clase "Vehiculo", modifique los estados de los atributos del objeto vehículo que fue almacenado en `ve[0]`. El cambio es el siguiente: `marca="Toyota"` – `modelo="RAV4"`. Mediante el método "`mostrarVehiculo()`" del formulario agregar al "JTextArea" el objeto vehículo.
- Mediante el método `modificarDatos()` de la clase "Camión", agregar carga al objeto almacenado en `ve[1]`. La cantidad que agregara debe de ser ingresada por teclado. Mediante el método "`mostrarCamion()`" del formulario agregar al "JTextArea" el

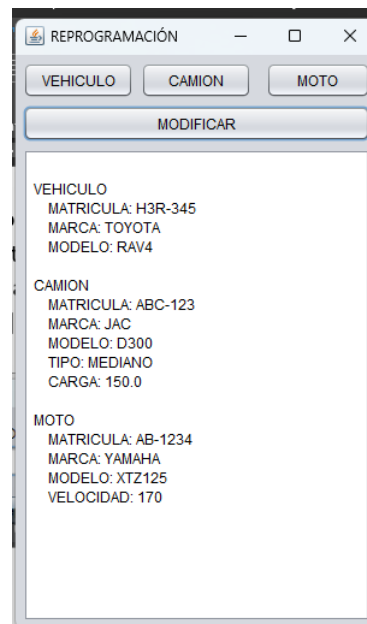
objeto vehículo. Tenga presente que el objeto almacenado en `ve[1]` es un camión y por lo tanto tienen que hacer una conversión para enviarlo al método `“mostrarCamion()”`. Ejemplo: `método((Camion)ve[1])`.

- Mediante el método `modificarDatos()` de la clase `“Moto”`, disminuya en 50 a la velocidad del objeto almacenado en `ve[2]`.

Mediante el método `“mostrarMoto()”` del formulario agregar al `“JTextArea”` el objeto moto. Tenga presente que el objeto almacenado en `ve[2]` es una moto y por lo tanto tienen que hacer una conversión para enviarlo al método `“mostrarMoto()”`. Ejemplo: `método((Moto)ve[2])`.



A dialog box titled "Entrada" with a close button (X). It contains a question mark icon and the text "INGRESE AUMENTO DE CARGA". Below this is a text input field containing the number "50". At the bottom are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".



A window titled "REPROGRAMACIÓN" with standard window controls. It features three buttons at the top: "VEHICULO", "CAMION", and "MOTO". Below these is a button labeled "MODIFICAR". The main area is a text box containing the following information:

```
VEHICULO
MATRICULA: H3R-345
MARCA: TOYOTA
MODELO: RAV4

CAMION
MATRICULA: ABC-123
MARCA: JAC
MODELO: D300
TIPO: MEDIANO
CARGA: 150.0

MOTO
MATRICULA: AB-1234
MARCA: YAMAHA
MODELO: XTZ125
VELOCIDAD: 170
```