



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

Facultad de
Ingeniería y
Arquitectura

Guía de Prácticas

Práctica N° 6

Algoritmo y Estructura de Datos I

2022-II

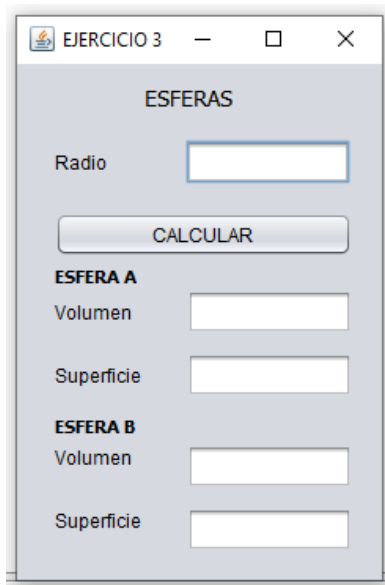
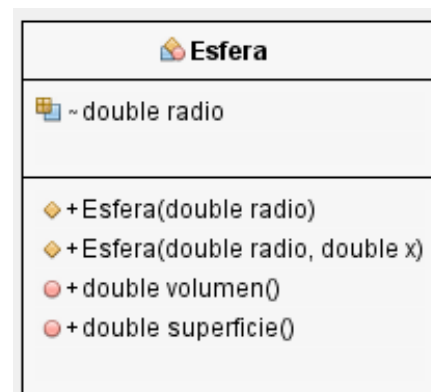
DOCENTE

MBA Ing. Gerald Basurco Zapata

RESOLVER LOS SIGUIENTES EJERCICIOS

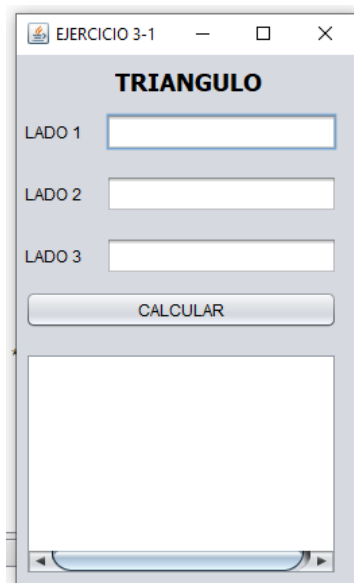
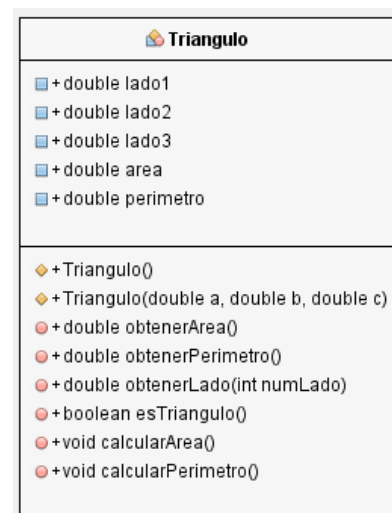
EJERCICIO 1

Calcular el Volumen y superficie de dos esferas. Tener presente el diseño de pantalla y el diagrama de clase.

EJERCICIO 2

Obtener los lados de un triángulo, así como calcular el área y el perímetro. Tener presente el diseño de pantalla y el diagrama de clase.

EJERCICIO 3

Mediante botones cree cinco objetos de la clase Persona. Trabaje con atributos y métodos de instancia y de clase.

