

UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENERIA

Área del conocimiento de tecnología de información y comunicación

Introducción a la programación

Docente. Ing. Cristopher Larios

Estudiante. Ronald Ramon Oporta Sequeira

Grupo. 1M7-S

Guía práctica #6

```
J App.java 2
                                                                                                                             □ ...
                J Empleado.java

J EmpleadoTiempoCompleto.java

J EmpleadoMedioTiempo.java 
X

src > J EmpleadoMedioTiempo.java
       public class EmpleadoMedioTiempo extends Empleado {
  1
  2
  3
           private double salarioPorHora;
  4
           private int horasTrabajadasPorSemana;
  5
  6
           public EmpleadoMedioTiempo(String nombre, String numeroIdentificacion, double salarioPorHora, int horasTrabajadasPor
  7
               super(nombre, numeroIdentificacion);
               this.salarioPorHora = salarioPorHora;
  8
               this.horasTrabajadasPorSemana = horasTrabajadasPorSemana;
  9
 10
 11
           @Override
 12
           public double calcularSalario(){
 13
               return salarioPorHora * horasTrabajadasPorSemana * 4; //salario mensual
 14
 15
 16
```

```
J App.java 2
                J Empleado.java

J EmpleadoTiempoCompleto.java 

X

                                                                      J EmpleadoMedioTiempo.java
src > J EmpleadoTiempoCompleto.java > ...
       public class EmpleadoTiempoCompleto extends Empleado{
  2
  3
           private double salarioAnual;
  4
  5
           public EmpleadoTiempoCompleto(String nombre, String numeroIdentificacion, double salarioAnual){
               super(nombre, numeroIdentificacion);
  6
  7
               this.salarioAnual = salarioAnual;
  8
           @Override
  9
 10
           public double calcularSalario() {
 11
           return salarioAnual / 12; //salario mensual
 12
 13
 14
 15
```

```
J Empleado.java X
J App.java 2
                                    J EmpleadoTiempoCompleto.java
                                                                     J EmpleadoMedioTiempo.java
src > J Empleado.java > ...
       abstract class Empleado {
  1
           private String nombre;
  2
           private String numeroIdentificacion;
  3
  4
  5
       public Empleado(String nombre, String numeroIdentificacion){
  6
           this.nombre = nombre;
  7
           this.numeroIdentificacion = numeroIdentificacion;
  8
  9
       public String getNombre(){
 10
           return nombre;
 11
 12
       public String getNumeroIdentificacion(){
         return numeroIdentificacion;
 13
 14
 15
       //metodo abtracto
       public abstract double calcularSalario();
 16
```

```
J App.java 2 X
                     J Empleado.java

J EmpleadoTiempoCompleto.java

J EmpleadoMedioTiempo.java

src > J App.java > ...
         public class App {
   1
  2
              public static void main(String[] args) throws Exception {
                   Empleado[] empleados = new Empleado[2];
empleados[0] = new EmpleadoMedioTiempo(nombre:"Juan Perez", numeroIdentificacion:null, salarioPorHora:0,
empleados[1] = new EmpleadoMedioTiempo(nombre:"Maria Lopez", numeroIdentificacion:null, salarioPorHora:0,
  5
   7
                    for (Empleado empleado : empleados){
                         System.out.println("Empleado: " + empleado.getNombre() + ", Salario mensual: $" + empleado.calcularSa
  8
  9
 10
 11
 12
```

Responder

¿En qué parte del código usamos polimorfismo, explique?

El polimorfismo se encuentra en el código desde el modelo a seguir del empleado ya que empleado es la clase base que hereda a la clase empleado como empleado de tiempo completo o de medio tiempo, el empleado es la misma persona, pero lo que cambia es la clase del trabajo o del tiempo del trabajo que hace y es por eso que en el código se encuentran variaciones en el sueldo

¿En qué parte del código usamos abstracción, explique?

La abstracción en el código lo podemos encontrar ligado a la herencia, lo que quiero dar a entender es que la clase Empleado se abstracta para dar a la clase base y le da una estructura común a la herencia.

¿En qué parte del código usamos encapsulamiento, explique?

El encapsulamiento en el código se utiliza cuando en la clase empleado ya que el nombre y el número de identificación están en privado ya que es una información privada que no cualquiera puede obtener hasta lo encontramos en getnombre y getnumeroidentificacion.

¿En qué parte del código usamos herencia, explique?

La herencia en el código lo usamos cuando hay variaciones de empleado con empleado de tiempo completo y con empleado de medio tiempo ya que con la palabra extends y la clase base en empleado, pienso que ahí se encuentra dicha herencia.