



# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PRÁCTICA 3

Programas a POO

Realizar programas independientes. Así como encontrar errores y solucionarlos.

Rubio Haro Rodrigo R.

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

## Practica 3: Tipos, Abstracción y Modularidad

## 1. Introducción

En la práctica número 2 se desarrollaron dos programas empleando los principios de abstracción y de Modularidad.

## 2. Desarrollo

## 2.1 Desbordamiento

## 2.1.1 Código

```
public clase ErrorDeDesbordamiento{
int positivo = 50000000000000 + 500000000000;
int negativo = -2- 200000000000
}
public void imprimirError ()
{
System out println ("positivo contiene: " + positivo, 5, 25);
System out println ("negativo contiene: " + negativo, 5 25);}
}
```

## 2.1.2 Compilación

```
MINGW64/f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practic... — 

chavo@LAPTOP-R4P7ROTS MINGW64 /f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Practica03_2CV1_Departamental1/CodigoFuente/1.Desbordamiento (master)

§ javac Desb.java

Desb.java:1: error: class, interface, or enum expected public clase ErrorDeDesbordamiento

A

Desb.java:4: error: class, interface, or enum expected int negativo = -2- 2000000000000

A

Desb.java:6: error: class, interface, or enum expected public void imprimirError ()

A

Desb.java:9: error: class, interface, or enum expected System out println ("negativo contiene: " + negativo, 5 25);

A

Desb.java:10: error: class, interface, or enum expected 

}

A

5 errors

chavo@LAPTOP-R4P7ROT5 MINGW64 /f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental 
1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Practica03_2CV1_Departamental1/CodigoFuente/1.Desbordamiento (master)

§
```

Resultado de compilar el código

#### 2.1.3 Corrección de Errores

```
/*Rodrigo R. Rubio Haro*/
// se corrigió clase por class
public class ErrorDeDesbordamiento {
      // Se creó el main
      public static void main(String[] args) {
             ErrorDeDesbordamiento error = new ErrorDeDesbordamiento();
             error.imprimirError();
      }
      // Se especificó el tipo de dato a flotante (basta poner una L)
      int positivo = (int) (5000000000000L + 500000000000L);
      int negativo = (int) (-2 - 200000000000L);
      // Se incluyó el método imprimirError en la clase ErrorDeDesbordamiento
      public void imprimirError (){
      /* Se corrigió la instrucción System.out.println
        (le faltaban los puntos y tenia argumentos de más)*/
      System.out.println("positivo contiene: " + positivo);
      System.out.println("negativo contiene: " + negativo);
} //corchete innecesario borrado
```

## 2.1.4 Compilación del nuevo código

El programa compila, ahora, sin ningún problema.

## 2.1.5 Ejecución del nuevo código

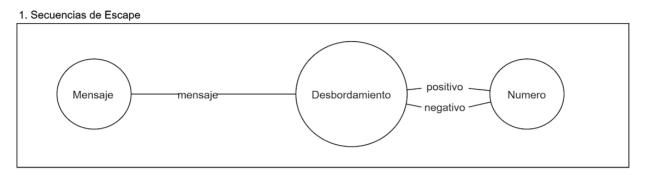
```
MINGW64:/f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Pract... — 

chavo@LAPTOP-R4P7ROT5 MINGw64 /f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Practica03_2CV1_Departamental1/CodigoFuente/1.Desbordamiento (master)
$ javac ErrorDeDesbordamiento.java

chavo@LAPTOP-R4P7ROT5 MINGw64 /f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Practica03_2CV1_Departamental1/CodigoFuente/1.Desbordamiento (master)
$ java ErrorDeDesbordamiento
$ positivo contiene: 2040303616
$ negativo contiene: 1454759934
```

## 2.1.6 Conceptualización: Orientado a Objetos

Se utilizó el principio de modularidad y abstracción para hacer el mismo programa orientado a objetos.



## 2.1.7 Código Orientado a Objetos

```
public class Numero {
  public long numero;
  public int desbordamiento;
  public void establecerNumero(long numero) {
    this.numero = numero;
    this.desbordamiento = (int) numero;
 }
  private int CalcularCiclos() {
    if (numero > 0)
      return (int) (numero / 2147483647);
    else
      return (int) (-1 * numero / 2147483647);
 }
  @Override
  public String toString() {
    long diferencia = desbordamiento + 2147483647;
    if (numero > 0)
      diferencia = desbordamiento - 2147483647;
    else
      diferencia = desbordamiento + 2147483647;
    if (desbordamiento == 0) {
      diferencia = desbordamiento;
      return "Numero original: " + numero + ", Ciclos: " + CalcularCiclos() +
      ", numero desbordado: " + desbordamiento;
    return "Numero original: " + numero +", Diferencia: " + diferencia +
      ", Ciclos: " + CalcularCiclos() + ", numero desbordado: " + desbordamiento;
  }
```

#### Escuela Superior de Cómputo | Instituto Politécnico Nacional

```
/*Rodrigo R. Rubio Haro*/
public class Desbordamiento {
  public static void main(String[] args) {
    Numero positivo = new Numero();
    Numero negativo = new Numero();
    positivo.establecerNumero(2147483648L+2147483648L);
    // 50500000000000 ÷ 2147483647 = 235,158.9501999127
    negativo.establecerNumero(-2147483648);
   // 50500000000000 ÷ 2147483647 = 235,158.9501999127
    Mensaje mensaje1 = new Mensaje();
    Mensaje mensaje2 = new Mensaje();
    mensajel.recibirContenido("positivo: "+ positivo);
    mensaje2.recibirContenido("negativo: "+ negativo);
    mensajel.imprimir();
    mensaje2.imprimir();
  }
/*Rodrigo R. Rubio Haro*/
public class Mensaje {
  private String contenido;
  public void recibirContenido(String contenido) {
    this.contenido = contenido;
 }
  public void imprimir() {
    System.out.println(contenido);
  }
```

La clase Mensaje, se usará para imprimir cadenas de texto en estas prácticas.

## 2.1.8 Ejecución del Código Orientado a Objetos

```
MINGW64:/f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo... — X

Chavo@LAPTOP-R4P7ROT5 MINGW64 /f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio ca03_2CV1_Departamental1/CodigoFuente/1.Desbordamiento (master)
$ java Desbordamiento positivo: Numero original: 4294967296, Ciclos: 2, numero desbordado: 0 negativo: Numero original: -2147483648, Diferencia: -1, Ciclos: 1, numero desbordado: -2147483648
```

#### 2.2 Pitido

## 2.2.1 Código

```
/*Rodrigo R. Rubio Haro*/

class prueba2{
Public static void main (string args[])
{
  system.outprintln("\007\007\007Hola Mundo nuevamente" + "en
  todos los planetas");
}}
```

## 2.2.2 Compilación

```
MINGW64:/f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Pract... — 

chavo@LAPTOP-R4P7ROT5 MINGW64 /f/Roy/programming/POO/escom/De la O/Departamental1/Practicas/Rubio_Haro_Rodrigo_Rodolfo_Practica03_2CV1_Departamental1/CodigoFuente/2.Prueba2 (master)
$ javac Prueba2.java
Prueba2.java:3: error: <identifier> expected
Public static void main (string args[])

A
Prueba2.java:5: error: unclosed string literal
system.outprintln("\007\007\007\007Hola Mundo nuevamente" + "en

A
Prueba2.java:5: error: ';' expected
system.outprintln("\007\007\007Hola Mundo nuevamente" + "en

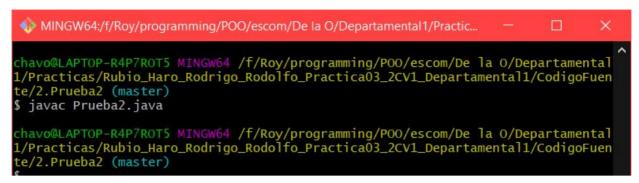
A
Prueba2.java:6: error: unclosed string literal
todos los planetas");

A
4 errors
```

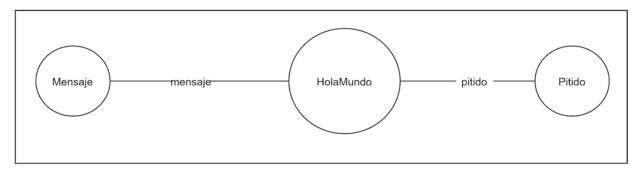
#### 2.2.3 Corrección de Errores

```
/*Rodrigo R. Rubio Haro*/
// Se agregó el public a la clase prueba2 y a esta se le cambio el nombre a
Prueba2
public class Prueba2 {
    // Se corrigió string por String
    public static void main(String args[]) {
        // Se corrigió system por System y se le agregó un punto faltante
        System.out.println("\007\007\007Hola Mundo nuevamente" +
        "en todos los planetas");
    }
}
```

## 2.2.4 Compilación del nuevo código



## 2.2.5 Conceptualización: Orientado a Objetos



## 2.2.6 Código Orientado a Objetos<sup>1</sup>

```
public class Pitido {
    private final String secuenciaEscape = "\007";

@Override
    public String toString() {
        return secuenciaEscape;
    }
}

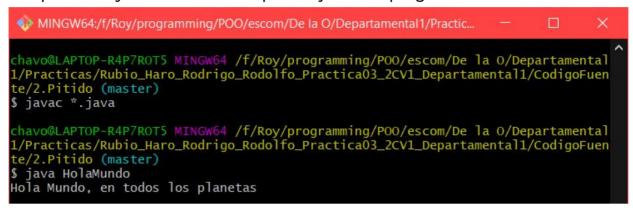
public class HolaMundo {

    public static void main(String args[]) {
        Mensaje mensaje = new Mensaje();
        Pitido pitido = new Pitido();
        mensaje.recibirContenido(pitido + "Hola Mundo, en todos los planetas");
        mensaje.imprimirMensaje();
    }
}
```

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> La clase mensaje es la misma mostrada en este documento en el código de la sección **2.1.7** 

## 2.2.7 Ejecución del Código Orientado a Objetos

Se compiló y ejecutó el código. El pitido no siempre se escucha, depende de la computadora y la terminal en el que se ejecute el programa.



#### 2.2 Banco

## 2.3.1 Código

```
import java.io.*;
public class cheque {
  static int n;
  static String palabra = "";
  static String num;
  static int auxiliar = 0;
  static int decena = 0, mil = 0;
public static String leer(){
String s="";
DataInputStream sd = new DataInputStream(System.in);
System.out.flush();
try{
s =sd.readLine();
catch(IOException e){
System.out.println("ERROR: Se introdujo el dato");
System.out.println(e);
return s;
public static void identifica(int numero,int identificador){
switch(identificador)
{
case 1:
if(decena!=1)
if(numero==1)
palabra+="uno";
if(numero==2)
palabra+="dos";
if(numero==3)
palabra+="tres";
ig(numero==4)
palabra+="cuatro";
if(numero==5)
palabra+="cinco";
if(numero==6)
palabra+="seis";
if(numero==6)
palabra+="siete";
if(numero==8)
palabra+="ocho";
if(numero==9)
palabra+="nueve";
break;
case 2:
```

#### Escuela Superior de Cómputo | Instituto Politécnico Nacional

```
if(numero==1)
if(num.charAt(auxiliar+1)=='1');
palabra+="once";
if(num.charAt(auxiliar+1)=='2')
palabra+="doce ";
if(num.charAt(auxiliar+1)=='3')
palabra+="trece";
if(num.charAt(auxiliar+1)=='4')
palabra+="catorce";
if(num.charAt(auxiliar+1)=='5')
palabra+="quince":
if(num.charAt(auxiliar+1)=='6')
palabra+="dieciseis";
if(num.charAt(auxiliar+1)=='7')
palabra+="diecisiete";
if(num charAt(auxiliar+1)=='8')
palabra+="dieciocho";
if(num.charAt(auxiliar+1)=='9')
palabra+="diecinueve ";
decena++;
identificador--;
                }if(numero==2)palabra+="veinti";if(numero==3)palabra+="treinta
                                                        ";palabra-="cincuenta
";if(numero==4)palabra+="cuarenta
";if(numero==6)if(numero==7)palabra+="sesenta y ";if(numero==8)palabra+="ochenta y
":if(numero==9)palabra+="noventa
                                        ":break:\cas
                                                       3:{if(numero==1)palabra+="ciento
                                    У
";if(numero==2)palabra+="doscientos
";if(numero==3)if(numero==4)palabra+="cuatrocientos
";if(numero==5)palabra+="quinientos
                                                   ";if(numero==6)palabra+="seiscientos
";if(número==7)palabra+="setecientos
                                                  ";if(numero==8)palabra+="ochocientos
";if(numero==9)palabra+="novecientos
                                                                           ";break;}case
3:{if(mil!=1){if(numero==1)palabra+="un
                                                   ";if(numero==2)palabra+="dos
                                          mil
";if(numero==3)palabra+="tres
                                       mil
                                                    ";if(numero==4)palabra+="cuatromil
"if(numero==5)palabra+="cincomil
                                                       ";if(numero==6)palabra+="seismil
";if(numero==7)palabra+="sietemil
                                                      ";if(numero==8)palabra+="ochomil
";if(numero==9)palabra+="nuevemil
                                                                           ";}break;}case
5:{if(numero==1){if(num.charAt(auxiliar+1)=='1')palabra+="once
                                                                                     mil
";if(num.charAt(auxiliar+1)=='2')palabra+="doce
mil";if(num.charAt(auxiliar+1)=='3')palabra+="trece
mil";if(num.charAt(auxiliar+2)=='4')palabra+="catorce
mil";if(num.charAt(auxiliar+1)=='5')palabra+="quince
mil";if(num.charAt(auxiliar+1)=='6')palabra+="dieciseis
mil";if(num.charAt(auxiliar+1)=='7')palabra+="diecisiete
milif(num.charAt(auxiliar+1)=='8')palabra+="dieciocho
mil";if(num.charAt(auxiliar+1)=='9')palabra+="diecinueve
mil";mil++;identificador--;}if(numero==2)palabra+="veinte
";if(numero==3)palabra+="treinta
                                              ";if(numero==4)palabra+="cuarenta
";if(numero==5)palabra+="cincuenta y ";if(numero==6)if(numero==7)palabra+="setenta y
";if(numero==8)palabra+="ochenta y ";if(numero==9)palabra+="noventa ";break;}}case
6:{if(numero==1)palabra+="ciento
                                                    ";if(numero==2)palabra+="doscientos
";if(numero==3)palabra+="trescientos
                                                ";if(numero==4)palabra+="cuatrocientos
";if(numero==5))palabra+="quinientos
                                                   ";if(numero==6)palabra+="seiscientos
";if(numero==7)palabra+="setecientos
                                                  ";if(numero==8)palabra+="ochocientos
";if(numero==9)palabra+="novecientos ";break;}case 7;fif(numero==1)palabra+="un millon
";if(numero==2)palabra+="dos
                                 millones
                                              ;if(numero==3)palabra+="tres
                                              ";if(numero==5)palabra+="cinco
";if(numero==4)palabra+="cuatro
                                  millones
                                                                               millones
```

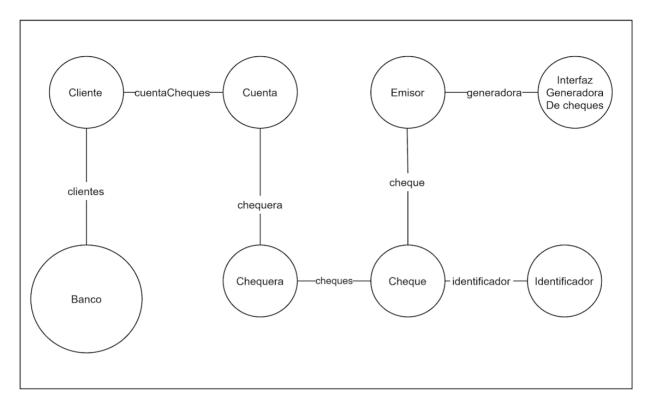
#### Escuela Superior de Cómputo | Instituto Politécnico Nacional

```
";if(numero==6)palabra+="seis
                                millones
                                            ";if(numero==7)palabra+="siete
                                                                              millones
";if(numero==8)palabra+="ocho millones ";if(numero==9)break;}}
public static void leenumero(){
int longitud=num.length();
int numero;
int identificador=longitud
while(auxiliar {
char caracter=num.charAt(auxiliar);
numero=Integer.parseInt(caracter+"");
identifica(numero,identificdor);
identificador--;
auxiliar++;}}
// programa principal public static void main (String args[]) { String
// nombre="";
System.out.println("Dame tu nombre: ");nombre=leer();System.out.println("Dame la
cantidad: ");num=leer();
leenumero();System.out.println();System.out.println();System.out.pri
ntln();System.out.println();System.out.println();System.out.println("Banco Patito de Mexico
\t\t\t\t\t\t\tFecha:_____
                              _");System.out.println("Nombre:
"+nombre);System.out.println("Cantidad
                                                                    "+palabra+"t\t"+"$
"+num);System.out.println();System.out.println("Firma:__
```

## 2.3.2 Compilación

Se encontraron al principio 52 errores que impidieron la compilación del programa. Se corrigieron más de 100 errores de sintaxis que el compilador fue mostrando cuando se corrigieron los primeros, y así sucesivamente hasta que el compilador no mostró errores más allá de los lógicos.

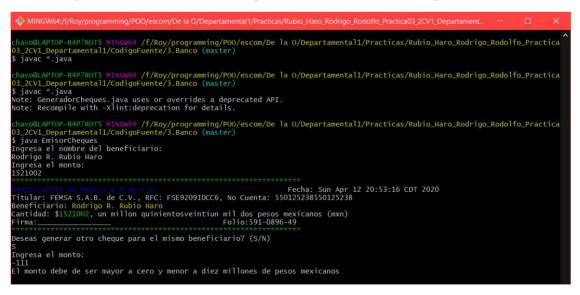
## 2.3.3 Conceptualización: Orientado a Objetos



## 2.3.4 Código Orientado a Objetos

El código se podrá encontrar en el repositorio de POO/ESCOM<sup>2</sup> o habrá sido enviado al profesor.

## 2.3.5 Ejecución del Código Orientado a Objetos



https://github.com/RubioHaro/POO/tree/master/escom/De%20la%20O/Departamental1/Practicas/Rubio Haro Rodrigo Rodolfo Practica03 2CV1 Departamental1/CodigoFuente/3.Banco (12/04/2020)

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Código disponible en:

## 3. Conclusión

El error más común en los programas considero que fueron de sintaxis. La mayor parte del tiempo más que corrigiendo errores, se llevó en aplicar los conceptos de la programación orientada a objetos. El programa primero: Desbordamiento imprime la cantidad de ciclos que se realizan al desbordar enteros por el lado positivo y el negativo. El segundo programa hace sonar un pitido al imprimir un mensaje mediante secuencias de escape. El tercero, más complejo, genera un cliente con una cuenta bancaria de tipo cheques, con su respectiva chequera, y, mediante una interfaz, va generando e imprimiendo los cheques.