

INFORME DEL TALLER 3 – I.P.P.O.

Estudiantes:

Santiago Hernández Arias - Código 1631281

Juan Camilo Pérez Muñoz - Código 1630779

Omar Eduardo Suarez Valencia Código - 1630356

Fecha de entrega: 5 / 12 / 2016

Punto 1. Conceptos avanzados

Funcionamiento del programa:

```
D:\PSM\Series\Universidad del Valle\IP0\Tareas\Taller 3\Punto 1\Clave>exe
admin123
nuevaClave

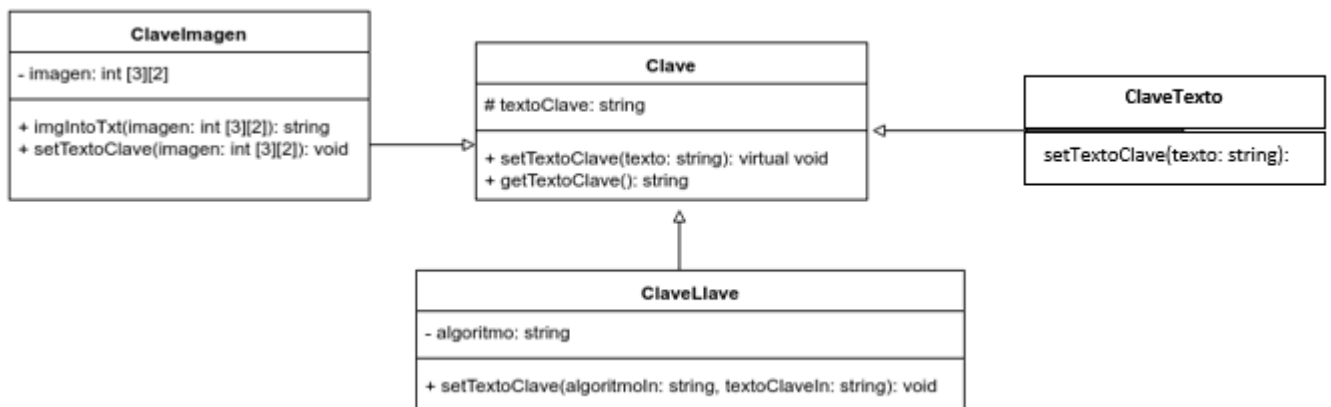
3,7#9,8#4,8
1,2#3,4#5,6

3,7#9,8#4,8
1,2#3,4#5,6

rsa#a23f2321
ab#123123fg

rsa#a23f2321
ab#123123fg
```

Diagrama:



Punto 2. Control de excepciones - Inventario

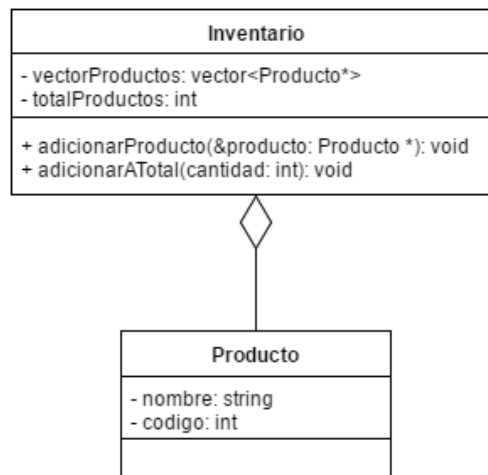
Funcionamiento del programa:

```
D:\PSM\Series\Universidad del Valle\IPO\Tareas\Taller 3\Punto 2\Inventario>make
g++ -c -o main.o main.cpp
g++ -c -o Inventario.o Inventario.cpp
g++ -c -o Producto.o Producto.cpp
g++ -o exe *.o

D:\PSM\Series\Universidad del Valle\IPO\Tareas\Taller 3\Punto 2\Inventario>exe
Indique el numero de productos a ingresar:
asdf
El valor ingresado debe ser de tipo numerico y ser entero. Intente de nuevo.
Ingrese valor: -3
El valor ingresado no debe ser negativo ni exceder 10000. Intente de nuevo.
Ingrese valor: 10001
El valor ingresado no debe ser negativo ni exceder 10000. Intente de nuevo.
Ingrese valor: 2
Indique el codigo del producto 1:
-1
El valor ingresado no debe ser negativo ni exceder 10000. Intente de nuevo.
Ingrese valor: asd
El valor ingresado debe ser de tipo numerico y ser entero. Intente de nuevo.
Ingrese valor: 1
Indique el nombre del producto 1:
pr1
Indique la cantidad del producto 1:
-1
El valor ingresado no debe ser negativo ni exceder 10000. Intente de nuevo.
Ingrese valor: asd
El valor ingresado debe ser de tipo numerico y ser entero. Intente de nuevo.
Ingrese valor: 12
El producto 1 ha sido ingresado

Indique el codigo del producto 2:
2
Indique el nombre del producto 2:
pr2
Indique la cantidad del producto 2:
?
El producto 2 ha sido ingresado
```

Diagrama:



Punto 2. Control de excepciones - Calculadora

Funcionamiento del programa:

```
D:\PSM\Series\Universidad del Valle\IPO\Tareas\Taller 3\Punto 2\Calculadora>exe
*** RADIO CALCULADORA ***
1. Sumar
2. Restar
3. Multiplicar
4. Dividir
Ingrese la operacion que desea realizar: -1
El valor ingresado debe estar entre 1 y 4. Intente de nuevo.
Ingrese valor: asd
El valor ingresado debe ser de tipo numerico y ser entero entre 1 y 4. Intente d
e nuevo.
Ingrese valor: 4

Ingrese el primer valor: 5

Ingrese el segundo valor: 0
Error: division por 0
```

```
*** RADIO CALCULADORA ***
1. Sumar
2. Restar
3. Multiplicar
4. Dividir
Ingrese la operacion que desea realizar: 1

Ingrese el primer valor: 2.5

Ingrese el segundo valor: 3.7
suma: 6.2
```

```
*** RADIO CALCULADORA ***
1. Sumar
2. Restar
3. Multiplicar
4. Dividir
Ingrese la operacion que desea realizar: 3

Ingrese el primer valor: 5

Ingrese el segundo valor: -s
El valor ingresado debe ser de tipo numerico. Intente de nuevo.
Ingrese valor: -10
multiplicacion: -50
```

Diagrama:

Calculadora
+ sumar(a: double, b: double): double + restar(a: double, b: double): double + multiplicar(a: double, b: double): double + dividir(a: double, b: double): double

Punto 3. Interfaces gráficas - Triqui

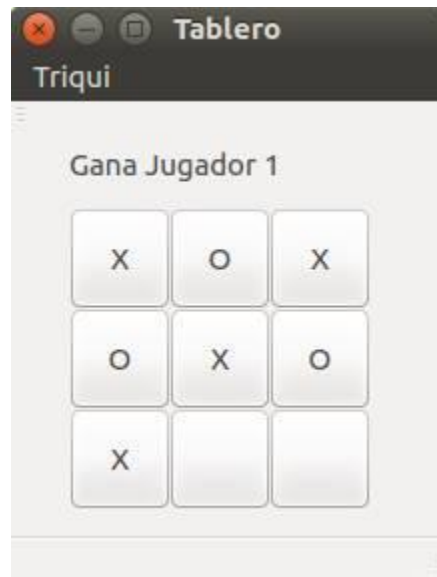
Funcionamiento del programa:



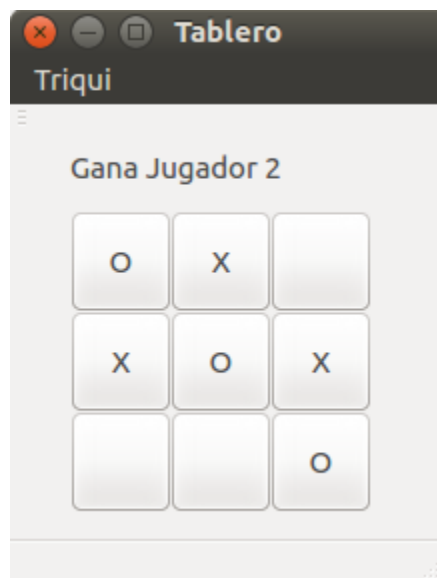
Al intentar repetir una jugada:



Victoria del jugador 1:



Victoria del jugador 2:



Empate:



Diagrama:

