

---

Apellido y Nombres:..... Legajo:..... Máquina:...

### Primer Parcial de Paradigmas de Programación

#### Objetivo

Evaluar al estudiante en la parte práctica de la unidad nro. 4, Paradigma Orientado a Objetos, de los siguientes temas: Clases, objetos, paso de mensajes, composición, herencia, polimorfismo y colecciones en Smalltalk.

#### Condiciones de trabajo:

- El alumno deberá desarrollar para cada paradigma un programa, utilizando el correspondiente entorno.
- Para el paradigma lógico, deberá generar un archivo con el nombre Legajo\_ApellidoNombre.pl y para el paradigma funcional, deberá generar un archivo con el nombre Legajo\_ApellidoNombre.hs.
- Los archivos generados deberán almacenarse en la unidad D:
- **Es responsabilidad de cada alumno ir guardando periódicamente su archivo, como así también del contenido de los mismos, teniendo la precaución de guardarlo en el disco D: para su posterior backup.**
- En caso de que máquina no funcione correctamente durante el transcurso de la evaluación, debe notificar de esta situación a cualquier docente de la mesa examinadora.
- En ningún caso debe reiniciar la máquina, ya que perderá la totalidad del examen.
- **Es responsabilidad de cada alumno que el contenido quede guardado al momento de finalizar la evaluación, con todos sus archivos generados durante el examen.**
- El **tiempo previsto** para la realización de este examen es de **1y30 Hs.**

## Primer Parcial de PPR

### Enunciado

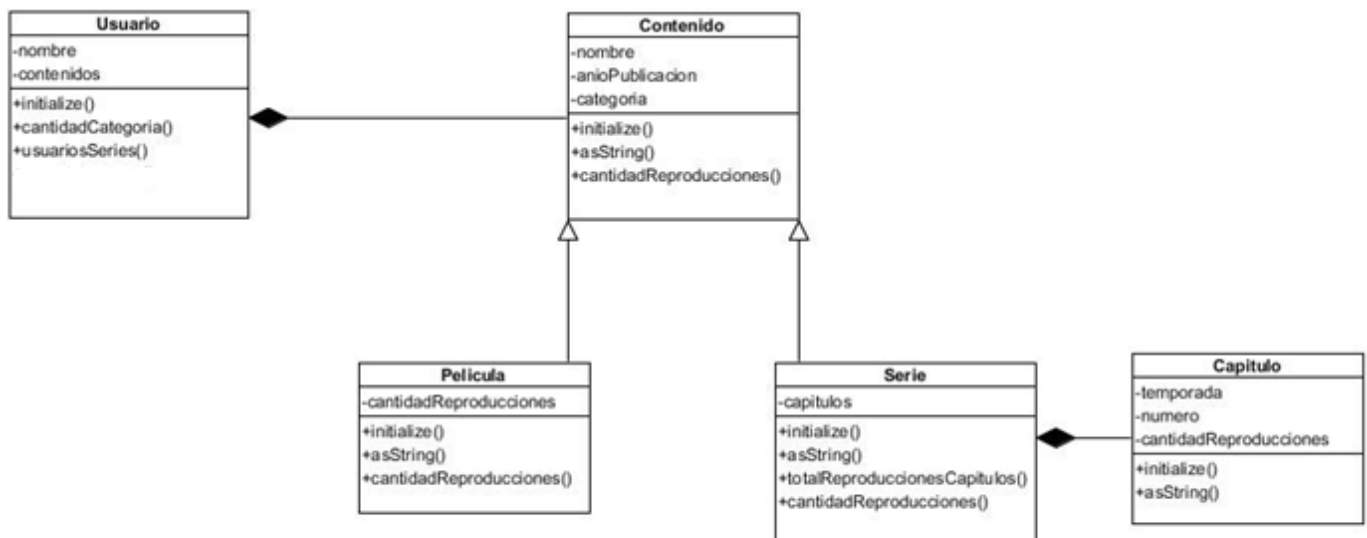
Una empresa de Villa María dedicada al alquiler de películas y series, desea hacer un relevamiento de lo requerido por sus clientes. Para ello necesitará de un software que permita administrar los usuarios y obtener la información solicitada. En base a los datos recolectados, se sabe que cada usuario posee un nombre de usuario y una lista con los contenidos ya pedidos.

Los contenidos ofrecidos tienen un nombre, año de publicación y categoría. La categoría puede ser: 1 Drama, 2 Acción, 3 Terror y 4 Comedia.

El contenido puede ser Película o Serie, si es Película, además posee la cantidad de reproducciones y si es Serie, además posee una colección de capítulos. Cada capítulo tiene la temporada a la que pertenece, el número de capítulo y la cantidad de reproducciones.

Todos los contenidos deben tener un mensaje que responda la cantidad de reproducciones de la misma, si es Película coincidirá con su atributo cantidad de reproducciones, si es Serie la misma se obtendrá de la suma de las cantidades de reproducciones de todos los capítulos que disponga la colección de capítulos.

A continuación el diseño de clases:



Se solicita:

1. Implementar todas las clases con sus atributos y con los métodos de: inicialización, acceso, modificación y asString.
2. Implementar los métodos polimórficos cantidadReproducciones en las clases correspondientes.
3. En la clase Usuario, implementar el método buscarNombre, que retorna los datos de aquel contenido que posea ese nombre, el nombre a buscar se deberá recibir como colaborador externo.
4. En la clase Usuario, implementar el método cantidadCategoria, que retorna la cantidad de contenidos vistos de una categoría recibida como colaborador externo.
5. En la clase Usuario, implementar el método usuarioSeries que retorne el listado con series vistas por el usuario, el listado debe estar ordenado por nombre de serie

### Tabla de valoración de los ítems evaluados

Ítems a Evaluar	Pje	Observaciones	Obtenido
Implementación de la jerarquía de clases, con métodos comunes.	25		
Implementación de los métodos polimórficos en la jerarquía (cantidadReproducciones).	15		
Implementación del punto 3 en la clase Usuario.	20		
Implementación del punto 4 en la clase Usuario.	20		
Implementación del punto 5 en la clase Usuario.	20		
Total	100		