

Instrumento de evaluación

Materia : Programación OOP Unidad: 1 Tipo de Instrumento: Rubrica
Actividad: Tipo de Reactivo: E. Practica

Nombre del Maestro(a): Miguel A. Rodriguez N. Calificación:

Nombre de Alumno(a): Fecha: 4/6/2020

II REALICE LO QUE SE LE INDICA: (VALOR 10%)

Desarrolle un programa utilizando la clase Producto (Se describe abajo). Utilice una clase principal para instanciar o crear un objeto y aplicar los métodos de la clase Producto La aplicación tendrá que ser en modo de consola. (Como lo hemos hecho en las practicas)

Clase Producto {

// Atributos

**codigoProducto (int)
nombreProducto(String)
sizeProducto(String)
precioProducto(double)**

//Hacer 2 metodos Constructores:

Constructor Vacio

Constructor con Parametros o atributos

// Metodos

```
public void ImprimirProducto( ){  
    //hacer que imprima todos los atributos del producto creado  
}  
Public void ComprarProducto(int cantidad) {  
    // dada la cantidad del producto a comprar multiplicar por su precio y mostrar en  
    consola el costo total  
    // costoTotal=cantidad*this.precioProducto;  
}
```

}

NOTA: Tiempo de entrega: hasta las 3 de la tarde del día jueves 4 de junio del 2020. Mandar el proyecto en formato zip o rar al correo

mrodriguez721109@gmail.com

ejemplo: Nombrealumno+grupo.zip

Tipo de reactivo

1. Falso/Verdadero
2. Respuesta corta
3. Opción múltiple
4. De relación
5. Preguntas de análisis
6. Casos prácticos
7. Ejercicios para resolver

Tipo de Instrumento

1. Rubrica
2. Lista de cotejo
3. Reactivos

FAC-EA-04
REV02