



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
GUÍA DE ACTIVIDAD N° 3.3
(Asignación)

FC-FISC-1-8-2020)



Facilitador(a): Felicita de Krol

Asignatura: Desarrollo de Software II

Fecha: _____ Grupo: _____

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Práctica.

B. TEMAS: Construcción de clases y objetos

C. OBJETIVO(S):

- Identificar el uso de modos de acceso, lectura e impresión y control de excepciones.
- Resolver problemas aplicando modos de acceso, lectura e impresión y control de excepciones empleando try y catch.

D. METODOLOGÍA:

- 1) *Actividad en grupo.*
- 2) Debe subir dos archivos a la plataforma:
Uno para la portada de presentación, análisis del problema, el diseño de la clase y dibujo del objeto, con extensión .pdf
Otro para el programa Java, con extensión .java
- 3) *El programa debe compilarlo y ejecutarlo*

E. ENUNCIADO O PROCEDIMIENTO:

Elaborar un programa para un señor que tiene 8 terrenos. Calcule e imprima el costo de un terreno teniendo como datos la anchura y la longitud en metros, y el costo del metro cuadrado.

La clase debe ser public para que pueda ser usada en cualquier paquete y los métodos publicos.

Los datos de la clase deben ser private para darle mayor seguridad.

Utilizar try y catch para controlar excepciones. Permita introducir lo datos en caso de error de excepciones.

F. RECURSOS: Moodle, JDK, JCreator, etc. y computadora.

G. BIBLIOGRAFIA:

Ver bibliografía en el Plan de contenido de la asignatura.

H. RÚBRICAS:

ASPECTOS A EVALUAR/ CRITERIO DE EVALUACIÓN	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE OBTENIDO
--	----------------	------------------



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
GUÍA DE ACTIVIDAD N° 3.3
(Asignación)

FC-FISC-1-8-2020)



Análisis, diseño y dibujo del objeto	5	
Programa	5	
TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS	10	