



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN,

CONTROL Y EVALUACIÓN DE RECURSOS INFORMÁTICOS

LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

ASIGNACIÓN No.2.2.2

Profesora: Felicita Castillo de Krol

Integrantes

Pinilla, Miguel, 8-975-2460

Ibarguen, Maria, 8-982-1997

Zabala Atucha, Mariana, 20-70-5218

Riley, Rolando, 8-972-1033

Espinosa, Christian, 20-24-5225

Villarreal, Andrés, 8-970-1267

Solis, Michael 8-958-1219

II SEMESTRE

Problema Resuelto

Definición o dominio del Problema:

Un señor tiene una cantidad de monedas de .25 centavos, escriba un programa que imprima la cantidad de dinero que tiene el señor. (La cantidad de monedas no la vamos a leer para desarrollar un programa muy sencillo).

Metodología de Trabajo POO

Análisis

Entrada de datos	int moneda
Proceso	Métodos: asignar() cantidad_dinero() mostrarMoneda() EjemploMoneda()
Salida	El señor tiene ",moneda," monedas de 0.25 centavos que en cantidad de dinero es: ",res," dolares."

Identificar las abstracciones (clases)

Nombre de la clase: EjemploMoneda

Diseño de clases (UML)

Nombre de la clase	→	EjemploMoneda
Datos o atributos	→	- int moneda
Métodos	→	asignar(int cant_moneda) float cantidad_dinero() int mostrarMoneda() EjemploMoneda() // método constructor

Dibujo del objeto:

obj

