



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 3.2**  
(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:**

La velocidad de la luz es de 300,000 kms/seg. Elaborar un programa que lea un tiempo en segundo e imprima la distancia que recorre en dicho tiempo. Permita que el usuario repita el proceso 10 veces. En caso de ocurrir un error de excepción cualquiera permita introducir el dato nuevamente.

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.

**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° 3.2**  
(Asignación)

FC-FISC-1-8-2020)



Análisis, diseño y dibujo del objeto	5	
Programa	5	
<b>TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS</b>	10	