



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
GUÍA DE ACTIVIDAD N° 2.2.2
(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: Estructuras general de un programa en Java bajo la metodología POO.

C. OBJETIVO(S):

- Identificar la estructura general de un programa en Java bajo la metodología POO.
- Desarrollar un programa en Java aplicando la metodología de programación POO

D. METODOLOGÍA:

1) *Actividad en grupo.*

2) Debe subir dos archivos a la plataforma:

Uno para el análisis del problema y el diseño de la clase, con extensión .pdf

Otro para el programa Java, con extensión .java

E. ENUNCIADO O PROCEDIMIENTO:

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).

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
Análisis y diseño	5	
Programa	5	
TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS	10	



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
GUÍA DE ACTIVIDAD N° 2.2.2
(Asignación)

FC-FISC-1-8-2020)

