



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS
GUÍA DE ACTIVIDAD N° 2.2.1
(Asignación)

FC-FISC-1-8-2020)



Facilitador(a): Felicita de Krol

Asignatura: Desarrollo de Software I

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 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:

Escriba un programa que dado el peso de una computadora en kilogramos e imprima el peso en libras.

(El peso no lo 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, diseño y dibujo del objeto	5	
Programa	5	
TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS	10	