



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 2.4.1**  
**(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 la estructura general de un programa en Java bajo la metodología POO.
- Aplicar el uso de los modificadores de acceso en la construcción de clases.
- 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 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:**

Elabore un programa Java empleando la metodología POO que dado 2 números permita calcular e imprimir la suma y el promedio.

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.

**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	



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE COMPUTADORAS**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 2.4.1**  
**(Asignación)**

FC-FISC-1-8-2020)



Programa	5	
<b>TOTAL DE PUNTOS OBTENIDOS</b>	10	