



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 3.1

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

Definición o dominio del Problema:

Elabore un programa Java empleando la metodología POO que lea un número cualquiera mientras el usuario lo desee y calcule e imprima el %

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.

Metodología de Trabajo POO

Análisis

Entrada de datos	float numero
Proceso	Métodos: asignar() calcular_num() BufferedReader() Algo() parseFloat (cadena)
Salida	"La respuesta del número en porcentaje es: ",f,"%" "¿Desea continuar? s/n"

Identificar las abstracciones (clases)

Nombre de la clase: Algo

Diseño de clases (UML)

Nombre de la clase →

Algo

Datos o atributos →

- numero

Métodos →

asignar(float a)

float calcular_num()

Float.parseFloat (cadena)

BufferedReader(new InputStreamReader(System.in)) //

método constructor de entrada de datos

Algo() // método constructor

Dibujo del objeto:

obj

