

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN APLICADA II**

**Objetivos:**

- Analizar los casos que se le presentan para implementar una solución utilizando programación orientada a objetos.
- Aplicar los conceptos de la metodología para el desarrollo de programas orientados a objetos.
- Utilizar Java para programar la solución propuesta.
- Hacer uso de las estructuras repetitivas en la implementación de las soluciones diseñadas.

**Indicaciones**

Para los casos que se presentan en esta guía usted debe aplicar la metodología de programación orientada a objetos

- Identificar la(s) clase(s) del problema.
- Identificar los atributos de la(s) clase(s) identificadas en el punto I.
- Identificar el(los) método(s) de la(s) clase(s).
- Realizar el pseudocódigo
- Realizar la codificación utilizando Java.

Al finalizar las dos horas de laboratorio usted debe enviar al correo [migdaliatesta@outlook.com](mailto:migdaliatesta@outlook.com) la solución. Esto comprende todos los pasos de la metodología.

## Casos

1. Un parque de diversiones desea que se le construya un programa que le permita calcular el monto a pagar de la entrada. El precio de la entrada es de \$25.00. Pero si es jubilado se le otorga un 10% de descuento, si es menor de 13 años se le rebaja un 10% del precio y si no es residente del país se le hace un incremento del 15% sobre el precio. El programa inicialmente debe permitir probarse con una muestra de 10 personas. Se debe obtener de salida la cantidad de personas por categoría y su monto recaudado en entradas.
2. Un empleado de la tienda "Más Barato" realiza N ventas durante el día, se requiere saber cuántas de ellas fueron mayores a \$1000, cuántas fueron mayores a \$500 pero menores o iguales a \$1000, y cuántas fueron menores o iguales a \$500. Además, se requiere saber el monto de lo vendido en cada categoría y de forma global.