

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN APLICADA II
PRACTICA # 3

Indicaciones

Para los casos que se presentan a continuación 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 la solución. Esto comprende todos los pasos de la metodología.

1. Se desea un programa que lea la cantidad de estudiantes de un salón de clases. Para cada estudiante el programa debe solicitar su sexo, estatura y peso. Al finalizar el programa debe escribir la cantidad de estudiantes que tiene el salón, la cantidad de estudiantes por sexo, promedio del peso por sexo y el promedio de la estatura por sexo.
2. En un supermercado un cajero captura los precios de los artículos que los clientes compran e indica a cada cliente cual es el monto de lo que deben pagar. Al final del día le indica a su supervisor cuanto fue lo que cobro en total a todos los clientes que pasaron por su caja.