

EXAMEN UNIDAD 3 PARTE 2 TIPO A

NOMBRE: _____ FECHA: _____

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación	Calificación (cada criterio se puntuá sobre 10)
<i>RA: 3. Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.</i>	3.2 Se han instanciado objetos y llamado métodos adecuadamente.	
	3.3 Se han escrito métodos usando los parámetros y devoluciones adecuadas.	

1) Que descontrol de dinero he tenido en Navidad. Cenas fuera de casa, ropa, regalos, etc. Vamos a intentar hacer un programa para gestionar estos gastos.

Tendremos una clase Gasto, caracterizada por concepto (en qué se ha gastado el dinero), cantidad gastada, identificador (un id entero). El objeto es un gasto, no un producto, por lo que si, por ejemplo, el gasto es ropa, no hay que poner la cantidad de pantalones, camisas, etc. Solo "ropa" y lo que he gastado en total en esa compra de ropa.

Por otro lado, tendremos la clase GestionGastos en la que tendremos un array unidimensional de tipo gasto y la cantidad total gastada.

El programa se podrá repetir hasta que el usuario quiera y tendrá un menú que hará lo siguiente (se puede empezar creando algunos objetos de prueba directamente en el main o un método que carga datos en el array):

- Introducir un nuevo gasto en el array pidiendo los datos por teclado.
- Calcular el total gastado entre todos los gastos.
- Mostrar el array con todos los datos de todos los gastos.
- Mostrar **solo** la cantidad gastada (no el concepto) en cada gasto guardado en el array. Por ejemplo:
Gasto 1: 120.00 € gasto 2: 50.95 € Gasto 3: 210.20 €
- Calcular y devolver la cantidad en que me he pasado o no del presupuesto (positivo o negativo) que tenía para todos los gastos. El presupuesto se pasará como parámetro al método.
- Modificar un gasto. Para ello, se buscará el gasto por id y se cambiará la cantidad por una nueva introducida por teclado.
- Buscar gastos por concepto, devolviendo un array con los gastos que tengan el mismo concepto.

Nota: En los métodos en los que se especifica el tipo de retorno o los parámetros se hará de dicha manera y en los que no se diga nada, vosotros debéis decidir. Se dividirá por dos la nota si el programa no compila. Cada criterio se puntuá sobre 10.

Criterios de corrección:

3.2 Instancias y llamadas: Creación de objetos adecuados (2 puntos), llamadas en main (2 puntos), uso de devoluciones en main (3 puntos), reutilización de código (3 puntos).

3.3 Escritura de métodos: agregarNuevo (0.5 puntos), calcularTotal (0.5 puntos), mostrar Todo (1 punto), mostrarCantidad (2 puntos), calcularPasado (1 punto), modificarGasto (3 puntos), buscarByConcepto (2 puntos)