

Activad UT5.1 Programación

1.- Implementa las siguientes clases:

• clase Nota. Una nota contiene un identificador numérico y una línea de texto. Define constructor, accedentes, mutadores y toString.

```
ol public class Nota {
       public Nota(String nota) {
        public String getNota() { return nota; }
        public String toString() {
```

• clase NotaAlarma. Una nota que además contiene la hora en la que sonará la alarma.ç Define constructor, accedentes, mutadores y toString.

• clase BlocNotas que modela un bloc de notas en el que se pueden introducir notas, listar todas las notas, eliminar una nota mediante su posición en el bloc de notas o saber cuántas notas contiene el bloc de notas. Utiliza un Array.

 clase Prueba que cree un bloc de Notas de ejemplo y pruebe las operaciones que soporta.

```
import java.util.Scanner;
           public class Prueba {
               public static void main(String[] args) {
                   Scanner sc = new Scanner(System.in);
> 11
 8
                   BlocNotas misBlocNotas = new BlocNotas();
                   boolean condicion = true;
                   while (condicion){
                       misBlocNotas.introducirNota();
                       System.out.println("Quieres continuar? si/no");
                       String respuesta = sc.nextLine();
                       if(respuesta.equals("no")){
                           condicion = false;
                   misBlocNotas.listarNotas();
                   misBlocNotas.eliminarNotas();
               3
```

```
C:\Users\alfon\.jdks\openjdk-19.0.2\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\Interestrian Escribe una hora:

13:80
Escribe una nota:
Ulaman medico
Quieres continuar? si/no
Si
Escribe una hora:
17:80
Escribe una nota:
6yn
Quieres continuar? si/no
Si
Escribe una hora:
20:80
Escribe una nota:
cena
Quieres continuar? si/no
no
NotaAlarma{hora='13:80', nota='llamar medico', id=1}
NotaAlarma{hora='17:00', nota='6ym', id=2}
NotaAlarma{hora='20:00', nota='cena', id=3}
Que nota quieres eliminar:
2
NotaAlarma{hora='13:80', nota='llamar medico', id=1}
NotaAlarma{hora='20:00', nota='cena', id=3}
Process finished with exit code 0
```

- 2.- Una persona desea tener una tienda virtual para vender libros y películas en formato bluray. Para esto es necesario, primeramente, representar con un enfoque orientado a objetos, los tipos de productos que se van a vender. Inicialmente, se están considerando las dos clases siguientes:
 - •Libro, que tiene como atributos el autor y el titulo de tipo String, y el precio de tipo Float.
 - •Pelicula, cuyos atributos son el título, el protagonista y el director de tipo String, y el precio de tipo Float.
 - •Las dos clases contienen sus respectivos constructores, métodos getters y setters y el método toString().
 - •Implementa las clases Libro y Pelicula considerando los atributos, constructores y métodos descritos. Además, escribe una clase principal para crear varios Libros y varias Películas, y saber su título, autor, protagonista, director y precio, según corresponda.

```
Import java.will.Scanner;
Import java.w
```

```
public String getTitulo() {
    return titulo;
}

no utages

public void setTitulo(String titulo) {
    this.titulo = titulo;
}

no utages

public float getPrecio() {
    return precio;
}

no utages

public void setPrecio(float precio) {
    this.precio = precio;
}

do everride

public String toString() {
    return "Libro(" + autor + '\' + autor + '
```

```
| 1 usage | public void listarLibros(){ | for (Libro libro : this.libros) { | System.out.println(libro.toString()); | } |
```

```
public void setTitulo(String titulo) { this.titulo = titulo; }
        import java.util.ArrayList
                                                                                             public void setProtagonista(String protagonista) { this.protagonista = protagonista; }
                                                                                             public String toString() {
                                                                                                      String titulo = sc.nextLine();
                                                                                                      String protagonista = sc.nextLine();
                                                            -javaagent:C:\Program Files\Je
    Escribe un autor:
    Escribe un titulo:
÷
ŧ
    Escribe un autor:
    Escribe un titulo:
    Quieres continuar? si/no
     Libro{autor='Juan ramirez', titulo='Adios', precio=12.0}
    Escribe un titulo:
```

Escribe un precio:

Process finished with exit code 0

- 3.- En el ejercicio anterior, el atributo autor de Libro y los atributos protagonista y director de Película se definieron como de tipo String. Dado que estos atributos contienen el nombre de una persona, esta definición puede no ser homogénea. Por lo tanto, un mejor modelo sería considerar la clase adicional:
 - •Persona, cuyos atributos son nombre y apellido, de tipo String.

Esta clase, además de contener sus respectivos métodos getters y setters, considera el método:

•eslgual(Persona p), que devuelve true si el nombre y apellido de un objeto Persona son iguales a las de la persona p y false en caso contrario.

De esta forma, las clases Libro y Pelicula se tienen que redefinir como sigue:

- •Libro, cuyos atributos son autor de tipo Persona, titulo de tipo String y precio de tipo Float.
- •Pelicula, con los atributos protagonista y director de tipo Persona, titulo de tipo String y precio de tipo Float.

Implementa la clase Persona y la redefinición de las clases Libro y Pelicula, considerando los atributos y métodos descritos.

this.apellido = apellido;

```
ArrayList<Libro> libros;

4 usages

private Persona autor;
4 usages

private String titulo;
4 usages

private Persona protagonista;
4 usages

private String titulo;
4 usages

private Persona director;
4 usages

private float precio;

private float precio;
```

```
# Scribe un tituto:
### Scribe un precio:
### Scribe un precio:
### Scribe un tituto:
### Scribe un nombre del protagonista:
### Scribe un nombre del protagonista:
### Scribe un nombre del director:
### Scribe un nombre del director:
### Scribe un precio:
### Scri
```

==

4.- Vamos a generalizar las clases Libro y Pelicula del ejercicio anterior.

Como nos podemos dar cuenta, las clases Libro y Pelicula tienen dos atributos en común: titulo y precio. Entonces, podemos considerar una generalización de estas dos clases para crear la superclase:

• Producto, cuyos atributos son el titulo y el precio de un producto, de tipo String y Float, respectivamente. Generalmente los productos están relacionados con un identificador único, por lo tanto está clase también tiene el atributo id de tipo Integer. Crear producto como una clase abstracta.

De esta forma, ahora las clases Libro y Pelicula son subclases de Producto y deben heredar de ésta sus atributos y métodos. Además, dado que los productos se van a vender, es necesario contar con un catálogo que los clientes puedan revisar. Por esta razón, se considera la clase:

•Catalogo, que cuenta con un atributo productos, que contiene a los libros y películas en venta (por ejemplo, un arreglo suficientemente grande de Productos), y con otro para conocer la cantidad de productos que están disponibles.

Todas las clases anteriores consideran sus respectivos constructores, métodos getters y setters y el método toString(). Adicionalmente, la clase Catalogo considera los siguientes métodos:

- •agregar(Producto p), agrega el Producto p al catálogo.
- •eliminar(Integer id), elimina el producto cuyo identificador único es id.
- •buscar(String titulo), devuelve, contenidos en un Catalogo, a todos los Productos cuyo título es titulo.
- •buscar(Persona p), devuelve, contenidos en un Catalogo, a todos los Productos cuyo autor, director o protagonista, según sea el caso, es p.

Implementa las clases Persona, Libro y Catalogo, considerando los atributos, constructores y métodos descritos.

```
| Import | Java.util.Scanner; | Impo
```

```
public String getTitulo() { return titulo; }
public float getPrecio() { return precio; }
public int getId() {
                                              public Persona(String nombre, String apellido) {
                                                 this.nombre = nombre;
this.apellido = apellido;
                                             return nombre;
                                             this.nombre = nombre;
                                             return apellido;
}
                                             this.apellido = apellido;
                                             public String toString() {
                                                return "Persona{"
"nombre='"
```

C:\Users\alfon\.idks\openidk-19.0.2\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA Community Edition 2022.3.2\lib\idea_rt.jar=57528:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA Community Edition='Tavolta'}, detBrains\IntelliJ IDEA Community Edition='Pascal'}, detBrains\IntelliJ IDEA Community Edition='Pascal'}, precio=12.4, id=1}
Pelicula{titulo='Pascal'} protagonista='Persona{nombre='Molina', apellido='Campo'}, director='Persona{nombre='Alfonso', apellido='Travolta'}, precio=12.4, id=1}
Pelicula{titulo='Pascal'} protagonista='Persona{nombre='Pedro', apellido='Garcia'}, director='Persona{nombre='Mike', apellido='Travolta'}, precio=12.4, id=1}
Pelicula{titulo='Campo', protagonista='Persona{nombre='Pedro', apellido='Garcia'}, director='Persona{nombre='Mike', apellido='Carlos'}, precio=16.4, id=3}
Libro{autor='Persona{nombre='Pedro', apellido='Garcia'}, director='Persona{nombre='Mike', apellido='Carlos'}, precio=16.4, id=3}
Libro{autor='Persona{nombre='Pedro', apellido='Campo'}, director='Persona{nombre='Alfonso', apellido='Jorge'}, precio=12.4, id=1}
Pelicula{titulo='Pascal'} protagonista='Persona{nombre='Pedro', ap

- 5.- Elaborar una clase RACIONAL que modele los números racionales implementando al menos las operaciones de suma, resta, opuesto e inverso de un número racional a imitación de la suma o resta de los números reales o enteros.
- 6.- En un puerto se alquilan amarres para barcos de distinto tipo. Para cada ALQUILER se guarda el nombre y DNI del cliente, las fechas inicial y final de alquiler, la posición del amarre y el barco que lo ocupará.

Un BARCO se caracteriza por su matrícula, su eslora en metros y año de fabricación.

Un alquiler se calcula multiplicando el número de días de ocupación (incluyendo los días inicial y final) por un módulo función de cada barco (obtenido simplemente multiplicando por 10 los metros de eslora) y por un valor fijo (300 euros en la actualidad).

Sin embargo ahora se pretende diferenciar la información de algunos tipos de barcos:

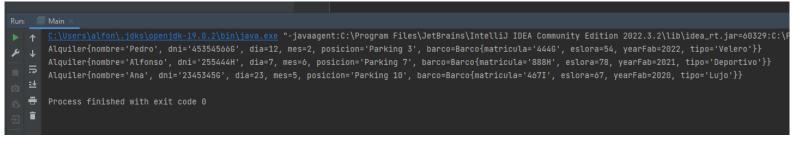
- número de mástiles para veleros
- potencia en CV para embarcaciones deportivas a motor
- potencia en CV y número de camarotes para yates de lujo.

El módulo de los barcos de un tipo especial se obtiene como el módulo normal más:

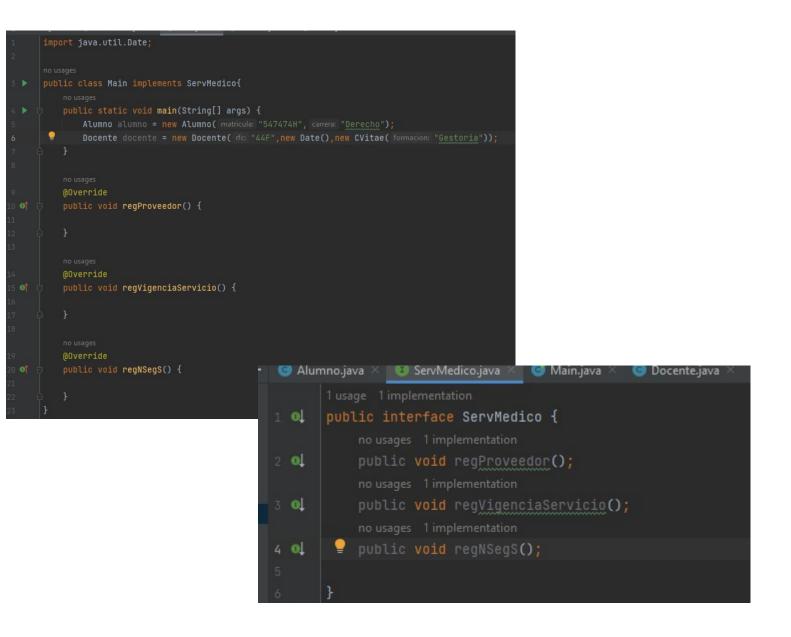
- el número de mástiles para veleros
- la potencia en CV para embarcaciones deportivas a motor
- la potencia en CV más el número de camarotes para yates de lujo.

```
— ◎ Alquiler.java × ◎ Barco.java × ◎ Main.java
                 public class Alguiler {
                      public Alquiler(String nombre, String dni, int diaIni, int diaFin, String posicion, Barco barco) {
                      this.nombre = nombre;
this.dni = dni;
this.diaIni = diaIni;
this.diaFin = diaFin;
this.posicion = posicion;
this.posicion = posicion;
                              this.barco = barco:
                                                                                                                                      public void setPosicion(String posicion) {
    this.posicion = posicion;
```

```
public Barco(String matricula, int eslora, int yearFab, String tipo) {
                                                                 public void setTipo(String tipo) {
                                                                 public String toString() {
```



7.- Codifica los siguientes diagramas de clase y ejecuta en la clase MAIN instanciando los objetos necesarios.



```
| James | Osenbedespee | Manges | Osenstapee | Osenstapeee | Osenstapee | Osenstapee | Osenstapee | Osenstapee | Osenstape
```

```
Alumno.java × ServMedico.java × Main.java × Docente.java × 

5 usages

public class CVitae {
    3 usages
    private String formacion;

1 usage
    public CVitae(String formacion) {
        this.formacion = formacion;

    }

no usages

public String getFormacion() {
    return formacion;

}

no usages

public void setFormacion(String formacion) {
    this.formacion = formacion;
}

this.formacion = formacion;
}
```

```
no usages
public class Main implements regVehicular{
no usages
public static void main(String[] args) {
    Propietario propietario = new Propietario( rfc; "343454g", nombre "Pedro", direccione "Calle Torres", telefono: "6435663556");
    Automovil automovil = new Automovil();
    Vehiculo vehiculo = new Vehiculoф;
}

no usages
@Override
public double pagoTramite() {
    return 0;
}

no usages
@Override
public String obtenerCve() {
    return null;
}

| Propietario propietario = new Propietario( rfc; "343454g", nombre "Pedro", direccione "Calle Torres", telefono: "6435663556");

Automovil automovil = new Automovil();

| Vehiculo vehiculo = new Vehiculoф;
| Propietario | new Automovil();
| Propietario | new Automovil(
```

```
| Second | S
```