

36019475. CSIFC03. MP0485. Programación

**XUNTA DE GALICIA**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Páxina principal ► Os meus cursos ► Formación Profesional a Distancia ► Curso 2016-2017 ►
36019475 IES de Rodeira ► CSIFC03 Desenvolvemento de aplicacións web ►
125_36019475_CSIFC03_MP0485_A ► Unidade didáctica 5 ► Tarefa a Entregar

Tarefa a Entregar

1. -Se pide desarrollar la clase **Juguete**, esta clase tendrá los siguientes atributos y métodos:

- **Atributos**

codigo - De tipo *String*, únicamente debe permitir el acceso directo a los miembros de la propia clase o a las clases heredadas. Almacenará el código del juguete.

nombre - De tipo *String*, únicamente debe permitir el acceso directo a los miembros de la propia clase. Almacenará el nombre del juguete.

preciocompra - de tipo *float*, únicamente debe permitir el acceso directo a los miembros de la propia clase. Almacenará el precio al que se compró el juguete al proveedor.

existencias - de tipo *int*, únicamente debe permitir el acceso directo a los miembros de la propia clase. Almacenará el número de unidades existentes de un juguete.

totaljuguetes - De tipo *int*, y de acceso directo permitido a todo el mundo, almacenará el número total de objetos Juguete creados. Es un atributo de clase, que se irá incrementando según se van creando objetos Juguete.

El código del juguete estará compuesto de 3 partes. La primera parte de 4 letras es el código de sección, que puede ser:

JMES - Juegos de Mesa

MYPE - Muñecas y Peluches

CONS - Juegos de Construcción

DEPO - Deportes

EDUC - Juegos educativos

OTRO - Otros Juguetes

La segunda parte, de dos letras, indica la edad recomendada, y puede ser:

03 - Apto para menores de 3 años

06 - Apto para menores de 6 años

12 - Apto para menores de 12 años

16 - Apto para menores de 16 años

18 - Apto para menores de 18 años

00 - Apto para MAYORES de 18 años

La tercera parte es un código numérico de 4 dígitos.

- **Métodos**

-**Constructores**: Debes escribir un constructor que permita instanciar un objeto Juguete a partir de su código y su nombre, inicializando las existencias y el precio de compra a 0, y otro que permita instanciar un objeto Juguete suministrando, además del código y nombre, el precio de compra. Este método debería comprobar si el código es correcto (seccion y edad válidos), y si no es así, lanzar una excepción de tipo *JugueteException*, con el mensaje asociado "El Código es Erróneo". Puedes utilizar el método :

String

substring(int beginIndex, int endIndex);

de la clase *String*, que permite extraer un trozo de un *String* comprendido entre *beginIndex* y *endIndex*.

- Métodos **set** y **get** de acceso permitido a cualquiera para todos los atributos de la clase.

- **String getSeccion()**, de acceso permitido a todo el mundo, y que devuelve el Nombre de la Sección a la que pertenece el objeto.

- **int getClasificacion()**, de acceso permitido a todo el mundo y que devuelve la edad hasta la que está recomendada el juguete, indicando 0 que es para mayores de 18 años.

-**String getCodigo()**; devuelve el código numérico del Juguete (sin la parte de la seccion ni de la clasificación por edades).

3.- Se pide escribir la clase **Ajedrez**, que hereda de la clase **Juguete**, y que incorpora el atributo *modelo* de tipo **String** y que es accesible solo para este objeto y los que hereden de él, que almacenará el nombre del modelo de ajedrez. Esta clase debe tener un constructor que sirva para instanciar objetos **Ajedrez** a partir del nombre de modelo, y del código de producto de 4 dígitos. Al crear el objeto se le debe asignar un código de **Juguete** correcto correspondiente a 12 años y a juegos de mesa.

- 4.- Se pide escribir un programa de prueba que:
- Instancie un objeto **Ajedrez** y ponga sus existencias a 1
 - Incremente en 5 las unidades del objeto **Ajedrez** y visualice el total de unidades existentes.
 - Le pregunte al usuario la sección, la edad recomendada, el código de producto y el nombre de **Juguete** e instanciar un objeto **Juguete** usando esos datos. Si el código no es válido se visualizará un mensaje de error y se solicitarán de nuevo los datos, en caso de que el código sea válido, se instanciará el objeto y continuará la ejecución.
 - Visualice el número total de objetos **Juguete** instanciados.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

Las preguntas teóricas tendrán un máximo de **1 punto**.

- Los objetos se instanciaron correctamente **1 punto**
- Los constructores son correctos

1 punto

- Se realizó correctamente el control de excepciones

1 punto

- Las clases tienen definidos correctamente sus atributos **1 punto**
- Se utilizaron correctamente los modificadores de acceso **1 punto**
- Se realizó correctamente el control de validez del código **2 puntos**
- Se codificaron correctamente los distintos métodos **2 puntos**

Indicaciones de entrega.

Una vez que tengas terminados el programa comprime el código fuente en un único archivo comprimido. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la quinta unidad del MP de PROG** debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PROG05_Tarea

Estado da entrega

Estado da entrega	Sen intentos
Estado das cualificacións	Sen cualificar
Data límite	Luns, 5 de Decembro do 2016, 23:00
Tempo restante	A tarefa venceu fai: 202 días 18 horas

Engadir entrega

Facerlle cambios á súa entrega














NAVEGACIÓN

Páxina principal

- Amiña área persoal

[O meu perfil](#)[Curso actual](#)

125_36019475_ZSIFC03_MP0485_A

[Participantes](#)[Distincións](#)[Xeral](#)[Unidade didáctica 1](#)[Unidade didáctica 2](#)[Unidade didáctica 3](#)[Unidade didáctica 4](#)[Unidade didáctica 5](#) [Orientaciones para el alumnado. PROG05.](#) [Solución a la tarea para PROG05.](#) [PROG05 Guiada.- Desarrollo de clases.](#) [Actividades presenciales de la UD5 en la tutoría c...](#) [Otello](#) [Foro para PROG05.](#) [Mapa conceptual para PROG05.](#) [DAW05 Completa.- Desarrollo de clases.](#) [Recursos complementarios UD05.](#) [Tarea para PROG05.](#) [Solución Tarea](#) **[Tarefa a Entregar](#)** [Solución do Exercicio](#) [Examen de la UD05.](#) [Modelo de Exame](#) [Indicacións e Explicacións Á solución](#) [Ficheiros Auxiliares do Modelo de Exame](#) [Solucións ao Modelo de Exame](#) [Exame do Ano Pasado](#) [Solucións Exame do Ano Pasado](#)[Unidade didáctica 6](#)[Unidade didáctica 7](#)[Unidade didáctica 8](#)[Unidade didáctica 9](#)[Unidade didáctica 10](#)[Unidade didáctica 11](#)[Os meus cursos](#)

ADMINISTRACIÓN

[Administración do curso](#)[Configuración do meu perfil](#)[Inicio](#)[Preguntas Frecuentes](#)[Accesibilidade](#)[Aviso](#)[Privacidade](#)[Contacto](#)

