|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del Taller o curso **FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN JAVA** | |
| Modalidad: virtual | |
| **CICLO: 557** | **FECHA:** |
| **PARTICIPANTE** | |
| 1. | |

|  |
| --- |
| **OBJETIVO DEL TALLER** |
| * Conocer los fundamentos de la programación orientada a objetos. * Aprender la declaración de objetos, variables y la asignación de tipos de datos. * Dominar los conceptos y la estructura de la programación orientada a objetos. * Entender la sintaxis y en lenguaje de JAVA. * Desarrollar la capacidad de crear proyectos en JAVA con operaciones lógicas a través de condicionales, ciclos, llenado de vectores, conexión y consultas en bases de datos |

|  |
| --- |
| **ENTREGABLES** |
| 1. Entregable 1: escrito, diagrama y diferencia. 2. Entregable 2: Ejercicio factura 3. Entregable 3: Ejercicio conversor. 4. Entregable 4: Ejercicio calculo definitiva. 5. Entregable 5: Ejercicio calculadora. 6. Tutoría. |

| **DESARROLLO DEL CURSO O FORMACIÓN** |
| --- |
| **ENTREGABLE 1**   1. Leer documento proporcionado en el drive en la carpeta **recursos** se llama “**LOGICA”** y realizar un escrito sobre que entendió.   **Escrito:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**   1. Realizar diagrama de flujo: <https://www.youtube.com/watch?v=Kucgc6NpGwc>  * Determinar si un número “x” es positivo o negativo o si es 0 * Diagrama de flujo para preparar un café con pan con varias decisiones * Diagrama de flujo, el automóvil no arranca   **Diagrama:**  **ENTREGABLE 2**  Crea una aplicación que calcule un IVA variable de acuerdo a lo visto en el caso practico 1  **ENTREGABLE 3**   1. Se debe crear un programa en java que permita convertir un numero entero a su equivalente a hexadecimal. 2. Se debe crear un programa en java que permita convertir un numero entero a su equivalente a hexadecimal o binario de acuerdo a la selección del usuario, implemente una estructura CASE.   **ENTREGABLE 4**  Se debe crear un programa en java que permita capturar el nombre de un estudiante y dos notas de una materia, así mismo que genere el promedio para la definitiva , el programa deberá indicar si el estudiante aprobó o reprobó la asignatura teniendo en cuenta que notas inferiores a 3 desaprueban la asignatura y superiores o iguales a 3 la aprueban  **EVIDENCIA 5**  Se debe crear un programa en java que permita crear una calculadora para dos valores con las operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división) , se implementara con estructura CASE.  **EVIDENCIAS TUTORIAS**  Por favor por cada tutoría realizada adjuntar pantallazo con las personas conectadas en el espacio.  **TUTORIA No 1**  [Adjunta pantallazo que pueda verse hora y fecha de conexión junto con número de participantes]  **TUTORIA No 2**  [Adjunta pantallazo que pueda verse hora y fecha de conexión junto con número de participantes]  **TUTORIA No 3**  [Adjunta pantallazo que pueda verse hora y fecha de conexión junto con número de participantes]  **FIRMA Y CEDULA** |
|  |