Examen de Conocimientos de Java

Instituto Politécnico Nacional

Centro de Investigación en Computación

Instructor: Alan Badillo Salas

Correo: badillo.soft@hotmail.com

Introducción

Resolver los ejercicios auxiliandose de la siguiente plantilla para construir un programa:

```
App.java
```

```
public class App {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hola mundo");
    }
}
```

Puede compilar los archivos usando los siguientes comandos

```
Comprobar la versión de java y javac
```

```
$ java -version
$ javac -version
```

Compilar el archivo App.java

```
$ javac App.java
```

\$ java App

Parte I - Conocimientos básicos de Java

- 1. Describa en un parrafo que es la Programación Orientada a Objetos .
- 2. Describa en un parrafo que son las Interfaces .
- 3. Leer un mensaje desde el teclado y muestre el mensaje añadiendo "Mensaje entrante: " al principio del mensaje.
- 4. Crear una función que reciba un arreglo de enteros y devuelva el promedio.
- 5. Escribir una clase llamada Persona que contenga *Nombre* y *CURP* de tipo String como atributos y los reciba en el constructor y un método llamado descripción que devuelva el CURP Nombre según el valor de los atributos.
- 6. Derivar la clase Estudiante de Persona que añada el atributo Matrícula y lo reciba en el constructor. La clase debe sobreescribir el método descipción para que devuelva un Matrícula. Nombre (CURP) según los valores de los atributos. Agregar

Parte II - Conocimientos medios de Java

- 1. Agregar una propiedad llamada activo a la clase Estudiante que este asociada a un atributo booleano de tipo privado llamado esta Activo y sus métodos get y set.
- 2. Crear una interfaz llamada Descriptible que contenga un método llamado descripción que devuelva un String e implementar la interfaz a la clase Persona.
- 3. Crear un programa que muestre una ventana en Swing con una caja para ingresar texto y un botón que al pulsarlo invierta el texto de la caja.