

	<b>UNIVERSIDAD DON BOSCO</b> <b>FACULTAD DE ESTUDIOS TECNOLÓGICOS</b>
<b>CICLO</b> <b>01/ 2018</b>	<p style="text-align: right;"><b>GUIA DE LABORATORIO #01</b></p> <p><b>Nombre de la Practica:</b> Elementos de un programa en JAVA.</p> <p><b>Lugar de Ejecución:</b> Centro de Computo</p> <p><b>Tiempo Estimado:</b> 2 horas y 30 minutos</p> <p><b>Materia:</b> Programación Orientada a Objetos 1</p> <p><b>Docente:</b> Mauricio González</p>

### I. OBJETIVOS

Que el estudiante sea capaz de:

- Desarrollar ejercicios de diagnóstico para que conozcan forma de trabajo dentro del laboratorio de POO1.

### II. DESARROLLO

El motivo de esta práctica es refrescar los conocimientos de programación básica mediante ejercicios básicos, si tiene dudas llamar a su docente para que este le pueda ayudar.

### III. MATERIALES Y EQUIPO

Para la realización de la guía práctica se requerirá lo siguiente:

No.	Requerimiento	Cantidad
1	Guía de Laboratorio 01 de POO1	1
2	JAVA 7 u 8	1
3	NETBEANS 8.2	1
4	Memoria USB	1
5	Computadora con acceso a Internet	1

#### **IV. PROCEDIMIENTO**

##### **Parte I. Desarrolle los siguientes ejercicios con sus propios métodos de desarrollo**

1. Escribir un programa que lea el nombre completo (nombre y dos apellidos) de una persona y seguidamente muestre sus iniciales en pantalla.
2. Repita el ejercicio anterior pero esta vez leyendo los nombres desde un archivo de texto plano (txt).
3. Diseñar un programa que lea una secuencia de valores numéricos enteros y determine el primer número que aparece repetido tres veces consecutivas.
4. Escriba un programa en donde "se visualice" el lanzamiento de un dado, y no se detenga hasta que el usuario presione una tecla

#### **V. INVESTIGACIÓN**

1. Investigar los List y ArrayList en JAVA