

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA ELÉCTRICA Y MECÁNICA UNIDAD
ZACATENCO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REPORTE DE PRÁCTICAS NO.1

CARLOS ALBERTO HERRERA RANGEL

2AM2

TABLA DE CONTENIDOS

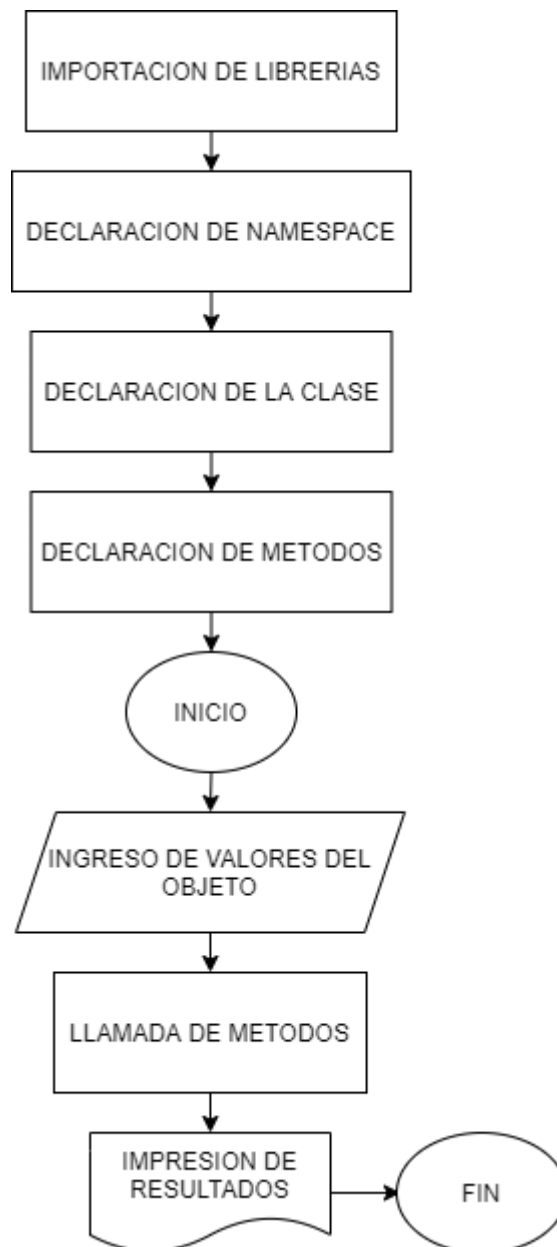
- TABLA DE CONTENIDOS
- INTRODUCCIÓN
- DESARROLLO
 - ALGORITMO
 - PSEUDOCODIGO
 - CODIGO
 - EJECUTABLE
- CONCLUSIONES
- BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCIÓN

En esta practica se realizara la creacion de una clase la cual nos permitira crear objetos con las propiedades de un cuadrado, dicha clase tendra como metodo el area de dicho cuadrado segun los los valores dados.

DESARROLLO

ALGORITMO



PSEUDOCODIGO

```
incluir <iostream>
usar espacioNombre std;
clase cuadrado{
    entero base, altura;
    publico:
        vacio mostrar(entero,entero);
        entero area(){retornar base * altura;}
};
vacio cuadrado::mostrar(int h, int b){
    base = b;
    altura = h;
}
entero principal(){
    cuadrado cuadrado1;
    cuadrado1.mostrar(2,6);
    salida<<"Area: "<<cuadrado1.area()<<finLinea;
    retornar 0;
}
```

CODIGO

```
#include <iostream>
using namespace std;
class cuadrado{
    int base, altura;
public:
    void mostrar(int,int);
    int area(){return base * altura;}
};
void cuadrado::mostrar(int h, int b){
    base = b;
    altura = h;
}
int main(){
    cuadrado cuadrado1;
    cuadrado1.mostrar(2,6);
    cout<<"Area: "<<cuadrado1.area()<<endl;
    return 0;
}
```

EJECUTABLE

```
$ cd "c:\Users\xXC4R\Desktop\Programacion\1er_parcial\02-09-22\" ; if ($?) { g++  
main.cpp -o main } ; if ($?) { .\main }  
Area: 12
```

CONCLUSIONES

En esta practica aprendimos a realizar una clase darle atributos, crear y llamar metodos dentro y fuera de esta, ademas de crear objetos.

BIBLIOGRAFIA

- **Ejercicios de clase**