

INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA ELÉCTRICA Y MECÁNICA UNIDAD
ZACATENCO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REPORTE DE PRÁCTICAS NO.2

CARLOS ALBERTO HERRERA RANGEL

2AM2

TABLA DE CONTENIDOS

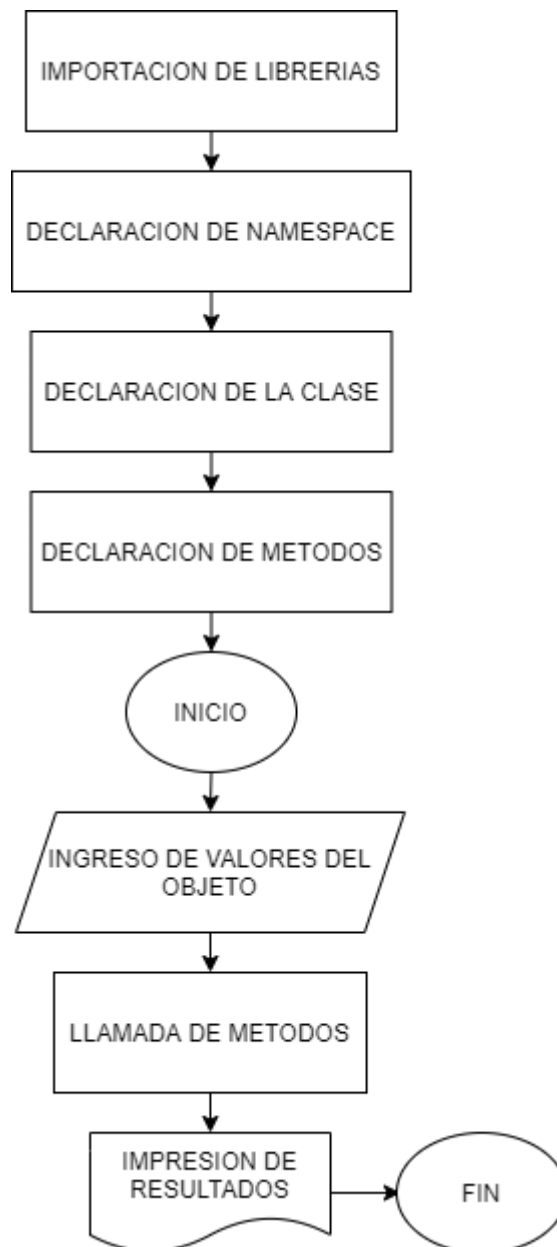
- TABLA DE CONTENIDOS
- INTRODUCCIÓN
- DESARROLLO
 - ALGORITMO
 - PSEUDOCODIGO
 - CODIGO
 - EJECUTABLE
- CONCLUSIONES
- BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCIÓN

En esta practica se realizara la creacion de unn constuctor para una clase.

DESARROLLO

ALGORITMO



PSEUDOCODIGO

```
incluir <iostream>
usar espacioNombre std;
clase Figura{
    entero lado, numLados, per, apotema;
    publico:
        Figura(entero l, entero nl, entero p, entero a){lado = l, numLados = nl, per =
p, apotema = a;}
        entero perimetro(){retornar lado * numLados;}
        entero area(){return per * apotema;}
};
entero principal(){
    Figura pentagono(10, 5, 50, 6);
    salida<<"Perimetro: "<<pentagono.perimetro()<<finLinea<<"Area: "
<<pentagono.area();
    retornar 0;
}
```

CODIGO

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Figura{
    int lado, numLados, per, apotema;
public:
    Figura(int l, int nl, int p, int a){lado = l, numLados = nl, per = p, apotema =
a;}
    int perimetro(){return lado * numLados;}
    int area(){return per * apotema;}
};
int main(){
    Figura pentagono(10, 5, 50, 6);
    cout<<"Perimetro: "<<pentagono.perimetro()<<endl<<"Area: "<<pentagono.area();
}
```

EJECUTABLE

```
$ cd "c:\Users\xXC4R\Desktop\Programacion\1er_parcial\02-24-22\" ; if ($?) { g++  
main.cpp -o main } ; if ($?) { .\main }  
Perimetro: 50  
Area: 300
```

CONCLUSIONES

En esta practica aprendimos a configurar un constructor para una clase el cual nos ayudo a crear objetos de una manera mas sencilla y mas organizada.

BIBLIOGRAFIA

- **Ejercicios de clase**