

CFGS – DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA (DUAL) PROGRAMACION			Página 1 (de 3) CURSO 2024/2025
EXAMEN	1EV	1,5 HORAS	MIÉRCOLES, 13 NOV 2024 V0.2 – 14/11/24 08:25
NOMBRE		DM1D1A	NOTA

APARCAMIENTO

Tenemos varios aparcamientos de coches.

Cada aparcamiento tiene un número de plazas de aparcamiento (aforo) que no puede cambiar en el tiempo.

Se usará un objeto String para almacenar si un coche está ocupando o no una plaza de aparcamiento.

Una O significa libre y una X significa ocupado.

Ejemplo: aparcamiento de 5 plazas con las plazas impares ocupadas.

01234

OXOXO

Será posible:

- Aparcar coche en un número de plaza de aparcamiento si no está ocupada.
- Aparcar un coche en un número de plaza aleatoria
- Desaparcicar coche de un número de plaza que esté ocupada.
- Saber si el parking está lleno o vacío.
- Llenar o vaciar el aparcamiento.
- Plazas libres: devuelve el número de plazas libres que hay en el aparcamiento
- Saber el aforo del aparcamiento

CFGS – DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA (DUAL) PROGRAMACION			Página 2 (de 3) CURSO 2024/2025
EXAMEN	1EV	1,5 HORAS	MIÉRCOLES, 13 NOV 2024 V0.2 – 14/11/24 08:25
NOMBRE		DM1D1A	NOTA

SE PIDE

- ___ 1) [0,5p] Diagrama de clases REDUCIDO
- ___ 2) [4p] Clase Aparcamiento
 - a. [0,5p] Atributos
 - b. [0,25p] Constructor
 - c. [0,25p] Constructor que recibe el aforo
 - d. [2,5p] Accesores y mutadores (crear todos)
 - e. [0,5p] Método toString()
- ___ 3) [0,5p] Tipos enumerados
 - a. Ocupación: O, X
- ___ 4) [3p] Clase Principal
 - a. [0,75p] Crear 3 aparcamientos con aforos 5, 10, 3: a1, a2, a3
 - b. [0,5p] Llenar los 3 aparcamientos
 - c. [0,5p] Vaciar el primer aparcamiento
 - d. [1p] Usar un bucle for para aparcar un número de coches aleatorio entre 1 y 3 en posiciones aleatorias en el aparcamiento 1
 - e. [0,25p] Obtener el aforo del aparcamiento 3
- ___ 5) [2p] Estructura general del programa (legibilidad, control de restricciones, etc.)

CFGS – DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIMEDIA (DUAL) PROGRAMACION			Página 3 (de 3) CURSO 2024/2025
EXAMEN	1EV	1,5 HORAS	MIÉRCOLES, 13 NOV 2024 V0.2 – 14/11/24 08:25
NOMBRE		DM1D1A	NOTA

REQUISITOS DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO

- ⊗ **Copiar en el examen tiene una calificación de 0 y supondrá la adopción de medidas disciplinarias con el alumnado implicado**
- ⊗ **El profesor indicará al alumnado con qué ordenador realizará el examen y el sitio que ocupará en el aula para realizarlo**
- ⊗ **Entregar la carpeta COMPLETA del proyecto BlueJ de todas las versiones solicitadas por el profesor durante el examen**
- ⊗ **La entrega se debe realizar en el tiempo y forma indicados por el profesor**
- ⊗ **No disponer ni usar conexión a internet ni de red local durante el examen**
- ⊗ **Para aquellos exámenes sospechosamente parecidos entre ellos habrá un examen oral para demostrar la autoría del mismo**
- ⊗ **Realizar copia de la carpeta del proyecto cuando el profesor lo indique**
- ⊗ **Respetar los conceptos del paradigma orientado a objetos (legibilidad, ocultación de datos, reusabilidad, robustez, ...)**

