LAB03 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Herencia e interfaces

ADEMAS Java desde consola

PRESENTADO A:

MARIA IRMA DIAZ ROSO

PRESENTADO POR:

CAROLINA CEPEDA

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA JULIO GARAVITO

BOGOTA D.C

2025-1

***CONOCIENDO***

*1. En el directorio descarguen los archivos contenidos en schelling.zip. Revisen el*

*código:*

a) ¿Cuántos paquetes tiene?

Se tienden dos paquetes presentation y domain

b) ¿Cuál es el propósito del paquete presentación?

El propósito del paquete presentación es agrupar las clases que tienen una característica en común, en este caso, la parte gráfica del proyecto.

c) ¿Cuál es el propósito del paquete dominio?

Su propósito es agrupar las clases que se encargan de los aspectos detrás de los gráficos que se pueden observar, es decir, la comparación de sus ubicaciones y otras funcionalidades del proyecto.

*2. Revisen el paquete de dominio,*

a) ¿Cuáles son los diferentes tipos de componentes de

este paquete?

Este paquete tiene 4 tipos de componentes de software:

* .java que son los archivos fuente de origen java de las clases.
* .class que contiene las clases del código compilado en java.
* CTXT que son los archivos que BlueJ crea de forma automática durante la compilación de un proyecto y contiene, a diferencia de los archivos .class , comentarios y la documentación de los métodos en el código.
* .bluej que se refiere al paquete del proyecto completo en los estándares de la aplicación y que, al ser abierto, abre automáticamente el conjunto en BlueJ.

Algunos ejemplos son :

* Person.java
* Person.class
* Person.ctxt
* package.bluej

b) ¿Qué implica cada uno de estos tipos de componentes?

*3. Revisen el paquete de presentación,*

a) ¿Cuántos componentes tiene?

Tiene dos componentes, una clase llamada CityGUI y una referencia a la pantalla principal

b) ¿Cuántos métodos públicos propios (no heredados) ofrece?

Ofrece 2métodos públicos ; main y PhotoCity.

4. Para ejecutar un programa en java, ¿Qué método se debe ejecutar? ¿En qué clase se

encuentra?

Se debe ejecutar el método main de la clase CityGUI.

5. Ejecuten el programa. ¿Qué funcionalidades ofrece? ¿Qué hace actualmente? ¿Por

qué?

El programa ofrece un botón llamado Tic-tac el cual todavía no esta en funcionamiento debido a que esta referencia lleva a un método de la clase City que todavía no está definido.

Imagen en blanco y negro

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

***ARQUITECTURA GENERAL***

*1. Consulte el significado de las palabras package e import de java. ¿Qué es un*

*paquete? ¿Para qué sirve? ¿Para qué se importa? Explique su uso en este programa.*

Un paquete es una unidad de almacenamiento en donde se agrupan varias clases e interfaces, hacer estas agrupaciones es muy útil para dividir un programa en partes más pequeñas y fáciles de manejar. A su vez, se importan paquetes para poder usar las herramientas que nos sean útiles de estos en otras áreas del trabajo.

En este programa, se hace uso de import para importar los siguientes paquetes en la clase CityGUI , un ejemplo de estos paquetes importados es el paquete domain que es, como se dijo anteriormente, el que lleva la creación de objetos con sus atributos , por lo que de esta forma puede usarse la información que se almacena y crea allí de manera inmediata en la parte gráfica de la aplicación.

Texto, Carta

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

2. Revise el contenido del directorio de trabajo y sus subdirectorios. Describa su

contenido. ¿Qué coincidencia hay entre paquetes y directorios?

En los paquetes y directorios encontramos que ambos contienen las clases definidas dentro de ellos.

3. Adicione al diseño la arquitectura general con un diagrama de paquetes en el que se

presente los paquetes y las relaciones entre ellos.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

***ARQUITECTURA DETALLADA***

*1. Para preparar el proyecto para BDD. Completen el diseño detallado del paquete de*

*dominio. Adicionen el diagrama de clases en el paquete correspondiente.*

a) ¿Qué componentes hacían falta?

2. Completen el diseño detallado del paquete de presentación. Adicionen el diagrama

de clases al paquete correspondiente. a) ¿Por qué hay dos clases y un archivo ?java?

3. Adicione la clase de pruebas unitarias necesaria para BDD en un paquete

independiente de test. (No lo adicione al diagrama de clases) ¿Qué paquete debe

usar? ¿Por qué? ¿Asociado a qué clase? ¿Por qué?

***REFERENCIAS***

Charte, F. (2021, 9 febrero). Paquetes en Java: qué son, para qué se utilizan, y cómo se usan (con vídeo). *campusMVP.es*. <https://www.campusmvp.es/recursos/post/paquetes-en-java-que-son-para-que-se-utilizan-y-como-se-usan.aspx>