



Programación Orientada a Objetos

Docente: PhD(c) Walter Arboleda

Actividad 2: En equipo (máximo 3 personas) – Valor 20%

Correo de envío de la actividad ia.walterarboleda@gmail.com

Entrega:

Parte 1: realizar en Netbeans los ejercicios en Java y entregar en un archivo PDF: portada, código fuente de cada ejercicio en java con la url de cada ejercicio en Github. <https://github.com/>

Parte 2: realizar en Netbeans los ejercicios en Java y entregar en un archivo PDF: portada, diagrama UML de la parte 2 y código fuente de cada ejercicio en java con la url de cada ejercicio en Github. <https://github.com/>

Parte 1: Esta parte consta de 13 ejercicios en java

Realizar los siguientes ejercicios del libro Lógica de Programación de Efraín Oviedo. Igualmente, el libro se encuentra en la biblioteca de la universidad:

Capítulo 3: Estructura secuencial

- Ejercicios propuestos: 18,19,21

Capítulo 4: Estructura decisión lógica

- Ejercicios resueltos: 7,10,11,12,13,14,15
- Ejercicios propuestos: 22, 23,24

Parte 2: Esta parte consta de 2 ejercicios (codificación en java y diagrama de clases en StarUML <https://staruml.io/>)

Realizar el siguiente ejercicio “**clases sobre figuras geométricas**” del libro Ejercicios de programación orientada a objetos con Java y UML de Leonardo Bermón Angarita

Páginas 87-95 llamado **Enunciado: clases sobre figuras geométricas**

- **Codificación:** poner a funcionar en java el código del ejercicio de las páginas 87-95 llamado

Enunciado: clases sobre figuras geométricas

- **Diagrama de clases:** realizar el diagrama de clases en StarUML

Entregables:

- El código fuente en java de los ejercicios en github
- Documento PDF con los códigos fuentes y la url del código en el repositorio en github y la imagen del diagrama de clases hecho en StarUML.