



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Licenciado en Multimedia y Animación Digital



FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICO MATEMÁTICAS

LABORATORIO LMAD

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

PRACTICA #1

OBJETIVO GENERAL: Aprender a utilizar pasos por referencia y enumeraciones dentro de un programa en C/C++.

DESARROLLO: Siga al pie de la letra las instrucciones sobre el desarrollo de la práctica y observe los resultados esperados.

Paso 1.- Cree un programa para consola Win32 y llame a su proyecto "Practica1".

Paso 2.- Haga un programa que diga el precio de un vehículo seleccionado en un menú.

- 1.- Debe de mostrar 10 vehículos en pantalla enumerados del 1 al 10.
- 2.- internamente debe de utilizar un switch para mostrar al menos una característica del vehículo seleccionado.
- 3.- Los precios están en un arreglo de tipo float y la característica en un arreglo de strings.
- 4.- Debe de utilizar el nombre del auto dado de alta en una enumeración previa.