

LEONARDO DA VINCI **ESCUELA SUPERIOR DE ARTE MULTIMEDIAL**

CARRERA:

Analista en sistema.

ASIGNATURA:

Programación avanzada.

EXAMEN:

Parcial 1

AÑO LECTIVO:

2024

DOCENTES:

A designar.

EXAMEN PARCIAL 1 – Programación Avanzada.

Formato de entrega:

El parcial se entregará de manera individual.

Deberá ser entregado en un archivo comprimido con el nombre y apellido del alumno.

Ejemplo: GamalielQuiroz.rar que contenga el código y su diagrama correspondiente.

Desarrollo de la consigna:

En una veterinaria, los empleados están encargados de facilitar la adopción de mascotas, las cuales cuentan con una identificación de nombre, fecha de nacimiento y peso. Dependiendo de la especie, las mascotas requerirán diferentes cuidados, los cuales deben ser informados al momento de realizar la adopción.

Para llevar a cabo una adopción, se deberá ingresar el nombre, la edad y la dirección del adoptante, así como la información de la mascota y del empleado encargado de la adopción.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, se solicita diseñar un sistema que permita registrar una adopción. En primer lugar, al iniciar el programa se deberá registrar al empleado encargado (aplicar el patrón Singleton).

Una vez guardada la información del usuario, se ingresará la información de la mascota y dependiendo de su especie, se mostrarán recomendaciones para su cuidado si fuese necesario. Al finalizar, se mostrará un ticket con toda la información

de la adopción.

Ejemplo de Ticket:

TICKET DE ADOPCIÓN

Fecha y Hora: [Fecha y hora de la adopción]

Datos del Adoptante:
Nombre: [Nombre del adoptante]
Edad: [Edad del adoptante]
Dirección: [Dirección del adoptante]

Datos de la Mascota:
Nombre: [Nombre de la mascota]
Fecha de Nacimiento: [Fecha de nacimiento de la mascota]
Peso: [Peso de la mascota]
Especie: [Especie de la mascota]
Recomendaciones de Cuidado: [Recomendaciones específicas para la especie de la mascota, si las hay]

Empleado Encargado:
Nombre: [Nombre del empleado encargado]
Cargo: [Cargo del empleado encargado]

¡Gracias por adoptar a una mascota!

Se valorará el correcto uso de los principios de POO (Programación Orientada a Objetos) incluyendo la Herencia, el Polimorfismo y el diseño apropiado de las clases.