



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

Programación Orientada a Objetos



## Práctica #2

Fecha de entrega: 20/02/2023

Alumno: María Fernanda Escalona López

Descripción:

Programar los 5 objetos modelados en los diagramas UML de la práctica 1.

Contenido (Capturas/Fotos/Código/Diagrama):

LAVADORA

<div><div>Message</div><div><div>i</div><div>Lavadora encendida</div></div><div>OK</div></div>	<div><div>Input</div><div><div>?</div><div>Ingresa el número de prendas</div></div><div><input type="text" value="25"/></div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>Message</div><div><div>i</div><div>Carga grande</div></div><div>OK</div></div>	<div><div>TEMPERATURA</div><div><div>?</div><div>Seleccione la temperatura</div></div><div><input type="text" value="Frio"/></div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>Select an Option</div><div><div>?</div><div>¿Enjuague adicional?</div></div><div>Yes No Cancel</div></div>	<div><div>ROPA</div><div><div>?</div><div>Seleccione el tipo de ropa</div></div><div><input type="text" value="Delicado"/></div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>VELOCIDAD</div><div><div>?</div><div>Seleccione la velocidad del ciclo</div></div><div><input type="text" value="Rápido"/></div><div>OK Cancel</div></div>	<div><div>Message</div><div><div>i</div><div>Iniciando ciclo</div></div><div>OK</div></div>



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

Programación Orientada a Objetos



## IMPRESORA

<b>Message</b> i <b>Impresora encendida</b> OK	<b>ARCHIVO</b> ? <b>Selecciona el archivo a imprimir</b> Doc1 OK Cancel
<b>IMPRESORA</b> ? <b>Selecciona la impresora</b> Impresora1 OK Cancel	<b>Input</b> ? <b>Ingresa el número de copias</b> 30 OK Cancel
<b>TINTA</b> ? <b>Selecciona la opción que deseas</b> A color OK Cancel	<b>ORIENTACIÓN</b> ? <b>Selecciona la orientación</b> Horizontal OK Cancel
<b>Message</b> i <b>Imprimiendo...</b> OK	<b>Message</b> i <b>Impresión finalizada</b> OK

## TALADRO

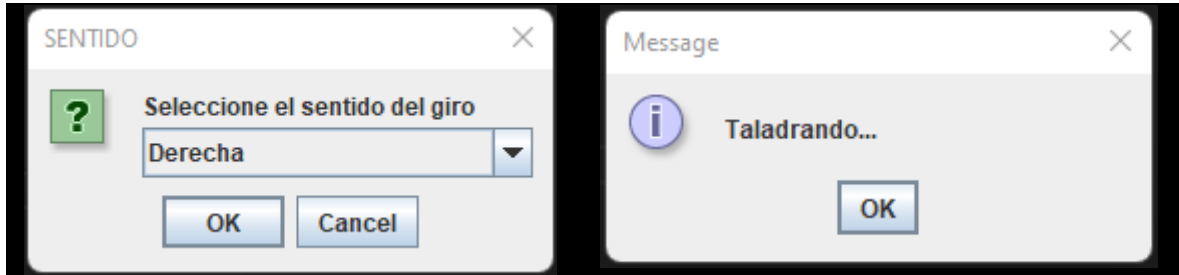
<b>Message</b> i <b>Taladro encendido</b> OK	<b>BROCA</b> ? <b>Seleccione la broca a usar</b> 3/8 OK Cancel
<b>Select an Option</b> ? <b>Encender Luz LED</b> Yes No Cancel	<b>VELOCIDAD</b> ? <b>Seleccione la velocidad</b> Alta OK Cancel



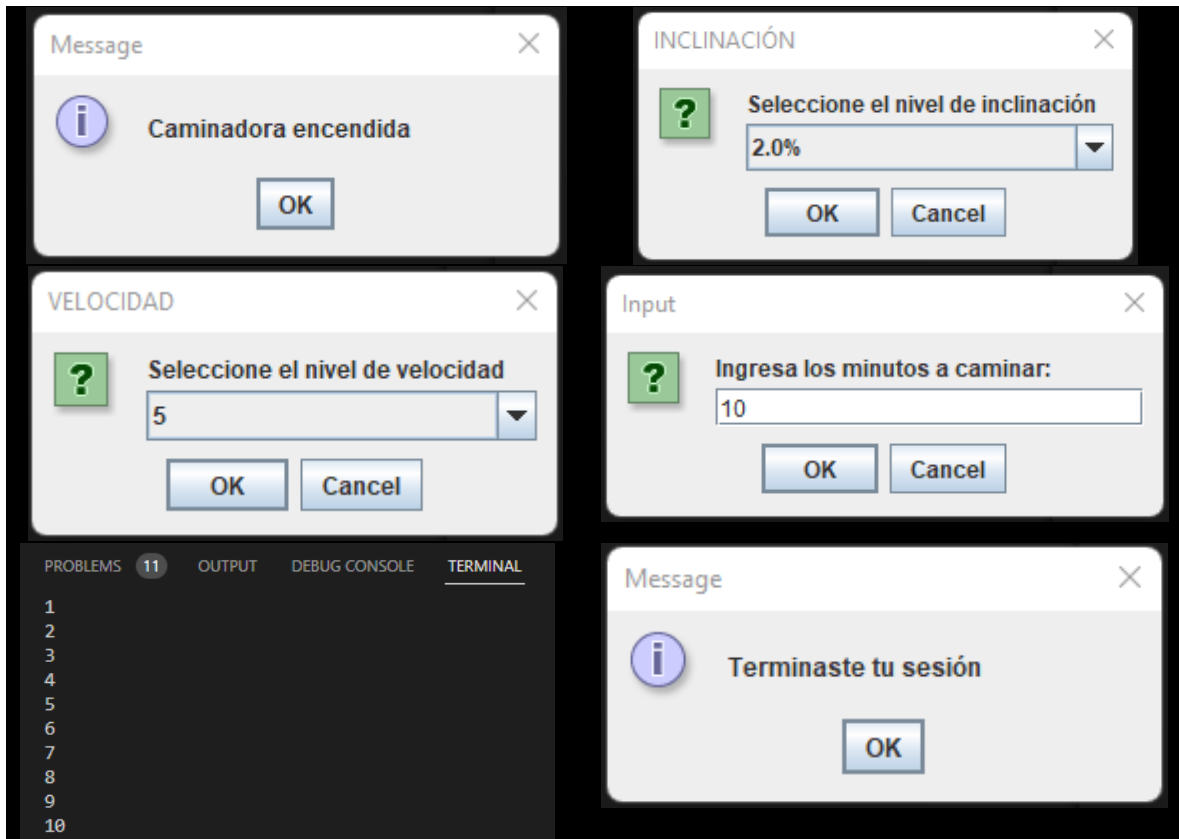
Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

Programación Orientada a Objetos



CAMINADORA





Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

Programación Orientada a Objetos



CELULAR

<div><div>Message</div><div> <b>Teléfono encendido</b></div><div>OK</div></div>	<div><div>Input</div><div> <b>Ingresa la opción que deseas</b> 1.-Llamada 2.-Mensaje</div><div>1</div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>Input</div><div> <b>Selecciona una opción</b> 1.- Ingresa el número al que quieres llamar 2.-Salir</div><div>1</div><div>OK Cancel</div></div>	<div><div>Input</div><div> <b>Ingresa el número al que deseas marcar</b></div><div>4421548279</div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>Message</div><div> <b>Llamando</b></div><div>OK</div></div>	<div><div>Input</div><div> <b>Ingresa la opción que deseas</b> 1.-Llamada 2.-Mensaje</div><div>2</div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>Input</div><div> <b>Selecciona una opción</b> 1.- Selecciona un contacto 2.-Salir</div><div>1</div><div>OK Cancel</div></div>	<div><div>CONTACTOS</div><div> <b>Seleccione un contacto</b></div><div>Contacto 3</div><div>OK Cancel</div></div>
<div><div>Input</div><div> <b>Escribe tu mensaje</b></div><div></div><div>OK Cancel</div></div>	



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Informática

Programación Orientada a Objetos



Archivos adjuntos en classroom(:

#### Resumen:

En esta actividad comprendí y pude poner en práctica la creación de métodos y objetos y así poder programarlos, conectándolo con la actividad de los diagramas UML, y conocí la funcionalidad del JOptionPane, la cual les da una mejor apariencia a los códigos.

No tuve ningún problema al realizar la práctica excepto la utilización del IDE, en este caso utilicé Visual Studio Code, ya que tenía problemas para utilizar Eclipse, pero fuera de eso todo bien(: