# 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

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

IMPRESORA



TALADRO

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

CAMINADORA

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

CELULAR

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

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(: