

GUIA DE LABORATORIO Nro. 01

Escuela Profesional:	Ingeniería de Sistemas	Asignatura:	Programación Orientada a Objetos
Ciclo:	IV	Turno:	Mañana
		Semestre Académico:	2017-2
Docente:	Ing. Gustavo Coronel Castillo	Fecha:	Del 28-AGO al 01-SET de 2017

Sesión 01

Fundamentos de Programación

I INTRODUCCION

La Orientación a Objetos es una de las técnicas de programación más utilizada en el desarrollo de aplicaciones empresariales.

La plataforma Java es una de las más utilizadas por las empresas para construir las soluciones correspondientes al core de sus negocios.

La **Arquitectura en Capas** y la **Programación Orientada a Servicios** son las técnicas que permiten crear aplicaciones que puedan ser probadas, de fácil mantenimiento y sobre todo escalables.

II OBJETIVOS

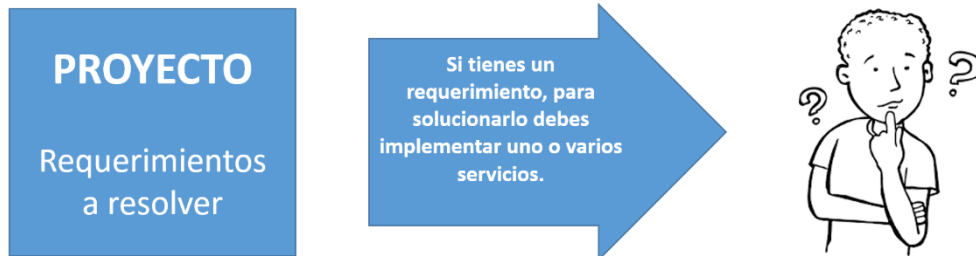
- Aplicar la **Programación en Capas**.
- Aplicar la **Programación Orientada a Servicios** para construir servicios que pueden ser probados antes de su integración con interfaces de usuario e integración con otras soluciones.
- Aplicar Swing para crear interfaces de usuario orientados a una buena experiencia de usuario.

III EQUIPOS Y MATERIALES

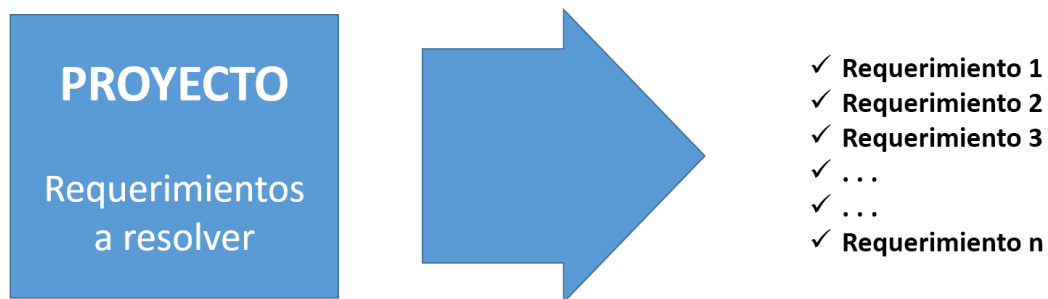
- Computadora personal.
- Programa NetBeans IDE 8.2 correctamente instalado.
- Notas de los ejercicios resueltos en la clase.

IV METODOLOGIA Y ACTIVIDADES

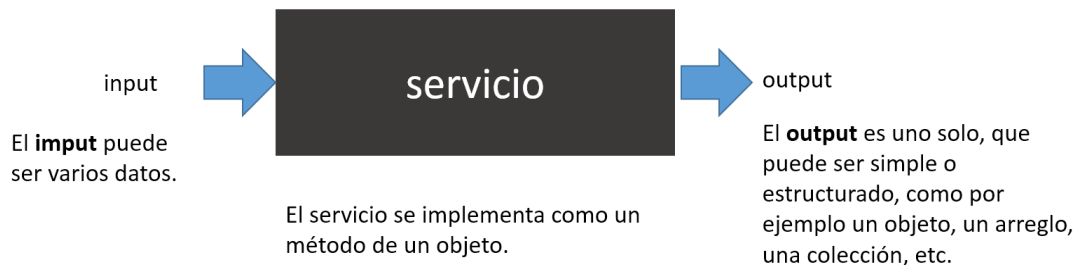
1. Analizar los requerimientos del proyecto planteado.



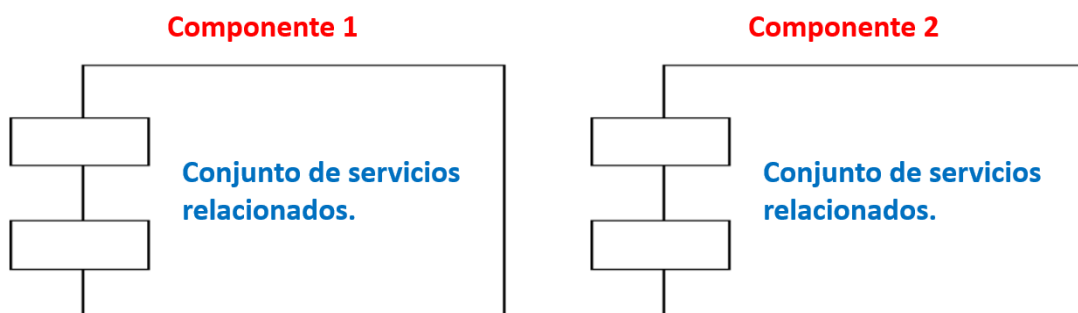
2. Identificar los servicios a implementar.



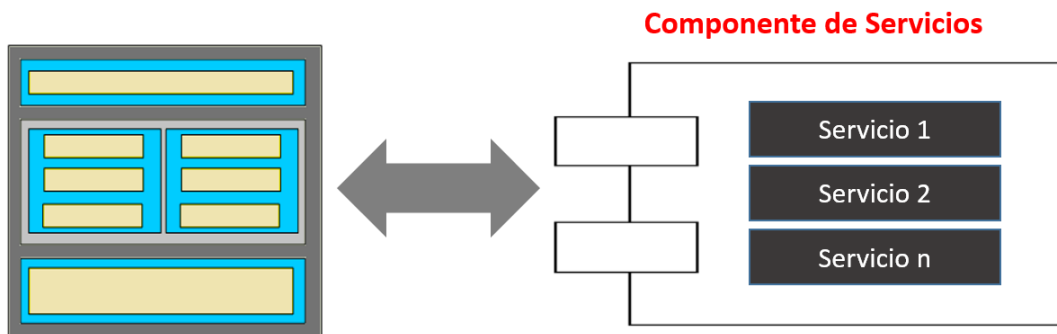
3. Diseñar los servicios identificados.



4. Implementar y probar cada uno de los servicios. Los servicios se codifican en uno o más componentes (clases).



5. Diseñe e implementación de las interfaces de usuario.



V OBSERVACION

- El estudiante deberá crear una carpeta de trabajo con el nombre JAVA_OO/LAB_01. Esta será la carpeta de trabajo de este laboratorio.
- Se recomienda que el estudiante llegue al laboratorio con sus proyectos ya analizados para aprovechar mejor las horas de práctica.

VI PROYECTOS A RESOLVES

VI.1 Proyecto 1

Desarrollar un proyecto que permita calcular el área de un rectángulo.

Los datos de entrada son el valor de la base y la altura de un rectángulo.

VI.2 Proyecto 2

Desarrollar un proyecto que permita calcular el importe de una venta.

Los datos son:

- Precio de producto
- Cantidad vendida

Debe calcular:

- El importe de la venta
- El impuesto (IGV=18%)
- El total

VI.3 Proyecto 3

Desarrollar un proyecto que permita calcular la distancia entre dos puntos.

Los datos son los dos puntos del plano cartesiano.

Debe retornar la distancia.