

ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - 01

Escuela Profesional: Ingeniería de Sistemas Asignatura: METODOLOGIA DE PROGRAMACIÓN

Ciclo: IV Turno: TODOS Semestre Académico: 2017-2

Docentes: Ing. Gustavo Coronel Castillo / Ing. Ivan Petrlik Azabache

Fundamentos de Programación

I RECOMENDACIONES PREVIAS

- El estudiante deberá crear una carpeta de trabajo con el nombre PROG-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.

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 METODOLOGIA Y ACTIVIDADES

1. Analizar los requerimientos del proyecto planteado.

PROYECTO

Requerimientos a resolver

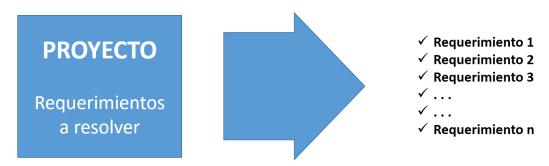
Si tienes un requerimiento, para solucionarlo debes implementar uno o varios servicios.





ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

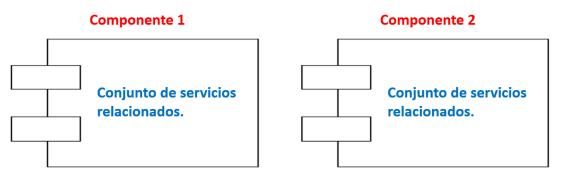
2. Identificar los servicios a implementar.



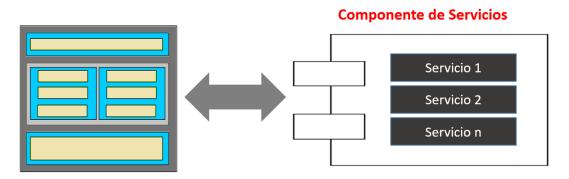
3. Diseñar los servicios identificados.



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.





ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

IV PROYECTOS A RESOLVER

La empresa **"TODO SE VENDE"** necesita una aplicación para calcular el precio de venta de un producto, teniendo en cuenta el precio de costo, los gastos administrativos y la ganancia que se espera obtener.

Cuando la empresa compra un producto, lo que realiza es comprar un lote, y el precio que tiene es el precio del lote. Se estima que en un lote el 10% de productos se encuentre defectuoso, por lo tanto solo el 90% podrá ser comercializado.

Por ejemplo, se tienen los siguientes datos de un lote:

Nombre del producto: Pantalón de varón

■ Tamaño del lote: 1000 Unidades

■ Precio del lote: 50,000.00 Soles

Gastos administrativos: 25%

Ganancia por unidad: 200%

Con estos datos se obtiene el siguiente resultado:

Unidades a comercializar: 900

Costo total del lote: 62,500.00 Soles

Costo por unidad: 69.44 Soles

■ Precio de Venta: 208.32 Soles