

Enterprise Java Developer

Curso	Programación Orientada a Objetos
Docente	Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo
Tema	Variables y Métodos de Instancia y de Clase
Laboratorio	Nro. 04

Objetivos

- Entender la diferencia entre alcance de clase y alcance de instancia.
- Aplicar correctamente variables y métodos con alcance de clase y alcance de instancia.
- Entender el concepto de sobrecarga
- Diseñar e implementar clases con métodos y constructores sobrecargados

Proyecto 01

La casa de cambio “**Change House**” está requiriendo de un sistema informático que permita agilizar su labor a sus empleados.

La empresa “**Vía Éxitos**” encargada de realizar el software ha creído por conveniente realizar una librería con una clase que implemente métodos de clase para hacer el intercambio entre:

- Soles y Dólares
- Soles y Euros
- Dólares y Euros

Usted es el responsable de diseñar y desarrollar la librería que la empresa **Vía Éxitos** está requiriendo y una interfaz de prueba.

Proyecto 02

EduTec necesita una aplicación para calcular el promedio de notas de un alumno, se sabe que pueden ser 3, 4, 5 o 6 notas.

Solo cuando son 4, 5 o 6 notas se elimina la menor de ellas.

Usted es el responsable de realizar la librería y una interfaz de prueba.

Enterprise Java Developer

Proyecto 03

La empresa Vía Éxitos está desarrollando un software comercial para una conocida tienda por departamentos.

La tienda tiene clientes especiales, estos clientes normalmente hacen compras por grandes volúmenes, y por lo tanto tienen acuerdos comerciales que les permite acceder a descuentos que clientes normales no tienen.

Vía Éxitos está requiriendo una librería que le permita calcular el importe de la venta de un producto, se sabe que los datos son:

- El precio del producto
- La cantidad de unidades en la venta

Cuando se trata de clientes especiales se debe incluir el factor de descuento según su acuerdo comercial.

Además se debe realizar un interfaz para probar la librería.