

Introducción a Ciencias de la Computación I

2015-1

Práctica 2

Profesor: José de Jesús Galaviz Casas
Ayud. lab.: Roberto Monroy Argumedo
Ayud. lab.: Emmanuel García Ysamit

4 de septiembre del 2014

1. Objetivos

Durante la sesión de laboratorio se discutirán los conceptos básicos del diseño, implementación y documentación de clases en Java, así como el proceso de compilación, ejecución y generación de documentación en páginas HTML. Se introducirán datos primitivos y operadores así como la clase String para el manejo de cadenas de caracteres.

2. Actividades

1. Abstrae la información de algún objeto de la vida cotidiana, escribe un archivo fuente en donde declares la clase del objeto que elegiste.
2. La clase debe contener exactamente tres atributos privados usando los tipos de datos primitivos o la clase String.
3. Declara dos constructores, dentro de ellos inicializa todos los atributos de la clase, un constructor no debe recibir parámetros y el segundo recibirá los parámetros necesarios para inicializar el objeto.
4. Declara métodos de acceso y modificación para cada uno de los atributos de la clase.
5. Declara un método main en donde instancias dos nuevos objetos usando cada uno de los constructores, posteriormente imprime en pantalla la información de los objetos.

6. Declara la clase dentro del paquete *practica02*

3. Observaciones

Al finalizar deberás enviar al correo electrónico `practicasicc2015@googlegroups.com` con asunto [Practica02] con el código fuente generado en un archivo tar con la siguiente estructura:

```
apellidoNombre
├── practica02
│   ├── src
│   │   └── practica02
│   │       └── Clase.java
└── README
```

En donde `apellidoNombre` lo sustituirás por tu nombre y apellido, `Clase.java` es la clase que creaste (con el nombre que le diste) y `README` es un archivo de texto plano en donde se encontrará tu nombre completo comenzando por tus apellidos.

Recuerda que debes respetar las convenciones de código y que éste debe de estar completamente documentado.