



---

# PRACTICA AUTOMOVIL

---

Facultad de ciencias de la computación  
Ing. En ciencias de la computación

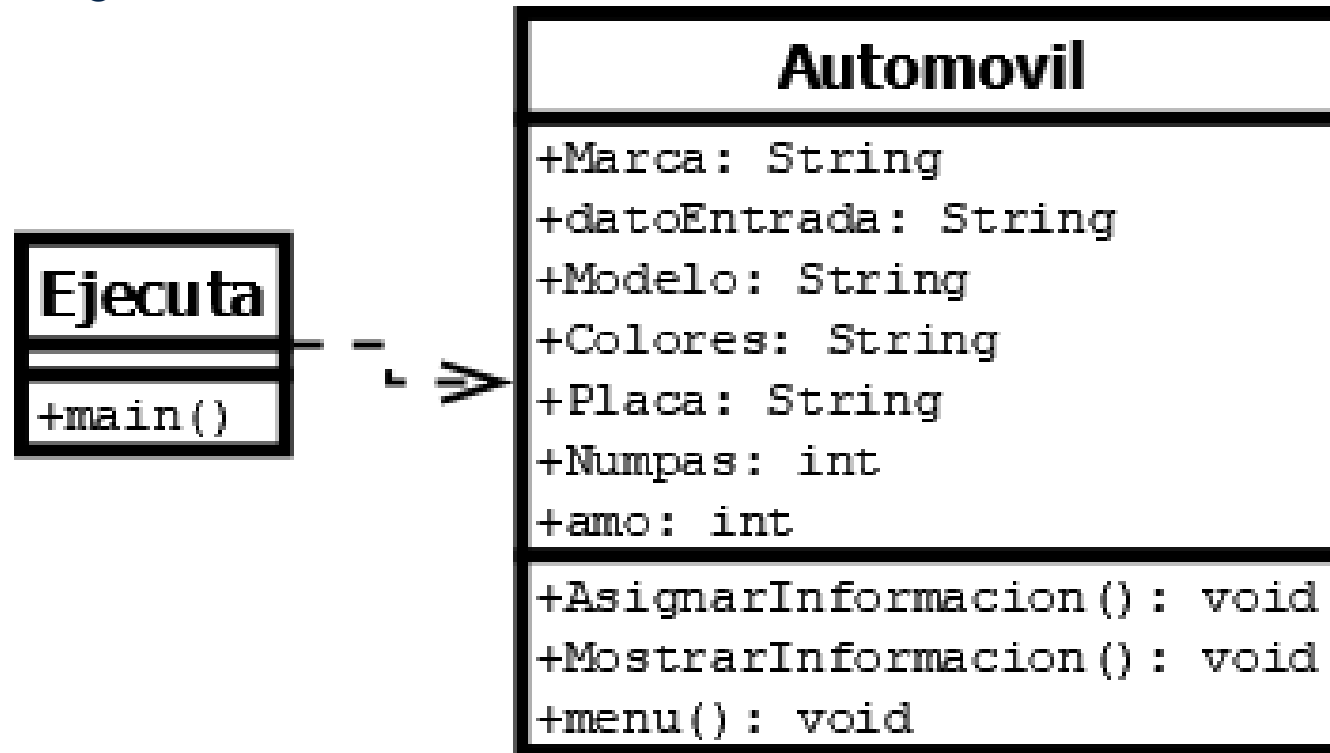


IRVYN XICALE CABRERA  
201963582

## Introducción

Agregar a los programas lectura con Scanner y con bufer.

## Diagrama



## Bufer

### automovil.java

```
//Fecha:
```

```
//Objetivo:
```

```
//Autor:
```

```
import java.io.*;
```

```
import java.util.Scanner;
```

```
public class Automovil2{
```

```
    //variables instancia
```

```
    String Marca;
```

```
    String datoEntrada;
```

```
    String Modelo;
```

```
    String Colores;
```

```
    String Placa;
```

```
    int Numpas;
```

```
    int amo;
```

```
    // variable de clase
```

```
static int num=0;
```

```
public Automovil2 AsignarInformacion()
```

```
{
```

```
    //Crear un objeto de entrada
```

```
    InputStreamReader entrada=new InputStreamReader (System.in);
```

```
    //Crea el espacio de almacenamiento para el objeto
```

```
    BufferedReader flujoEntrada=new BufferedReader(entrada);
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        System.out.println("Dame la Marca");
```

```
        datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
```

```
        Marca=datoEntrada;
```

```
        System.out.println("Dame el Modelo");
```

```
        datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
```

```
        Modelo=datoEntrada;
```

```
        System.out.println("Dame el Color");
```

```
        datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
```

```
        Colores=datoEntrada;
```

```

System.out.println ("ingresa placas");
datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
Placa=datoEntrada;
System.out.println("Numero de pasajeros");
datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
Numpas=Integer.parseInt(datoEntrada);
System.out.println("Dame el año del modelo");
datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
amo=Integer.parseInt(datoEntrada);
}
catch(IOException error)
{
System.err.println("Error " + error.getMessage());
}
Automovil2 objeto= new Automovil2(Marca,Modelo,Colores,Placa,Numpas,amo);
return objeto;
}

public void MostrarInformacion()

```

```
{  
    System.out.println ("====AUTOMOVIL====");  
    System.out.println ("La Marca es: " +Marca);  
    System.out.println ("El Modeloes: " +Modelo);  
    System.out.println ("El Color es: " + Colores);  
    System.out.println ("las placas son: " + Placa);  
    System.out.println ("Numero de pasajeros es: " +Numpas);  
    System.out.println ("Año del automovil: " + amo);  
}
```

```
public void menu(){  
    int op=1;  
    Scanner teclado = new Scanner(System.in);  
    do{  
        System.out.println ("MENU");  
        System.out.println ("1.-agregar coche");  
        System.out.println ("2.-mostrar coche");  
        System.out.println ("3.-salir");
```

```
op = teclado.nextInt();
switch(op) {
    case 1: {
        AsignarInformacion();
    } break;
    case 2: {
        MostrarInformacion();
    } break;
    case 3: {
        System.out.println ("gracias por usar este programa :)");
        op = 4;
    } break;
    default:{
        System.out.println ("opcion invalida");
    }
}
}while(op>=1 && op<=3);
teclado.close();
}
```

```
}
```

`ejecuta.java`

```
public class EjecutaAutomovil2
```

```
{
```

```
    public static void main(String args[])
```

```
    {
```

```
        Automovil2 auto1=new Automovil2();
```

```
        auto1.menu();
```

```
    }
```

```
}
```



```
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilBufer> javac Automovil2.java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilBufer> javac EjecutaAutomovil2.java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilBufer> java EjecutaAutomovil2
MENU
1.-agregar coche
2.-mostrar coche
3.-salir
1
Dame la Marca
audi
Dame el Modelo
nk200
Dame el Color
rojo
ingresa placas
FG251F
Numero de pasajeros
5
Dame el año del modelo
2010
MENU
1.-agregar coche
2.-mostrar coche
3.-salir
2
=====AUTOMOVIL=====
La Marca es: audi
El Modelo es: nk200
El Color es: rojo
las placas son: FG251F
Numero de pasajeros es: 5
Año del automovil: 2010
```

```
MENU
1.-agregar coche
2.-mostrar coche
3.-salir
3
gracias por usar este programa :)
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilBufer> |
```

# SCANNER

## automovil.java

//Fecha:

//Objetivo:

//Autor:

import java.io.\*;

import java.util.Scanner;

public class automovil{//variables instancia

String Marca;

String Modelo;

String Colores;

String Placa;

int Numpas;

int amo;

// variable de clase

static int num=0;

```
public automovil AsignarInformacion()
{
    Scanner leer= new Scanner(System.in);
    System.out.println("Dame la Marca");
    Marca=leer.nextLine();
    System.out.println("Dame el Modelo");
    Modelo=leer.nextLine();
    System.out.println("Dame el Color");
    Colores=leer.nextLine();
    System.out.println ("ingresa placas");
    Placa=leer.nextLine();
    System.out.println("Numero de pasajeros");
    Numpas=leer.nextInt();
    System.out.println("Dame el año del modelo");
    amo=leer.nextInt();
    automovil objeto= new automovil(Marca,Modelo,Colores,Placa,Numpas,amo);
    return objeto;
}
```

```
public void MostrarInformacion()
{
    System.out.println ("====AUTOMOVIL====");
    System.out.println ("La Marca es: " +Marca);
    System.out.println ("El Modeloes: " +Modelo);
    System.out.println ("El Color es: " + Colores);
    System.out.println ("las placas son: " + Placa);
    System.out.println ("Numero de pasajeros es: " +Numpas);
    System.out.println ("Año del automovil: " + amo);

}
```

```
public void menu(){
    int op=1;
    Scanner teclado = new Scanner(System.in);
    do{
        System.out.println ("MENU");
        System.out.println ("1.-agregar coche");
        System.out.println ("2.-mostrar coche");
```

```
System.out.println ("3.-salir");
op = teclado.nextInt();
switch(op) {
    case 1: {
        AsignarInformacion();
    } break;
    case 2: {
        MostrarInformacion();
    } break;
    case 3: {
        System.out.println ("gracias por usar este programa :)");
        op = 4;
    } break;
    default:{
        System.out.println ("opcion invalida");
    }
}
}while(op>=1 && op<=3);
teclado.close();
```

```
}
```

```
}
```

`ejecuta.java`

```
public class ejecuta
```

```
{
```

```
    public static void main(String args[])
```

```
    {
```

```
        automovil auto1=new automovil();
```

```
        auto1.menu();
```

```
    }
```

```
}
```

```
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilScanner> javac automovil.java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilScanner> javac ejecuta.java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilScanner> java ejecuta
MENU
1.-agregar coche
2.-mostrar coche
3.-salir
1
Dame la Marca
audi
Dame el Modelo
JK500
Dame el Color
negro
ingresa placas
51DFS5
Numero de pasajeros
4
Dame el año del modelo
2020
MENU
1.-agregar coche
2.-mostrar coche
3.-salir
2
=====AUTOMOVIL=====
La Marca es: audi
El Modelo es: JK500
El Color es: negro
las placas son: 51DFS5
Numero de pasajeros es: 4
Año del automovil: 2020
```

```
MENU
1.-agregar coche
2.-mostrar coche
3.-salir
3
gracias por usar este programa :)
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\automovilScanner> |
```

## Conclusión

Esta práctica nos ayudó a comprender el uso de lectura en programas usando Scanner y Búfer

## Hoja de firmas

### RÚBRICA HOJA DE EVALUACIÓN DE PRÁCTICAS

MATRICULA: 201963582

FECHA: 24/01/2021

NOMBRE: Xicale Cabrera Irvyn

No. PRACTICA: 1

INDIVIDUAL ( ☒ ) COLABORATIVA ( ☐ )

CRITERIOS	Deficiente	Suficiente	Bueno	Excelente	Calificación Obtenida	
	1-5.9	6-7.9	8-9	9.1-10	%	Puntos
<b>CONOCIMIENTO TEÓRICO</b> 20%	Conocimiento deficiente de los fundamentos teóricos de POO y no puede aplicarlos en el diseño de clases.	Conocimiento confuso de los fundamentos teóricos de POO y el diseño de las clases y relaciones es incompleto.	Conocimiento claro de los fundamentos teóricos POO pero requiere mejorar el modelado de las clases, sus métodos y sus relaciones entre clases.	Dominio del Conocimiento de los fundamentos teóricos POO y puede aplicarlos de forma completa en el modelado de las clases, métodos y todas las relaciones entre clase.		
<b>EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA</b> 30%	No puede realizar la práctica ya que desconoce el entorno de trabajo y desarrollo de la práctica en lenguaje UML y Java.	Realiza la práctica de forma incompleta ya que desconoce el entorno de trabajo del lenguaje UML y Java	Realiza la práctica pero requiere mejorar en el manejo del entorno de trabajo del lenguaje de programación(sintaxis y semántica)	Realiza la práctica de forma correcta y completa, demuestra dominio del entorno de trabajo del lenguaje de programación (sintaxis y semántica).		



<b>SOLUCIÓN DE LA PRÁCTICA</b>  <b>40%</b>	No puede generar las soluciones o programas a los problemas planteados ya que no posee el dominio teórico y práctico del modelado y el lenguaje de programación.	Propone soluciones confusas o programas incompletos a los problemas planteados, ya que carece del dominio del modelado y lenguaje de programación	Genera soluciones con poca profundidad y los programas no están orientados de acuerdo a los problemas solicitados, por lo cual no tiene un dominio profundo de la temática y del Lenguaje.	Genera soluciones con profundidad y los programas son correctos de acuerdo a los problemas planteados, por lo cual demuestra un dominio de la temática y del Lenguaje de Programación.		
<b>ACTITUD DE APRENDER Y COLABORAR EN EQUIPO DE TRABAJO</b>  <b>10%</b>	No posee una actitud proactiva para un aprendizaje autónomo y no le gusta participar y trabajar en equipo.	Posee una actitud propositiva para un aprendizaje autónomo, participa pero no le gusta trabajar en equipo.	Posee una actitud propositiva logrando un aprendizaje autónomo, colaborativo, le gusta trabajar en equipo pero requiere mejorar su participación y portaciones de forma profunda.	Posee una actitud proactiva logrando un aprendizaje autónomo, participa con propuestas concretas y profundas, le gusta trabajar en equipo y asume su responsabilidad dentro para lograr éxito del equipo		
<b>Total</b>						

Firma del Alumn@

Vo. Bo. Docente

