



---

# PRACTICA 3B

---

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

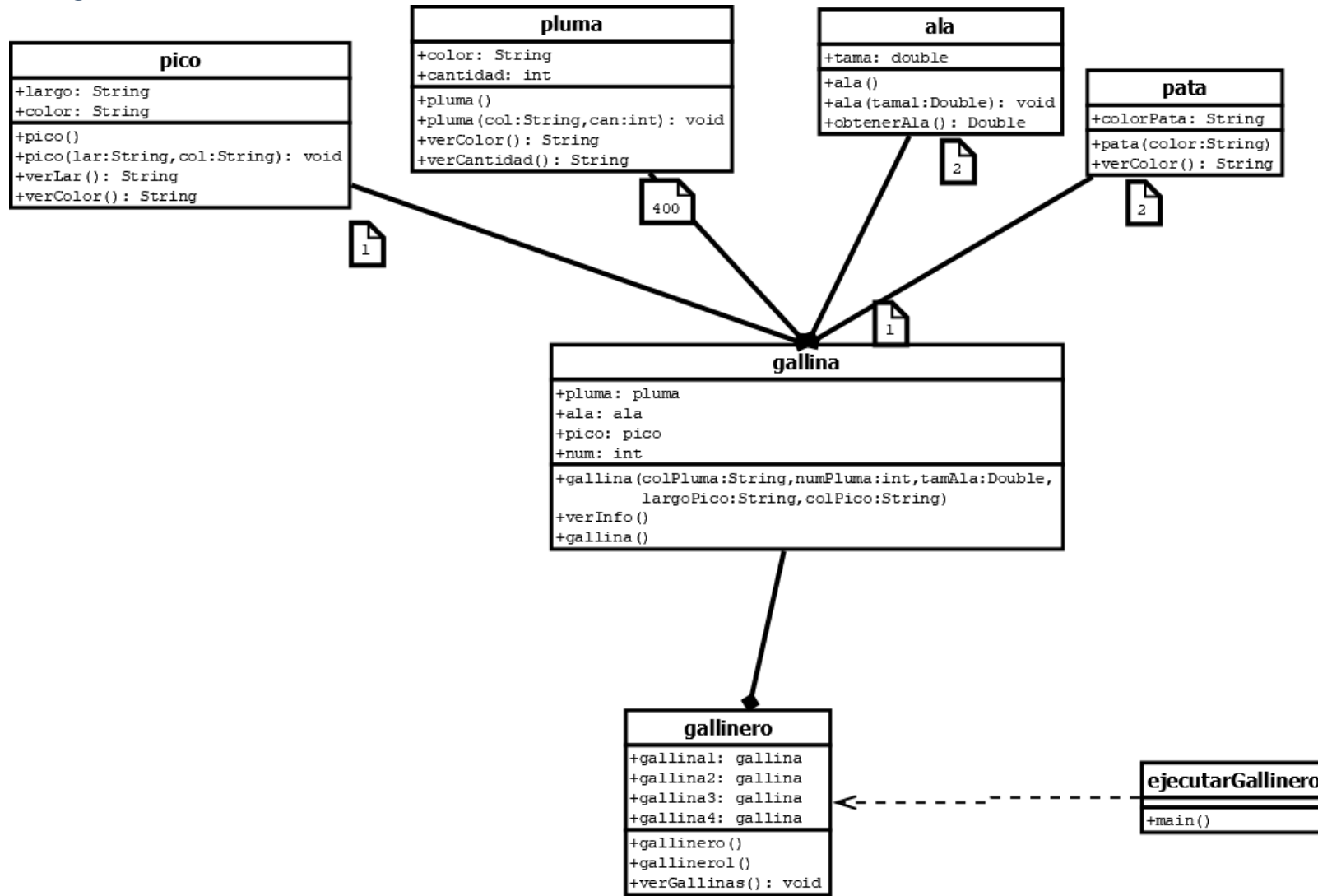


IRVYN XICALE CABRERA  
201963582

## Introducción

Esta practica nos ayuda a comprender el lenguaje java además de dar inicio a los principios de la programación orientada a objetos.

## Diagramas ULM



## Código

Ala.java

```
public class ala {  
    Double tama;  
  
    // constructor  
    public ala(){  
    }  
  
    // metodos  
    public ala(Double tama1){  
        tama = tama1;  
    }  
  
    public Double verTama(){  
        return tama;  
    }  
}
```

Pata.java

```
public class pata {  
    String color;  
  
    // constructor  
    public pata(String col){  
        color = col;  
    }  
}
```

```
}

// metodos
public String verColor(){
    return color;
}
}
```

Pico.java

```
public class pico {
    String largo;
    String color;

    // constructor
    public pico(){
    }

    // metodos
    public pico(String lar, String col){
        largo = lar;
        color = col;
    }

    public String verLargo(){
        return largo;
    }

    public String verColor(){
        return color;
    }
}
```

```
}  
}
```

Pluma.java

```
public class pico {  
    String largo;  
    String color;  
  
    // constructor  
    public pico(){  
    }  
  
    // metodos  
    public pico(String lar, String col){  
        largo = lar;  
        color = col;  
    }  
  
    public String verLargo(){  
        return largo;  
    }  
  
    public String verColor(){  
        return color;  
    }  
}
```

Gallina.java

```
public class gallina {
    static int numGallina=1;
    pluma plumas;
    ala ala1, ala2;
    pico pico;
    pata patas;
    Double cAla1, cAla2;

    // constructor
    public gallina(String colPluma, int numPluma, Double tamAla, Double tamAla1, String larPico, String col-
Pico, String colPata){
        plumas = new pluma(colPluma, numPluma);
        ala1 = new ala(tamAla);
        ala2 = new ala(tamAla1);
        pico = new pico(larPico, colPico);
        patas = new pata(colPata);
    }

    // metodos
    public void verInfo() {
        System.out.println("informacion de la gallina " + numGallina);
        System.out.println("numero de plumas: " + plumas.verCantidad());
        System.out.println("color de las plumas " + plumas.verColor());
        System.out.println("el tamaño de la ala 1 es: " + ala1.verTama());
        System.out.println("el tamaño de la ala 2 es: " + ala2.verTama());
        System.out.println("el largo de su pico es: " + pico.verLargo());
        System.out.println("el color de su pico es: " + pico.verColor());
        System.out.println("el color de sus patas es: " + patas.verColor());
        System.out.println("");
    }
}
```

```
        numGallina++;  
    }  
}
```

Gallinero.java

```
public class gallinero {  
    gallina gallina1,gallina2,gallina3,gallina4,gallina5;  
  
    // constructor  
    public gallinero(){  
    }  
  
    // metodos  
    public void gallinero1(){  
        gallina1 = new gallina("rojo",400,50.5,50.0,"grande","negro","negro");  
        gallina2 = new gallina("negro",450,52.5,52.5,"pequeño","amarillo","amarillo");  
        gallina3 = new gallina("rojo",500,60.5,55.5,"grande","blanco","negro");  
        gallina4 = new gallina("blanco",600,55.5,55.5,"pequeño","amarillo","amarillo");  
        gallina5 = new gallina("rojo",550,40.0,40.0,"grande","negro","negro");  
    }  
  
    public void verGallinas(){  
        System.out.println("");  
        gallina1.verInfo();  
        gallina2.verInfo();  
        gallina3.verInfo();  
        gallina4.verInfo();  
        gallina5.verInfo();  
    }  
}
```



```
}
```

Ejecuta.java

```
public class ejecuta {  
    public static void main(String[] args){  
        gallinero objgallinero = new gallinero();  
        objgallinero.gallinero1();  
        objgallinero.verGallinas();  
    }  
}
```

```
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica2B> java ejecuta
```

```
informacion de la gallina 1  
numero de plumas: 400  
color de las plumas rojo  
el tamaño de la ala 1 es: 50.5  
el tamaño de la ala 2 es: 50.0  
el largo de su pico es: grande  
el color de su pico es: negro  
el color de sus patas es: negro  
  
informacion de la gallina 2  
numero de plumas: 450  
color de las plumas negro  
el tamaño de la ala 1 es: 52.5  
el tamaño de la ala 2 es: 52.5  
el largo de su pico es: pequeño  
el color de su pico es: amarillo  
el color de sus patas es: amarillo  
  
informacion de la gallina 3  
numero de plumas: 500  
color de las plumas rojo  
el tamaño de la ala 1 es: 60.5  
el tamaño de la ala 2 es: 55.5  
el largo de su pico es: grande  
el color de su pico es: blanco  
el color de sus patas es: negro
```

```
informacion de la gallina 4  
numero de plumas: 600  
color de las plumas blanco  
el tamaño de la ala 1 es: 55.5  
el tamaño de la ala 2 es: 55.5  
el largo de su pico es: pequeño  
el color de su pico es: amarillo  
el color de sus patas es: amarillo
```

```
informacion de la gallina 5  
numero de plumas: 550  
color de las plumas rojo  
el tamaño de la ala 1 es: 40.0  
el tamaño de la ala 2 es: 40.0  
el largo de su pico es: grande  
el color de su pico es: negro  
el color de sus patas es: negro
```

```
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica2B> █
```

## Conclusión

Esta practica nos ayudo a comprender la programación orientada a objetos

## Hoja de firmas

### RÚBRICA HOJA DE EVALUACIÓN DE PRÁCTICAS

MATRICULA: 201963582 FECHA: 24/01/2021

NOMBRE: Xicale Cabrera Irvyn No. PRACTICA: 1 INDIVIDUAL ( x ) 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

