



PRACTICA 7

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

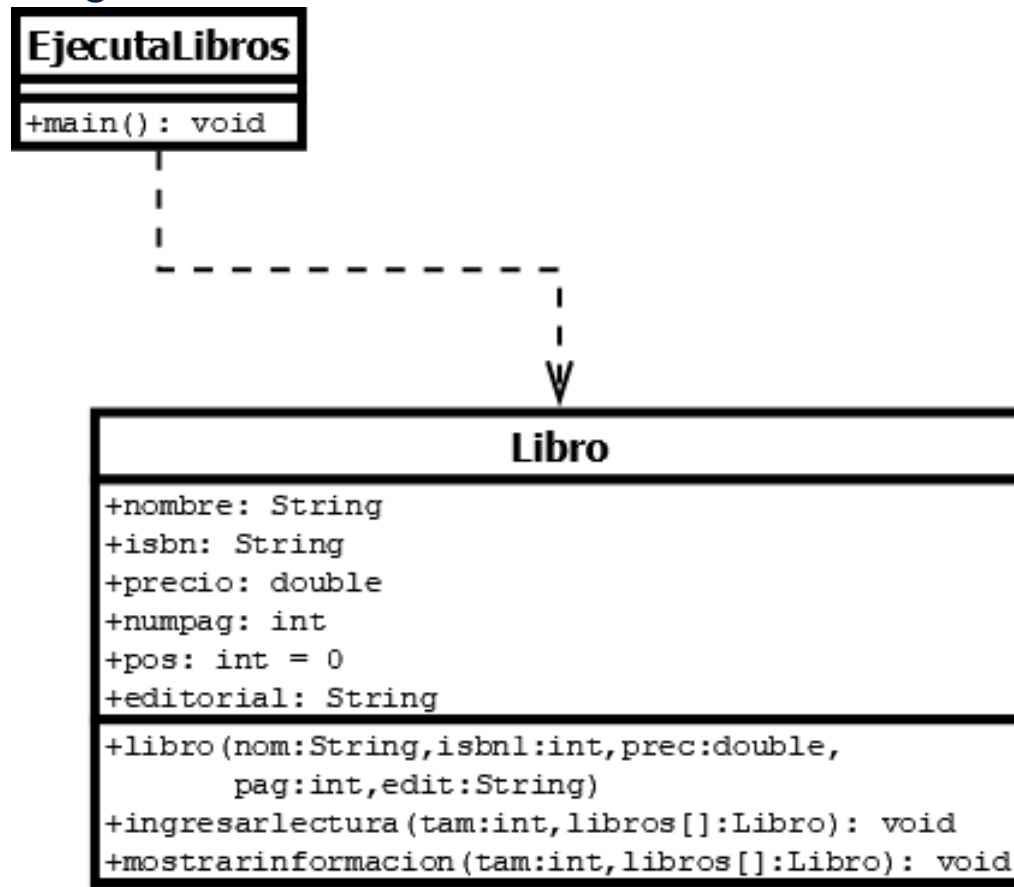


IRVYN XICALE CABRERA
201963582

Introducción

Esta práctica nos ayuda a comprender el funcionamiento de arreglos utilizando POO.

Diagramas ULM



Código

Libro.java

```
import java.io.*;
import java.util.Scanner;

public class Libro
{
    public Libro()
    {
    }
    String nombre;
    int isbn;
    double precio;
    int numpag;
    int pos=0;
    String editorial;
    public Libro(String nom,int isbn1,double prec, int pag, String edit)
    {
        nombre=nom;
        isbn=isbn1;
        precio=prec;
        numpag=pag;
        editorial=edit;
    }
    public void ingresalectura(int tam,Libro libros[ ])
    {
        int i,is,num;
        double prize;
        String name;
```

```

String edi;
Scanner lec=new Scanner(System.in);
System.out.println("Ingrese la informaci n de los libros");
    for(i=0;i<tam;i++)
    {
        System.out.println("libro "+(i+1)+" de "+tam);
        System.out.print("Nombre:");
        name=lec.next();
        System.out.print("Editorial:");
        edi=lec.next();
        System.out.print("Numero de Paginas:");
        num=lec.nextInt();
        //datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
        //name=datoEntrada;
        System.out.print("ISBN:");
        is=lec.nextInt();
        //datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
        //is = Integer.parseInt(datoEntrada);
        System.out.print("precio:");
        //datoEntrada = flujoEntrada.readLine();
        //prize=Double.parseDouble(datoEntrada);
        prize=lec.nextDouble();
        libros[pos]= new Libro(name,is,prize,num,edi);
        pos++;
    }// fin de for
} // fin de metodo
public void mostrarinformacion(int tam,Libro libros[])
{
    int i;
    double may=0,men=10000; // variables inicializadoras
    for(i=0;i<pos;i++)

```

```

    {
        int j=i+1;
        System.out.println("libro " + j);
        System.out.println("Libro:"+libros[i].nombre);
        System.out.println("Editorial:"+libros[i].editorial);
        System.out.println("Numero de paginas:"+libros[i].numpag);
        System.out.println("ISBN:"+libros[i].isbn);
        System.out.println("PRECIO:"+libros[i].precio);
        System.out.println("");
        if(libros[i].precio>may)
            may=libros[i].precio;
        if(libros[i].precio<men)
            men=libros[i].precio;
    }
    System.out.println("El libro de mayor precio cuesta:"+may);
    System.out.println("El libro de menor precio cuesta:"+men);
}
}

```

EjecutaLibros.java

```

import java.io.*;
import java.util.Scanner;
public class EjecutaLibros {

    public static void main(String []args)
    {
        int num=20;
        int op=0;
        Scanner lec=new Scanner(System.in);
    }
}

```

```

    Libro a[]=new Libro[num];
    Libro a1=new Libro();
    do
    {
        //System.out.print("Ingresa el número de libros:");
        // num=lec.nextInt();
        System.out.println("*****MENU*****");
        System.out.println("1. Registrar libros");
        System.out.println("2. Consultar libros");
        System.out.println("3. Salir");
        System.out.println("Ingresa la opción deseada: ");
        op=lec.nextInt();

        switch (op)
        {
            case 1:
                System.out.print("Ingresa el número de libros:");
                num=lec.nextInt();
                a1.ingresalectura(num,a);
                break;
            case 2:
                a1.mostrarinformacion(num,a);
                break;
            default:
                System.out.println("Salir");
        }
    }
    while (op!=3);
    System.out.println("Después de la sección");
}

```

```
}
```

```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL 1: java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica7> javac Libro.java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica7> javac EjecutaLibros.java
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica7> java EjecutaLibros
*****MENU*****
1. Registrar libros
2. Consultar libros
3. Salir
Ingrese la opcion deseada:
1
Ingresa el número de libros:3
Ingresa la información de los libros
libro 1 de 3
Nombre:principito
Editorial:roma
Numero de Paginas:85
ISBN:164
precio:57.50
libro 2 de 3
Nombre:popeye
Editorial:libritos
Numero de Paginas:46
ISBN:1874
precio:20
libro 3 de 3
Nombre:cuentos
Editorial:niños
Numero de Paginas:150
ISBN:6477
precio:120
*****MENU*****
1. Registrar libros
2. Consultar libros
3. Salir
```

```
PROBLEMS  OUTPUT  DEBUG CONSOLE  TERMINAL
Ingrese la opcion deseada:
2
libro 1
Libro:principito
Editorial:roma
Numero de paginas:85
ISBN:164
PRECIO:57.5

libro 2
Libro:popeye
Editorial:libritos
Numero de paginas:46
ISBN:1874
PRECIO:20.0

libro 3
Libro:cuentos
Editorial:ninos
Numero de paginas:150
ISBN:6477
PRECIO:120.0

El libro de mayor precio cuesta:120.0
El libro de menor precio cuesta:20.0
*****MENU*****
1. Registrar libros
2. Consultar libros
3. Salir
Ingrese la opcion deseada:
█
```

Conclusión

Esta práctica nos ayudó a comprender y recordar el funcionamiento de los arreglos.

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
CONOCIMIENTO TEÓRICO 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.		
EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA 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).		

SOLUCIÓN DE LA PRÁCTICA 40%	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.		
ACTITUD DE APRENDER Y COLABORAR EN EQUIPO DE TRABAJO 10%	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		
Total						

Firma del Alumn@

Vo. Bo. Docente

