



PRACTICA 3A

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

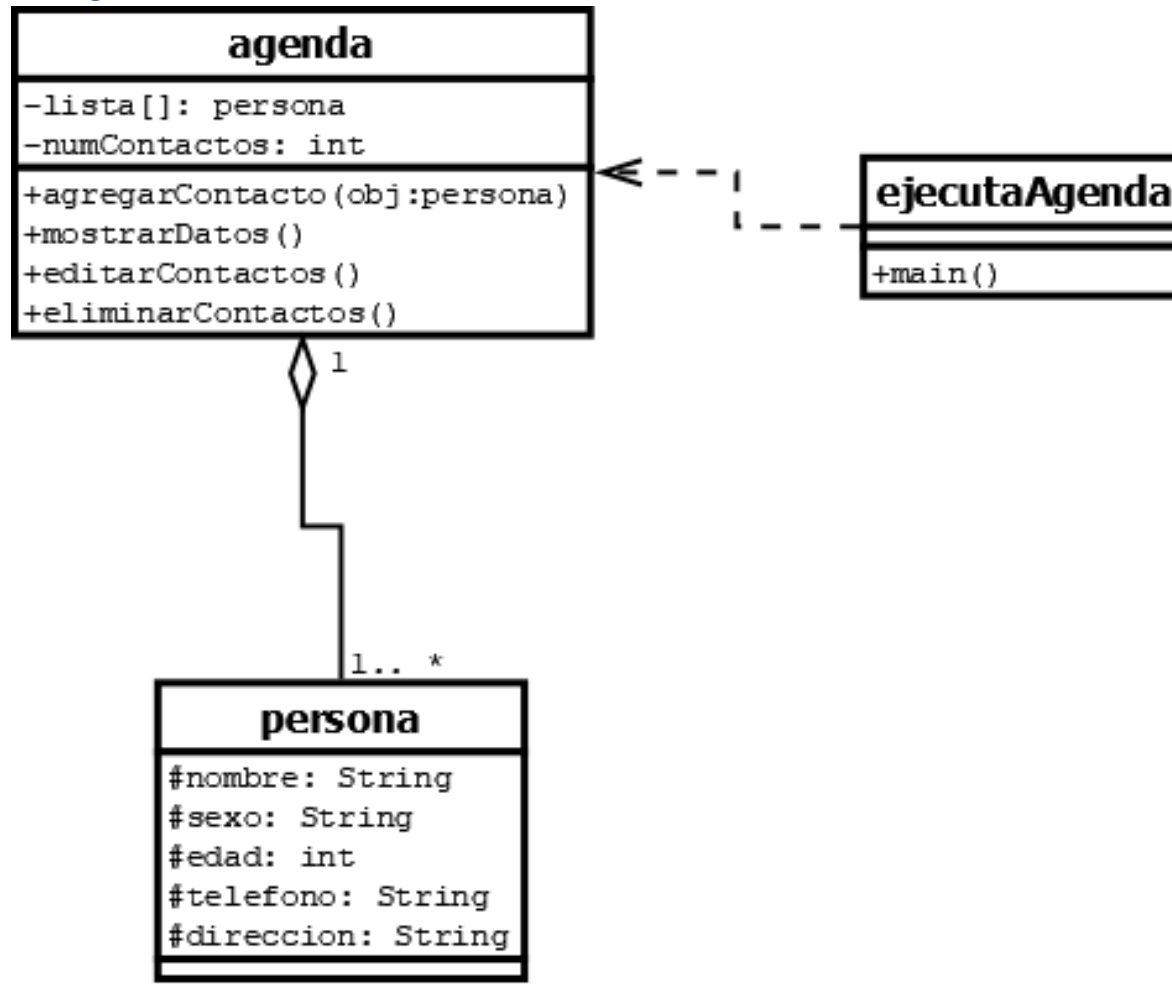


IRVYN XICALE CABRERA
201963582

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

Agenda.java

```
public class agenda {
    private persona lista[];
    private int numContactos;
    static int numAgenda;

    public agenda(){
        lista = new persona[10];
        numContactos = 0;
        numAgenda++;
    }

    public void agregarContacto(persona objP){
        if(numContactos<10){
            lista[numContactos]=objP;
            numContactos++;
        }else
            System.out.println("limite de la agenda");
    }

    public void MostrarDatos(){
        for(int i=0;i<numContactos;i++){
            int n=i+1;
            System.out.println("informacion de la persona " + n);
            System.out.println("Nombre: " + lista[i].nombre);
        }
    }
}
```

```

        System.out.println("Genero: " + lista[i].genero);
        System.out.println("Telefono: " + lista[i].telefono);
        System.out.println("Direccion: " + lista[i].direccion);
        System.out.println("Edad: " + lista[i].edad);
        System.out.println("");
    }
}

public void buscar(String nombreBuscar){
    System.out.println("de la busqueda '" + nombreBuscar + "' se encontro: ");
    System.out.println("");
    for(int i=0;i<numContactos;i++){
        if(lista[i].nombre == nombreBuscar){
            System.out.println("nombre encontrado: ");
            System.out.println("Nombre: " + lista[i].nombre);
            System.out.println("Genero: " + lista[i].genero);
            System.out.println("Telefono: " + lista[i].telefono);
            System.out.println("Direccion: " + lista[i].direccion);
            System.out.println("Edad: " + lista[i].edad);
            System.out.println("");
        }
    }
}
}

```

Persona.java

```

public class persona{
    // variables de instancias

```

```

protected String nombre;
protected String genero;
protected String telefono;
protected String direccion;
protected int edad;

// variables de clases
static int numPer;

public persona(String nom, String gen, String tel, String dire, int ed){
    nombre = nom;
    genero = gen;
    telefono = tel;
    direccion = dire;
    edad = ed;
    numPer++;
}
}

```

Ejecuta agenda

```

public class ejecutaAgenda {
    public static void main(String[] args){
        // crear la agenda "asociación" y "uso"
        agenda agenda1 = new agenda();
        agenda agenda2 = new agenda();

        // crear objetos personas
    }
}

```

```
persona objeto1 = new persona("Ana","femenino","2221654810","calle no inventada No.25",25);
persona objeto2 = new persona("Rogelio","Hombre","2221871526","calle que si existe No.1",22);
persona objeto3 = new persona("Ana","Femenino","2221871656","calle 100% real No.1",18);
persona objeto4 = new persona("juan","Hombre","222151656","calle 100% real No.15",20);

// agregamos los objetos a la lista de agenda "agregacion"
agenda1.agregarContacto(objeto1);
agenda1.agregarContacto(objeto2);
agenda2.agregarContacto(objeto3);
agenda2.agregarContacto(objeto4);

// agenda 1
System.out.println("Agenda 1");
System.out.println("");
agenda1.MostrarDatos();

// agenda 2
System.out.println("Agenda 2");
System.out.println("");
agenda1.MostrarDatos();

// contadores
System.out.println("numero de personas: " + persona.numPer);
System.out.println("numero de agendas: " + agenda.numAgenda);
System.out.println("");

// metodos extras
System.out.println("agenda 1");
agenda1.buscar("Ana");
System.out.println("agenda 2");
agenda1.buscar("Ana");
```

```
}  
}
```

```
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica2> java ejecutaAgenda  
Agenda 1
```

```
informacion de la persona 1  
Nombre: Ana  
Genero: femenino  
Telefono: 2221654810  
Direccion: calle no inventada No.25  
Edad: 25
```

```
informacion de la persona 2  
Nombre: Rogelio  
Genero: Hombre  
Telefono: 2221871526  
Direccion: calle que si existe No.1  
Edad: 22
```

```
Agenda 2
```

```
informacion de la persona 1  
Nombre: Ana  
Genero: femenino  
Telefono: 2221654810  
Direccion: calle no inventada No.25  
Edad: 25
```

```
informacion de la persona 2  
Nombre: Rogelio  
Genero: Hombre  
Telefono: 2221871526  
Direccion: calle que si existe No.1  
Edad: 22
```

```
numero de personas: 4  
numero de agendas: 2
```

```
agenda 1  
de la busqueda 'Ana' se encontro:
```

```
nombre encontrado:  
Nombre: Ana  
Genero: femenino  
Telefono: 2221654810  
Direccion: calle no inventada No.25  
Edad: 25
```

```
agenda 2  
de la busqueda 'Ana' se encontro:
```

```
nombre encontrado:  
Nombre: Ana  
Genero: femenino  
Telefono: 2221654810  
Direccion: calle no inventada No.25  
Edad: 25
```

```
PS C:\Users\irvyn\OneDrive\Pictures\paginaweb\practica2> █
```

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 |
| 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

