

# Introducción a Ciencias de la Computación I

Profesor: Carlos Zerón Martínez  
Ayudante: Alejandro Sánchez Avilés  
Laboratorista: Mario Gama Mora

## **Tarea 2: Metodología de Diseño Orientado a Objetos**

**Fecha de entrega: Jueves 23 de Febrero del 2012**

Analiza el siguiente problema y especifica los pasos del diseño de su solución para identificar los componentes del programa, siguiendo la metodología orientada a objetos vista en clase. Explica el porqué de tu diseño.

- Una inmobiliaria requiere de la administración de información de departamentos en renta, incluidos en un catálogo, por medio de un programa. Para cada departamento se requiere almacenar una clave, la superficie en metros cuadrados y el precio, además de indicar si la calidad del inmueble es excelente, buena, regular o mala. El programa debe contar con las siguientes funcionalidades: determinar cuántos departamentos del catálogo tienen un precio inferior a un valor dado por el usuario, listar los departamentos que tengan una superficie mayor o igual a un cierto valor dado por el usuario y mostrar la información completa de todos los departamentos que tengan una calidad excelente o buena.

Suerte!