


SEGUNDO PARCIAL

	Carrera:	ANALISTA DE SISTEMAS	Modalidad:	P – S – D
	Materia:	ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS 2		
	Alumno:			
PROFESOR:		EDUARDO MANSILLA	FECHA:	
PUNTAJE OBTENIDO:			NOTA DEFINITIVA:	

Realizar un panel de simulación de una Cisterna para abastecer de agua a tres departamentos, teniendo en cuenta lo siguiente:

- 1) Disponer un indicador de forma analógica y en forma digital comenzando de cero, indicando el porcentaje de agua de la cisterna. Por otro lado, se debe poder seleccionar el abastecimiento a los tanques de los tres departamentos por medio de tres botones.
- 2) Al presionar el botón Comenzar, se empiezan a llenar los tanques y se deberá colocar la leyenda “Correcto” o “Incorrecto” de acuerdo a lo siguiente:
 - Si se el valor del nivel es distinto de cero y además se encuentra seleccionado un Depto., mostrar “Correcto” teniendo en cuenta que:
 - Si el nivel es menor a 50 y está seleccionado el Departamento. 1
 - Si el nivel está entre 50 y 70 (ambos inclusive), y está seleccionado el Departamento 2.
 - Si el nivel es mayor a 70 y está seleccionado el Departamento 3.
 - En caso contrario mostrar “Incorrecto”.
- 3) Al presionar el botón Inicializar, colocar todos los objetos en sus valores iniciales:
 - En el Depto. Seleccionado colocar “-----”; En el JLabel Correcto/Incorrecto colocar “-----”;
 - En el indicador numérico colocar 0; y el indicador rojo colocarlo en cero.

- Cisterna -
✕

Departamento 1

Departamento 2

Departamento 3

Depto. Seleccionado:

1

Inicializar

Comenzar

Correcto

Salir

Nivel de la Cisterna

0102030405060708090100 %

70

<<

>>

Puntajes: Punto 1: 30% Punto 2: 50% Punto 3: 20%

Se aprueba con un 60%, que equivale a una nota de 4 (cuatro). 75% para la Promoción