

Tarea evaluable

Unidad 3. Introducción a la POO

Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea, el envío se realizará a través de la plataforma Moodle, en la tarea “Tarea 2. Introducción a la POO y uso de objetos”.

Debes comprimir la carpeta que contiene el proyecto en un archivo. Este archivo comprimido se nombrará de la siguiente forma:

Apellido1_Apellido2_Nombre_Tarea2.zip

Evaluación

Cómo se valora y puntúa la tarea

Ejercicio 1. Creación del proyecto y entrega → 1 punto

Ejercicio 2. Clase main → 2.25 puntos

Ejercicio 3. Clase Matemáticas → 2.25 puntos

Ejercicio 4. Clase String → 2.25 puntos

Ejercicio 5. Clase Fecha → 2.25 puntos

Factores que influyen en la puntuación de cada ejercicio

- Principal: El código debe compilar y ejecutarse correctamente
- Errores de base sobre conceptos de temas anteriores: nombres de identificadores incorrectos, elección de tipo inadecuado, etc.
- Elección de la estructura de control de flujo más apropiada para cada solución: if-else, switch-case, for, while...
- Calidad del código de prueba incluido en el método main y de los datos usados estratégicamente para detectar posibles errores.
- Control y manejo de excepciones que proporcionen una buena experiencia de usuario.
- La implementación de métodos no triviales que agreguen dificultad.

Resultados de aprendizaje que se trabajan en la tarea

RA2: Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.

RA4: Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.

Ejercicios

1. Creación del proyecto. Crea un único proyecto en Eclipse llamado tarea2usoObjetos. Crea también un paquete que se llame "com.nombreAlumno.tarea2" donde ubicarás todo el código necesario.
2. Añade una clase llamada UsoDeObjetos.java con método main donde probarás exhaustivamente los métodos implementados. Deben de estar incluidos en el paquete "com.nombreAlumno.tarea2".
3. Crea una clase de utilidades llamada UtilidadesMatematicas.java y utiliza el boletín de ejercicios de la unidad 3 ([Boletín 3](#)) para implementar una serie de métodos estáticos que podrás usar en la clase con método main mencionada en el punto anterior. Deberás elegir 4 apartados del ejercicio 7 y codificarlos dentro de dicha clase de utilidades.
4. Crea una clase de utilidades llamada UtilidadesCadenasTexto.java y utiliza el boletín de ejercicios de la unidad 3 para implementar una serie de métodos estáticos que podrás usar en la clase con método main mencionada en el punto 1. Deberás elegir 4 apartados del ejercicio 8 y codificarlos dentro de dicha clase de utilidades.
5. Crea una clase de utilidades llamada UtilidadesFechas.java y utiliza el boletín de ejercicios de la unidad 3 para implementar una serie de métodos estáticos que podrás usar en la clase con método main mencionada en el punto 1. Deberás elegir 4 apartados del ejercicio 9 y codificarlos dentro de dicha clase de utilidades.