



“Control de lectura 2: Creación de Objetos y UML”

Resumen de resolución e Informe

Coro Pineida Julio Emerson

Link del repositorio GITHUB: <https://github.com/juliojc22/espePOO.git>

Programación Orientada a Objetos

Docente:

Ing. Luis Enrique Jaramillo Montaña

8 diciembre 2024

RESUMEN DE RESOLUCIÓN

1. Identificación de Objetos:

Analizar el problema para identificar los objetos que interactúan entre sí. En este caso de una Producción de salchichas, los objetos serían Proveedores, Ingredientes, Maquinaria, Empleados y Salchicha.

2. Definir Atributos y Métodos:

Asignar a cada objeto atributos y métodos relevantes.

3. Establecer Relaciones:

Determinar cómo los objetos interactúan entre sí y defina las relaciones.

4. Crear el Diagrama UML:

Dibujar un diagrama UML que represente:

Clases con atributos y métodos.

Relaciones como flechas y líneas con los tipos de asociación.

5. Implementación del Código:

Transcribir el diseño UML al código usando un lenguaje de POO Java.

Utilice conceptos como herencia, encapsulamiento y polimorfismo según sea necesario.

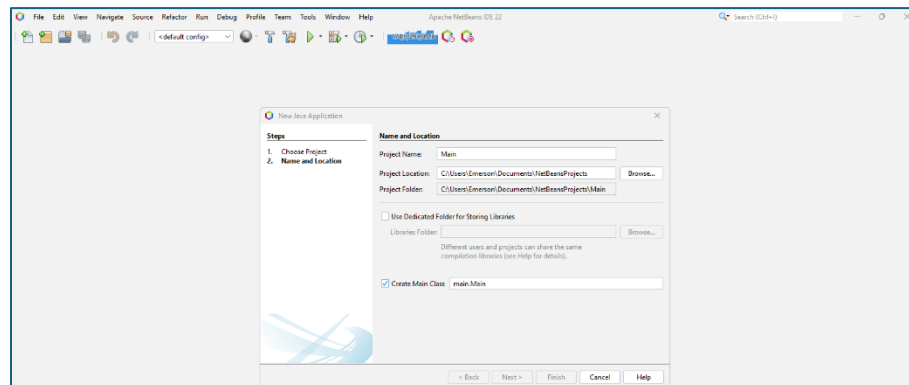
6. Pruebas y Ajustes:

Simule los casos de uso para validar el comportamiento de los objetos y sus interacciones.

INFORME DEL PROCESO REALIZADO

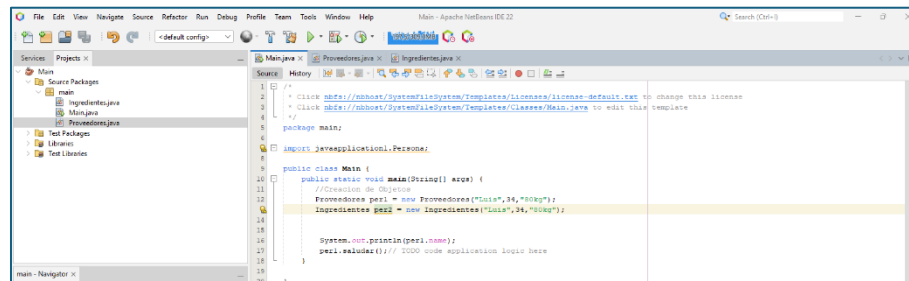
1. PASO

Con la instalación del software a utilizar (netbeans). Primeramente, creamos nuestro proyecto con el nombre de **Main**



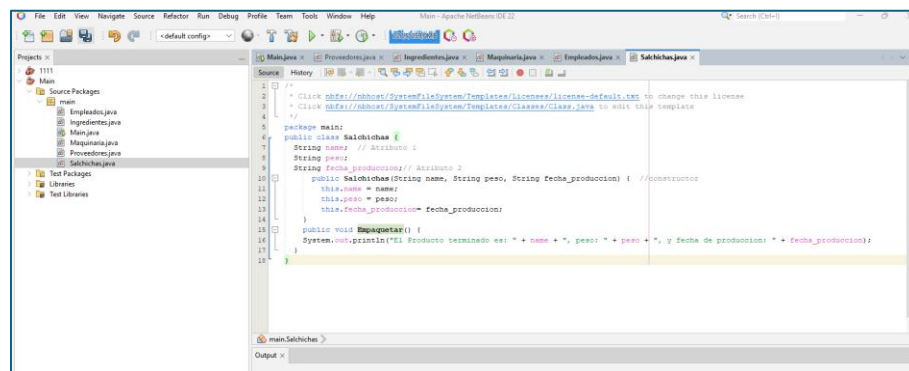
2. PASO

Ya creada nuestra primera clase Main, es donde ingresaremos las líneas para la creación de nuestros 5 objetos.



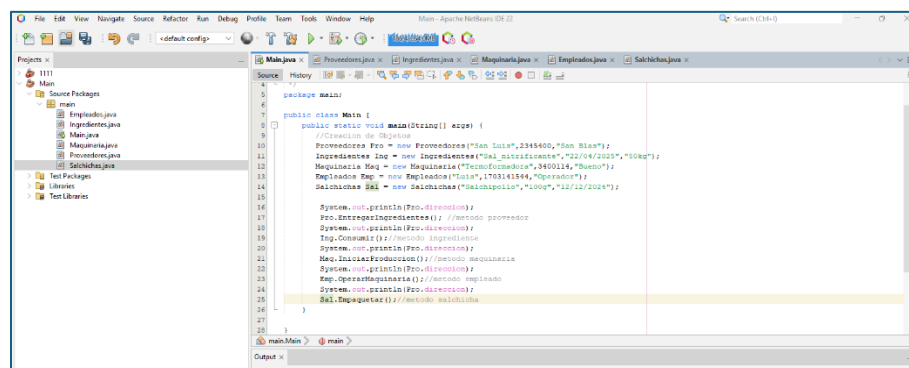
3. PASO

Uno a uno vamos creando nuestros 5 objetos con todos sus atributos y métodos respectivos, adicional el método constructor para el ingreso de datos.



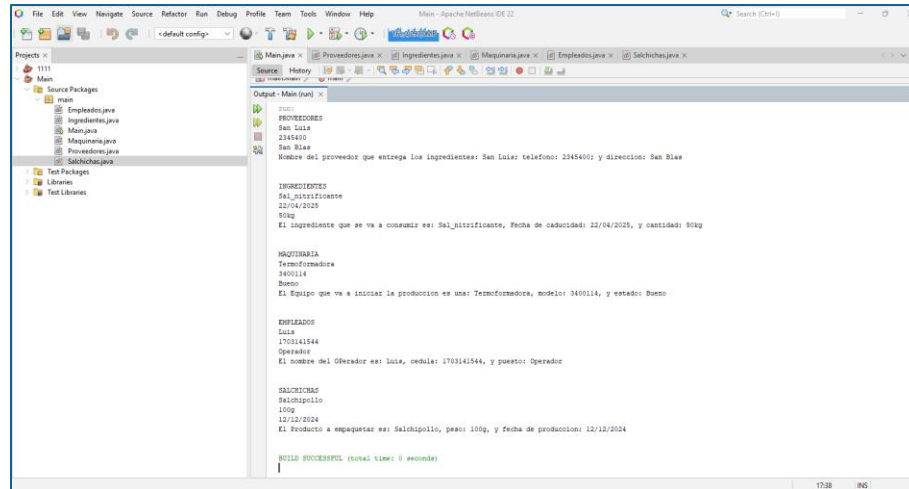
4. PASO

En nuestra clase principal Main, ingresaremos finalmente las líneas para que en pantalla se muestre nuestro los datos requeridos.



5. PASO

Finalmente podemos ejecutar nuestro programa para ver la información solicitada en nuestra pantalla.



6. PASO

El proyecto creado lo guardamos en nuestra carpeta personal y así poder subir a nuestro repositorio de github.

Donde podemos ingresar y ver toda la información del trabajo.

Referencia:

Microsoft OneDrive. (2024). Live.com.

<https://onedrive.live.com/?cid=BE170A56C50AA49F&id=BE170A56C50AA49F%21s2dfdae261ccc4ba287b21cf4e838370c&parId=BE170A56C50AA49F%21scca26f5d56f141099d8068479fb10e08&o=OneUp>