

# "Control de lectura 2: Creación de Objetos y UML"

Coro Pineida Julio Emerson

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

Programación Orientada a Objetos

Docente:

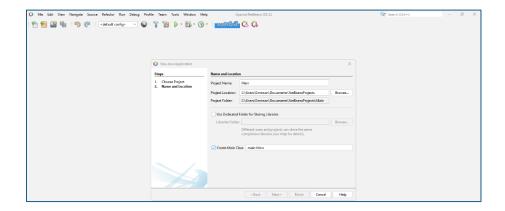
Ing. Luis Enrique Jaramillo Montaño

8 diciembre 2024

# **INFORME DEL PROCESO REALIZADO**

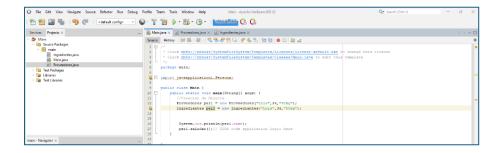
# 1. PASO

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

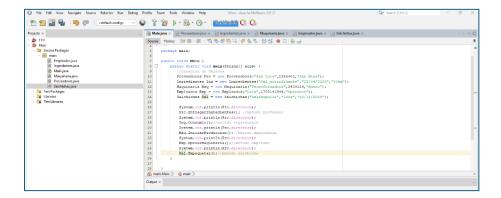
Uno a uno vamos creando nuestros 5 objetos con todos sus atributos y métodos respectivos, adicional el método constructor para el ingreso de datos.

```
The fact live Nangate Source Endactor Ann Debug Porfile Team Tools Window Help

| Main Agenth Indication | Main Agenth In
```

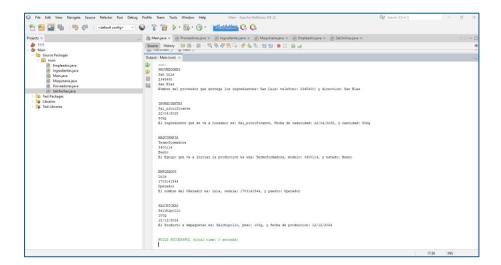
## 4. PASO

En nuestra clase principal Main, ingresaremos finalmente las líneas para que en pantalla se muestre nuestre 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%21s 2dfdae261ccc4ba287b21cf4e838370c&parId=BE170A56C50AA49F%21scca26f5d56f141099d8068479fb10e08&o=OneUp