



Cátedra Tecnología de Sistemas

Programación Intermedia

Código: 00824

Tarea 1. Valor 1%

Temas de Estudio

1. Tema 1 - Java y la programación orientada a objetos
2. Tema 2 - Programación orientada a objetos: Métodos

Objetivo

Desarrollar una aplicación en java que permita demostrar el conocimiento adquirido sobre la definición de clases y su utilización en un programa ejecutable que involucre el desarrollo de una interface de usuario gráfica con elementos básicos.

Software de Desarrollo

NetBeans

Desarrollo

El periódico TodoFut desea contratarlo para programar una clase que permita calcular el costo de venta de postales para el álbum del Mundial Qatar-2022. Se calculan según la cantidad de postales que se desee adquirir, así como al grupo que pertenece.

Esta primera versión del sistema debe funcionar, como si fuese un tipo de calculadora, donde se le solicite al usuario los datos requeridos para la compra de postales, que debe de realizar automáticamente el costo. Los valores resultantes deben ser expuestos mediante mensajes que muestren la información almacenada.

Es requerido que defina la clase Postal, con los valores que considere necesario incluir, definir y desarrollar los métodos “establecer” y “obtener” para cada atributo definido, así como un método para el cálculo del costo total.

También tiene que crear otra clase llamada CalculadoraPostal el cual será la interface gráfica para solicitar los datos al usuario. Esta clase debe instanciar la clase Postal, para lo que corresponda.

Se debe solicitar al usuario, cédula de identidad, nombre completo y el tipo de sección del álbum donde quiere comprar las postales.

Sección	Costo
Página Principal	¢ 150
Estadios	¢ 100
Extra Sticker	¢ 150
Postales	¢ 200
Museo Fifa	¢ 150

Observaciones

1. Debe de tener un menú que despliegue las secciones y que solicite en cada sección un máximo 5 postales, a excepción de la sección postales que el máximo son 20.
2. Cada postal esta identificada como en el álbum.

Ejemplo : FWC 1, FWC 7, QAT 16 .. etc

3. Cuando el usuario indiqué que quiere salir del sistema, se debe de preguntar si quiere que se lo envíe a domicilio, si la respuesta es sí, debe de solicitarle la dirección del envío y sumarle un costo de 3000 colones a la factura.

4. Hasta que el usuario indique que quiere salir del sistema, se desplegar el total a pagar.
Por ejemplo:

Nombre: Juan Pérez Mora
Cedula: 01-0111-0111

Postales Compradas			
Sección	Cantidad	Costo	Postales
Página Principal		450	FWC 1, FWC 6, FWC 7
Estadios	4	400	FWC 10, FWC 13, FWC 14, FWC 15
Extra Sticker	2	400	BASE, GOLD
Postales	8	1600	SEN 6, SEN 17, ENG 17, USA 14, ARG 17, ARG 10, MEX 11, AUS 1
Museo Fifa	3	450	FWC 24, FWC 28, FWC 29

Total a pagar ₡ 3.300,00

5. Recuerde que el programa lo debe de realizar en forma individual, y realizar las validaciones y control de excepciones necesarias para que el programa no se cancele abruptamente en la ejecución.

Honestidad Académica



<https://audiovisuales.uned.ac.cr/play/player/23048>

Nota Importante

Cada estudiante es responsable del contenido que entrega, si no es el archivo correcto, no podrá entregarlo posterior a la fecha establecida.

Si el contenido del archivo coincide con algún otro estudiante, o se comprueba que no es de su autoría, se aplicaría lo indicado en la plataforma en el documento [Lineamientos ante casos de plagio](#)

Indicaciones Importantes

- Es obligatorio que incluya todo el directorio donde se encuentra < tarea1>.
- La <Tarea1> debe estar desarrollado en **NetBeans IDE - Java** que es la herramienta oficial del curso.
- El programa debe ser modular, utilizando de la mejor manera funciones definidas por usted.
- Los trabajos deben realizarse en forma individual. Dentro del código del programa debe de indicar la documentación que explique cómo fue realizado el programa.
- Si utiliza código de algún ejemplo del libro, o de otra fuente que no sea de su autoría, debe de indicarlo.
- Comprima todos los archivos en un solo archivo .zip o .rar.
- **Nombre del archivo que envía:** debe ser nombre y primer apellido del estudiante, y nombre de la tarea. **Ejemplo: JuanRojas-tarea1.**
- La entrega de la <Tarea1> en las fechas establecidas en la plataforma de aprendizaje en línea Moodle en el apartado que se indique.
- Si no concluyó a tiempo la tarea, debe entregar lo que pudo hacer e incluir una carta explicando las razones por las cuales no finalizó.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Cumple a satisfacción lo indicado en la evaluación	Cumple medianamente en lo indicado en la evaluación	Cumple en contenido y formato pero los aportes no son significantes	No cumple o no presenta lo solicitado
Presentación del código: Correcto uso de variables, nombres de métodos significativos, no presenta métodos vacíos	5	3	2	0
Comentarios en código: No comete errores gramaticales u ortográficos dentro de los comentarios del código y son significativos para cada método y atributo	5	3	2	0
Correcta creación de la clase Postal	10	5	3	0
Correcta creación de la clase CalculadoraPostalGUI (uso mínimo de 3 diferentes elementos de la GUI)	15	8	4	0
Correcta creación y uso de private y public así como desarrollar el constructor, y los métodos obtener y establecer para la clase Postal	15	8	4	0
Creación del método Costo solicitado en la clase Postal	15	8	4	0
Creación del método CostoEnvio solicitado en la clase Postal	15	8	4	0
Correcta exposición de los resultados o información del sistema	10	5	3	0
Correcto uso del programa para que no se interrumpa la ejecución de este (Manejo de excepciones)	10	5	3	0
TOTAL	100			