

# Programación Orientada a Objetos – Licenciatura en Informática

# Tema 2. Clases y Objetos

# Integrantes:

- > Contreras Herrera Ángel de Jesús 21010180
- ➤ Kevin Alan Ortiz Flores 21010207

Grupo: 2ª3B

Fecha de Entrega: 27 de marzo del 2023



# Introducción.

La orientación a objetos es un paradigma de programación que facilita la creación de software de calidad por sus factores que potencian el mantenimiento, la extensión y la reutilización del software generado bajo este paradigma.

La programación orientada a objetos trata de amoldarse al modo de pensar del hombre y no al de la máquina. Esto es posible gracias a la forma racional con la que se manejan las abstracciones que representan las entidades del dominio del problema, y a propiedades como la jerarquía o el encapsulamiento.

El elemento básico de este paradigma no es la función (elemento básico de la programación estructurada), sino un ente denominado objeto. Un objeto es la representación de un concepto para un programa, y contiene toda la información necesaria para abstraer dicho concepto: los datos que describen su estado y las operaciones que pueden modificar dicho estado, y determinan las capacidades del objeto.

Java incorpora el uso de la orientación a objetos como uno de los pilares básicos de su lenguaje.

Podemos definir objeto como el "encapsulamiento de un conjunto de operaciones (métodos) que pueden ser invocados externamente, y de un estado que recuerda el efecto de los servicios". [Piattini et al., 1996].

Un objeto además de un estado interno, presenta una interfaz para poder interactuar con el exterior. Es por esto por lo que se dice que en la programación orientada a objetos "se unen datos y procesos", y no como en su predecesora, la programación estructurada, en la que estaban separados en forma de variables y funciones.

Las clases son abstracciones que representan a un conjunto de objetos con un comportamiento e interfaz común.

Podemos definir una clase como "un conjunto de cosas (físicas o abstractas) que tienen el mismo comportamiento y características... Es la implementación de un



tipo de objeto (considerando los objetos como instancias de las clases)". [Piattini et al., 1996].

Una clase no es más que una plantilla para la creación de objetos. Cuando se crea un objeto (instanciación) se ha de especificar de qué clase es el objeto instanciado, para que el compilador comprenda las características del objeto.

En este reporte abarcaremos la creación, uso, aplicación y reutilización de los objetos, así como sus respectivas reglas a emplear a la hora de crearlas, a su vez veremos unos ejemplos de estos, como se componen, como se han creado en base a la lógica y petición del problema empleado



# **Competencias Especificas.**

# Específica(s):

Comprende aplica la estructura de clases la У para de creación objetos utiliza clases predefinidas У facilitar desarrollo el de aplicaciones para

#### Genéricas:

- Solución de problemas
- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
- Capacidad de aprender
- Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad)
- Habilidad para trabajar en forma autónoma.

## Marco Teórico

Aunque parezca una obviedad, la base de la Programación Orientada a Objetos es el objeto. En la vida real todos los objetos tienen una serie de características y un comportamiento. Por ejemplo, una puerta tiene color, forma, dimensiones,



material... (goza de una serie de características) y puede abrirse, cerrarse... (posee un comportamiento). En Programación Orientada a Objetos, un objeto es una combinación de unos datos específicos y de las rutinas que pueden operar con esos datos. De forma que los dos tipos de componentes de un objeto son:

- Campos o atributos: componentes de un objeto que almacenan datos.
   También se les denomina variables miembros. Estos datos pueden ser de tipo primitivo (boolean, int, double, char...) o, a su vez, de otro tipo de objeto (lo que se denomina agregación o composición de objetos). La idea es que un atributo representa una propiedad determinada de un objeto.
- Rutinas o métodos: es una componente de un objeto que lleva a cabo una determinada acción o tarea con los atributos. En principio, todas las variables y rutinas de un programa de Java deben pertenecer a una clase. De hecho, en Java no hay noción de programa principal y las subrutinas no existen como unidades modulares independientes, sino que forman siempre parte de alguna clase.

#### Clase.

Una clase representa al conjunto de objetos que comparten una estructura y un comportamiento comunes. Una clase es una combinación específica de atributos y métodos y puede considerarse un tipo de dato de cualquier tipo no primitivo. Así, una clase es una especie de plantilla o prototipo de objetos: define los atributos que componen ese tipo de objetos y los métodos que pueden emplearse para trabajar con esos objetos. Aunque, por otro lado, una clase también puede estar compuesta por métodos estáticos que no necesitan de objetos (como las clases construidas en los capítulos anteriores que contienen un método estático main).

#### Declaración de clase.

Una vez que el paquete se ha declarado, la clase se puede definir después de eventuales líneas de importación.



Si intenta declarar dos clases de tipo public en un mismo archivo fuente, IntelliJ IDEA reacciona como sigue:

Una clase se declara con la palabra clave class, seguida por el nombre que ha elegido. Como para el paquete, este nombre debe empezar por una letra o por un guion bajo (\_). A continuación, puede contener letras, cifras y guiones bajos. Evite utilizar caracteres acentuados y opte por el formato CamelCase. Según las convenciones de nomenclatura más extendidas

#### Miembros de una Clase.

Los miembros de una clase son un conjunto de elementos que definen a los objetos (atributos ó propiedades), así como los comportamientos o funciones (métodos) que maneja el objeto.

Entonces tenemos que una clase es la estructura de un objeto, es decir, la definición de todos los elementos de que está hecho un objeto.

Las clases ya tienen miembros que representan sus datos y comportamiento. Los miembros de una clase incluyen todos los miembros declarados en la clase, junto con todos los miembros declarados en todas las clases de su jerarquía de herencia.

- CAMPO: Los campos son variables declaradas en el ámbito de clase. Un campo puede ser un tipo numérico integrado o una instancia de otra clase. Por ejemplo, una clase de calendario puede tener un campo con la fecha actual.
- -CONSTANTES: Las constantes son campos o propiedades cuyo valor se establece en tiempo de compilación y no se puede cambiar.
- PROPIEDADES: Las propiedades son métodos de una clase a los que se obtiene acceso como si fueran campos de esa clase. Una propiedad puede proporcionar protección a un campo de clase con el fin de evitar que se cambie sin el conocimiento del objeto.



- METODOS: Los métodos definen las acciones que una clase puede realizar. Los métodos pueden aceptar parámetros que proporcionan datos de entrada y devolver datos de salida a través de parámetros. Los métodos también pueden devolver un valor directamente, sin usar ningún parámetro.
- EVENTOS: Los eventos proporcionan a otros objetos notificaciones sobre lo que ocurre, como clics en botones o la realización correcta de un método. Los eventos se definen y desencadenan mediante delegados.
- OPERADORES: Los operadores sobrecargados se consideran miembros de clase. Si se sobrecarga un operador, se define como método estático público en una clase. Los operadores predefinidos (+, \*, <, etc.) no se consideran miembros.
- INDIZADORES: Los indizadores permiten indizar un objeto de manera similar a como se hace con las matrices.
- CONSTRUCTORES: Los constructores son métodos a los que se llama cuando el objeto se crea por primera vez. Se usan a menudo para inicializar los datos de un objeto.
- DESTRUCTORES: En C#, los destructores se usan en raras ocasiones. Son métodos a los que llama el motor de ejecución del runtime cuando el objeto está a punto de quitarse de la memoria. Generalmente se utilizan para asegurarse de que los recursos que se deben liberar se controlan apropiadamente.
- TIPOS ANIDADOS: Los tipos anidados son tipos declarados dentro de otro tipo. Los tipos anidados se usan a menudo para describir objetos utilizados únicamente por los tipos que los contienen.

#### AMBITO REFERENTE A UNA CLASE.

El ámbito es el contexto que tiene un nombre dentro de un programa, determina en qué partes del programa una entidad puede ser usada.



Esto sirve para que se pueda volver a definir una variable con un mismo nombre en diferentes partes del programa sin que haya conflictos entre ellos.

Si una variable es declarada dentro de un bloque (método/función/procedimiento), ésta será válida solo dentro de ese bloque y se destruirá al terminar el bloque. Adicionalmente, la variable no podrá verse ni usarse fuera del bloque (en el exterior del bloque). La variable dentro del bloque es una variable local y solo tiene alcance dentro del bloque que se creó y sus bloques hijos, pero no en bloques hermanos ni padres, una variable definida fuera de cualquier bloque es una variable global y cualquier bloque puede acceder a ella y modificarla.

En el caso de programación orientada a objetos (POO), una variable global dentro de una clase es llamada variable de instancia, y cada objeto creado con esa clase tiene una. Adicionalmente existen variables globales que son comunes a un todo el objeto creado con una clase y son llamadas variables de clase.

Hay dos tipos de alcances, el estático que también es llamado lexicográfico, donde el alcance se determina en tiempo de compilación, mientras que las variables de alcance dinámico se verificasen en el hilo de ejecución.

## Especificadores de Acceso

Un especificador (modificador) de acceso o alcance es una palabra clave (reservada) que nos permite controlar nivel de alcance que tiene cada variable, método o clase. Existen tres public, protected, private, static, final.

public establece un nivel de acceso total, es decir una clase public puede ser usada por otras clases del mismo paquete y de otros paquetes no relacionados, lo mismo para los métodos y variables.

public es el especificador de acceso más utilizado en estudiantes ya que no nos enfrentamos a la dificultad (¿..?) de tener que determinar que se puede y que no se puede utilizar en una clase.



private establece un nivel restringido de acceso, En el cual los miembros declarados como tal solo son accesibles dentro de la clase, aunque la clase herede de esta última. las variable y métodos private son usados cuando los clientes de una clase no deben preocuparse (ni les debe importar) como se efectúan las acciones claves de un programa. establecer miembros private establece el mayor nivel de seguridad.

protected establece un nivel de acceso intermedio entre public y private en el que los miembros solo son accesibles por clases y métodos dentro del mismo paquete.

static el modificador static crea variables y métodos de clase (a esto es lo que nos referimos cuando hablamos de variables de clase) estos objetos pueden ser llamados desde cualquier parte de la clase modificando sus valores reales de forma definitiva. la diferencia con una variable normal es que cuando llamamos a una variable de instancia (normal) cambiamos su valor solo en esa instancia (métodos, etc..) en cambia una variable estatica cambia de valor definitivamente cada vez que se llama, en palabras simples actualizamos su valor real desde cualquier parte del programa.

final el modificador final, crea una constante, en realidad en java no existen las constantes, pero final hace que las variables imiten su comportamiento. Cualquier intento por modificar una variable final creara un error en tiempo de ejecución.

Un ejemplo de final, es la variable PI, de la clase Math

# Creación de Objetos.

Nota: una clase puede tener muchos objetos diferentes.



Una vez que se define una clase, el nombre de la clase se convierte en nuevo tipo de dato y se utiliza tanto como declarar una variable de ese tipo, como para crear objeto del mismo. La sintaxis para declarar un objeto es:

NombreClase nombreObjeto;

Ejemplo

Circulo miCirculo; //declara la variable mi circulo

La variable miCirculo es una instancia de la clase Circulo .La creación de un objeto de una clase se llama creación de una instancia de la clase. Un objeto es similar a una variable que tiene un tipo de clase. La creación de variables de un tipo de dato primitivo se realiza simplemente declarándolas, esta operación crea la variable y le asigna espacio en memoria.

1.- Creación de la clase.

Una variable de tipo clase es una variable referencia, que puede contener la dirección de en memoria (o referencia) de un objeto de la clase o null para una referencia no valida. La declaración de un objeto simplemente asocia el objeto con una clase, haciendo al objeto una instancia de esa clase. La declaración no crear el objeto. Para crear realmente miCirculo (objeto de la clase Circulo) se necesita utilizar el operador **new** con el objeto de indicar a la computadora que cree un objeto miCirculo y asigne espacio de memoria para ella.

La sintaxis para crear un objeto es:

nombreObjeto = new NombreClase();

Ejemplo

La siguiente sentencia crea un objeto, miCirculo, y le asigna memoria: miCirculo = new Circulo();



Declaración e Instanciación

Se puede combinar la declaración y la instanciación en una sola sentencia con la siguiente sintaxis:

NombreClase nombreObjeto = new NombreClase();

Ejemplo

Creación e instanciación de miCirculo en una etapa:

Circulo miCirculo = new Circulo();

#### **CLASES PREDEFINIDAS.**

Uno de los puntos fuertes de Java es la gran cantidad de clases predefinidas que posee, dichas clases pueden ser utilizadas por los programadores sin necesidad de reinventar la rueda.

#### **CLASES CONTENEDORAS O WRAPPERS**

En Java existen una serie de clases predefinidas equivalentes a los tipos primitivos denominadas wrappers, clases contenedoras o envoltorios, el identificador de cada una de estas clases es el mismo que el del tipo primitivo correspondiente, pero con la letra inicial en mayúsculas (salvo int - Integer y char - Character). Cada una de estas clases declaran un conjunto de métodos de gran utilidad; el uso de estas clases puede ser especialmente interesante para realizar determinadas operaciones mediante los métodos que implementan.

#### OBJETOS DE LA CLASE CHARACTER

La clase predefinida Character permite trabajar con instancias a las que se les puede asociar un único carácter Unicode. Esta clase incluye un conjunto de métodos que facilitan la manipulación de datos de tipo primitivo char.



El siguiente código muestra cómo crear referencias e instancias de la clase Character:

```
Character a1;
a1 = new Character('A');
Character a2 = new Character('B');
```

#### **OBJETOS DE LA CLASE STRING**

String es una clase predefinida y especial de Java definida en la librería o paquete java.lang y orientada a manejar cadenas constantes de caracteres. Una instancia de la clase String es inmutable, es decir, una vez que se ha creado y se le ha asignado un valor, éste no puede modificarse (añadiendo, eliminando o cambiando caracteres). El siguiente código muestra diferentes ejemplos de creación de referencias e instancias de la clase String:

```
String cortesia = new String("Buenos dias");

// O bien, al ser una clase muy habitual en la forma abreviada:

String saludo = "Hola";

// O también:

String despedida;

despedida = "Adios";
```

# Definición, creación y reutilización de paquetes/librerías

Los paquetes Java agrupan las clases en librerías (bibliotecas). Los paquetes Java se utilizan de forma similar a como se utilizan las librerías en C++, sólo que en Java se agrupan clases y/o interfaces.

En los paquetes las clases son únicas, comparadas con las de otros paquetes, y permiten controlar el acceso; esto es, los paquetes proporcionan una forma de ocultar clases, evitando que otros programas o paquetes accedan a clases que son de uso exclusivo de una aplicación determinada.

Los paquetes se declaran utilizando la palabra reservada *package* seguida del nombre del paquete. Esta sentencia debe estar al comienzo del fichero fuente, concretamente debe ser la primera sentencia ejecutable del código Java, excluyendo, los comentarios y espacios en blanco. Por ejemplo:

```
package figuras;
public class Circulo {
    . . .
}
```

En este caso, el nombre del paquete es figuras. La clase Circulo se considera como parte del paquete. La inclusión de nuevas clases en el paquete es simple, se ha de colocar la misma sentencia al comienzo de los ficheros que contengan la declaración de las clases. Cada uno de los ficheros que contengan clases pertenecientes a un mismo paquete, deben incluir la misma sentencia package, y solamente puede haber sentencia *package* por fichero. una sentencia package colocada el comienzo de un fichero fuente afectará a todas las clases que se declaren en ese fichero, se pueden referenciar paquetes precediendo con su nombre la clase que se quiere usar. También se puede usar la palabra reservada import, si se van a colocar múltiples referencias a un mismo paquete.

La sentencia *import* se utiliza para incluir una lista de paquetes en los que buscar una clase determinada, y su sintaxis es:

import nombre\_paquete.Nombre\_Clase;

Esta sentencia, o grupo de ellas, deben aparecer antes de cualquier declaración de clase en el código fuente.

#### MANEJO DE EXCEPCIONES.

Una excepción es la indicación de que se produjo un error en el programa. Las excepciones, como su nombre lo indica, se producen cuando la ejecución de un método no termina correctamente, sino que termina de manera excepcional como consecuencia de una situación no esperada.

Cuando se produce una situación anormal durante la ejecución de un programa (por ejemplo se accede a un <u>objeto</u> que no ha sido inicializado o tratamos de acceder a una posición inválida en un <u>vector</u>), si no manejamos de manera adecuada el error que se produce, el programa va a terminar abruptamente su ejecución. Decimos que el programa deja de funcionar y es muy probable que el usuario que lo estaba utilizando ni siquiera sepa qué fue lo que pasó.

Cuando durante la ejecución de un <u>método</u> el computador detecta un error, crea un <u>objeto</u> de una <u>clase</u> especial para representarlo (de la <u>clase</u> Exception en Java), el cual incluye toda la información del problema, tal como el punto del programa donde se produjo, la causa del error, etc. Luego, "dispara" o "lanza" dicho <u>objeto</u> (throw en inglés), con la esperanza de que alguien lo atrape y decida como recuperarse del error. Si nadie lo atrapa, el programa termina, y en la consola de ejecución aparecerá toda la información contenida en el <u>objeto</u> que representaba el error. Este <u>objeto</u> se conoce como una <u>excepción</u>. En el ejemplo 1 se ilustra esta idea.

# Material y Equipo:

- Computadora Portatil
- Eclipse Java IDE 2023-02 (Software)
- JavaSE–18 (JRE)
- Microsoft Word Office 2016

#### Desarrollo de Practica.

Ejercicio1.

- + Persona
- String NomPers
- long TelPers



- byte EdadPers
- String NacionPers
- Fecha FechaPers
- char GenePers
- + Persona
- + Persona(String NomPers,long TelPers,byte EdadPers,String NacionPers,Fecha FechaPers,char GenePers)
- + String getNomPers()
- + void setNomPers(String nomPers)
- + long getTelPers()
- + void setTelPers(long telPers)
- + byte getEdadPers()
- + void setEdadPers(byte edadPers)
- + String getNacionPers()
- + void setNacionPers(String nacionPers)
- + Fecha getFechaPers()
- + void setFechaPers(Fecha fechaPers)
- + char getGenePers()
- + void setGenePers(char genePers)
- + String toString()

#### + Fecha

- byte dia
- byte mes
- short año
- + Fecha ()
- + Fecha (byte dia,byte mes,short año)
- + byte getDia()
- + void setDia(byte dia)
- + byte getMes()
- + void setMes(byte mes)
- + short getAño()
- + void setAño(short año)
- + String toString ()

#### Ejercicio 2.

#### + Autor

- String Nombre
- String Apellido



- + Autor ( ) {}
- + Autor(String Nombre, String Apellido)
- + String getNombre()
- + void setNombre(String nombre)
- + String getApellido()
- + void setApellido(String apellido)
- + String toString()

#### + Books

- String Titulo
- Autor Autor
- int ISBN
- short NumPag
- + Books () {}
- + Books (String Titulo, Autor Autor, int ISBN, short NumPag)
- + String getTitulo()
- + void setTitulo(String titulo)
- + Autor getAutor()
- + void setAutor(Autor autor)
- + int getISBN()
- + void setISBN(int iSBN)
- + short getNumPag()
- + void setNumPag(short numPag)
- + String toString()

#### Ejercicio3.

#### + rentaAutos

- byte Dias
- double KM
- char Tipo
- + rentaAutos() {}
- + rentaAutos(double KM,char Tipo, byte Dias)
- + int getDias()
- + void setDias(byte dias)
- + double getKM
- + void setKM(double kM)
- + char getTipo
- + void setTipo(char tipo)
- + double detTarifa ()
- + double CalCosto ()
- + double CalMonto ()



### Ejercicio 4.

#### + Cuadrado

- float Lado
- + Cuadrado() {}
- + Cuadrado(float Lado)
- + float getLado()
- + void setLado(float lado)
- + float Area ()
- + float Perimetro ()

# + Rectangulo

- float Altura
- float Base
- + Rectangulo()
- + Rectangulo(float Altura,float Base)
- + float getAltura()
- + void setAltura(float altura)
- + float getBase()
- + void setBase(float base)
- + float Perimetro ()
- + float Area()

## + Triangulo

- float Base
- float Altura
- + Triangulo ()
- + Triangulo (float Base,float Altura)
- + float getBase()
- + void setBase(float base)
- + float getAltura()
- + void setAltura(float altura)
- + float Hipotenusa3()
- + String TipoTriangulo
- + float Perimetro()
- + float Area() {

#### + Circulo

- float radio
- + Circulo()
- + Circulo(float radio)



- + float getRadio()
- + void setRadio(float radio)
- + float Perimetro()
- + float Area()

#### + Persona2

- String Nombre
- byte Edad
- char Sexo
- float Peso
- float Altura
- + Persona2()
- + Persona2(String Nombre, byte Edad, char Sexo, float Peso, float Altura)
- + Persona2(String Nombre, byte Edad, char Sexo)
- + String getNombre()
- + void setNombre(String nombre)
- + byte getEdad()
- + void setEdad(byte edad)
- + char getSexo()
- + void setSexo(char sexo)
- + float getPeso()
- + void setPeso(float peso)
- + float getAltura()
- + void setAltura(float altura)
- + byte calcularMC()
- + boolean esMayorDeEdad()
- + String toString()
- + String ToString()

## Resultados

Ejercicio 1

Persona.



# TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

```
Telifer workspeck. Tennic Merchant North Report Rom. Window Help

| Edit South Reductive North Reports Search Project Rom. Window Help
| Control |
```



```
| Compared to the content of the con
```

```
| Self-section of Personal Per
```

Detalles: Podemos observar que el código posee atributos privados los cuales son parametrizados en los Constroctores, este código solo recibe como parámetros el nombre, edad, fecha de nacimiento, género y nacionalidad de una persona y lo almacena en la cadena o método toString para poder imprimir los datos. Ingresados de una persona





Fecha.

```
| Percentages | Investigate | Control | Percentages | Perc
```

```
| Tells | Tell
```

Detalles: En este código se reciben como parámetros el número del día, mes y año para posteriormente con el método toString poder armar la cadena con el texto de la fecha y poderlo mostrar como mensaje en el código de Persona



#### TestPersona.

```
| Separate Separate | Temporal Content | Separate | Sep
```

```
| Separate | Institute | Separate | Separate
```



```
| State | Stat
```

Detalles: En este código ocupamos el método main para poder ejecutar nuestro programa, Hemos creado un método que es llamado acá mismo para ejecutarlo en este método hemos creado el objeto con la palabra obj=new y lo hemos metido en un ciclo el cual estará constantemente preguntando al usuario si desearía volver a ingresar datos para posteriormente irlos anexando a una cadena el cual guardara los datos ingresados de los usuarios todas las veces que se desee, las entradas de datos se almacenan en los métodos sets

Además de que después de pedir los datos, estos mismo entran en una condición el cual compara la edad dada por el usuario cada vuelta y la registra en una variable el cual es el valor mayor de la edad, este mismo se muestra en la salida de datos como la persona con mayor edad el cual la indica.

A su vez cuenta el porcentaje de mujeres y de hombres mediante la operación de 100 multiplicado por el número de mujeres/hombre y el resultado dado se divide por la sumatoria de mujeres y hombres mostrando, también se ha reutilizado un código el cual este muestra como mensaje una cierta cantidad de asteriscos (\*), se ha usado para imprimir cuantos hombres y mujeres se han ingresado en forma de asteriscos.



Ejercicio 2.

Orden del problema 2

Clase Autor.

Detalles:Este programa recibe un tipo de dato llamado Nombre y otro llamado apellido los cuales al ser ingresados por el usuario en la unidad ejecutable estos mostraran la linea de texto dada en el metodo toString

Clase Books(Libros).



```
| Comparison | Com
```

```
Telipse Telipse New North Nort
```

Detalles:Esta clase recibe los datos ingresado por el usuario del libro que planea mostrar, recibiendo Autor,titulo del libro, ISBN y el numero de paginas, una vez dadoesto los podemos mostrar en pantalla llamando al metodo toString.

**TestAutor** 



## TECNOLÓGICO NACIONAL DE MEXICO

```
| Sections workpace | TermoChaneObjecto/NethOutcolors | Edicate | Edicate | Edicate | Source | Refator | Norgate | Search | Project | Naw Wordsow | International | Internatio
```

```
| Comparison | Com
```

Detalles: En este programa se ejecutará y probara nuestro código, ya que contiene el método main en este programa se encuentra alojado un método en el cual se han creado los objetos para la ejecución, por consiguiente se ha implementado un ciclo DO-WHILE el cual este nos pedirá en varias ocasiones los datos nuevamente hasta que el usuario decida cerrar el ciclo, en este mismo se ha invocado un método el cual está en el mismo método del objeto pero este es llamado para comparar si los objetos creados contiene un cierto número menor de hojas a comparación de los demás creados y por ende es mostrado en la ejecución como el libro con menos hojas.

# Ejercicio 3.

#### rentaAutos





```
| Test |
```

Detalles: En este programa recibe los datos ingresados por el usuario del objeto creado que son los Días que son los días en los se rentó el automóvil, KM que son los km recorridos, y el Tipo que es tipo del automóvil, ya una vez almacenados son ocupados para desarrollar los siguientes métodos



detTarifa: este método recibe el atributo llamado tipo y lo compara en base a los valores ya definidos en el método, una vez comparados y que sean iguales a uno de ellos regresa como resultado la tarifa del tipo de automóvil que concuerda.

detCosto: este método al igual que el anterior recibe como parámetro el atributo llamado Tipo y de igual manera lo compara con los valores ya definidos y en el caso de ser igual a uno regresa un precio, sin embargo, este resultado lo multiplica por el atributo llamado KM dando como resultado el valor del costo final.

CalMonto: este método crea como variable monto que es el resultado de la operación la multiplicación del método de detTarifa por Dias y al resultado se le multiplica por detCosto, una vez definido el Monto se evalúa si el dato ingresado en el atributo KM es mayor a 10, de cumplirse esta condición el resultado de Monto se multiplicara por 2.5 que es la cuota a pagar por la penalización de exceder el límite de 10, en caso contrario de que no se haya excedido el Monto queda como esta antes de la condición.

#### **TestRentaAutos**

```
The Edit South Region Navight Search Project Run Window Help

File Edit South Region Navight Search Project Run Window Help

I package TestClasesObjetos;

I package TestClasesObjetos;

I package TestClasesObjetos;

Public class TestRentanutos {

Supplic class TestRentanutos {

Supplic
```

Detalles: En este código es donde se ejecutará el código ya que posee el método main, se añadió las entradas de datos a los métodos sets y posteriormente se



implementó un ciclo el cual pedirá constantemente al usuario que vuelva a ingresarlos las veces que desee, concatenando los objetos creados en una cadena el cual almacena los datos para posteriormente imprimirlos.

## Ejercicio 4.

Orden del Ejercicio 4.

Cuadrado.

Detalles: Este programa recibe un atributo que es Lado, posterior a contiene 2 métodos

Area: este método calcula el área de la figura, en este caso un Cuadrado, eleva el Lado al cuadrado dando como resultado el área.

Perímetro: este método calcula el perímetro del cuadrado utilizando la formula Lado\*4.



# Triangulo.

```
To edigra-monthques - Termiclases Objects (months) (month
```

Detalles: El código llamado Triángulo recibe como atributos Base y Altura,

A su vez, este contiene Cuatro métodos los cuales son:

Hipotenusa3: este método nos da el valor de la hipotenusa de triángulo formado, el cual es el lado más largo del triángulo, este se logra obtener por la fórmula de La suma de la base elevada al cuadrado más el lado elevado al cuadrado, al resultado de esta suma se le saca su raíz cuadrada y obtenemos la hipotenusa

Tipo Triangulo: este método compara los valores de los lados que posea el triángulo creado y los trata de igualar con ciertas condiciones como, por ejemplo, si todos los lados son iguales es un triángulo equilátero, si los lados son diferentes es un triángulo escaleno y si dos son iguales y uno diferente se considera un triángulo equilátero

Perímetro: Calcula el perímetro del triángulo el cual es la suma de todos sus lados Area: Calcula el área del triángulo utilizando la formula Base\*Altura y el resultado se divide entre dos.

# Rectángulo.



```
| Section of Process | Proceedings | Process |
```

Detalles: Este código se podría definir como una mezcla del triángulo y cuadrado ya que de igual manera recibe dos atributos llamados Base y Altura, estos dos atributos conforman lo que es la figura geométrica el cual es el triángulo, y de igual manera posee dos métodos

Perímetro: este método nos regresa el perímetro de nuestra figura el cual es Altura sumada a la base y el resultado multiplicado por dos

Area: este método nos regresa el área el cual es obtenido por la operación de altura multiplicada por base.

Circulo



```
ether workpace TempClasteObjector(ThO/Crotal piece 1 Edge 100 | The Edge 100 | The Edge 100 | The Control piece 1 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Control piece 2 | The Edge 100 | The Edg
```

Detalles: El código pose el atributo llamado Radio, el cual nos ayudara a definir los siguientes métodos

Perímetro: el cual regresa el perímetro del círculo mediante la fórmula que es el radio multiplicado por PI () y el resultado multiplicado por 2 no da el valor de su perímetro

Area: Este regresa el área del círculo obtenida de la formula el cual dice que el radio se eleva al cuadrado y el resultado se multiplica por PI () siendo el resultado el area

TestFigurasGeometricas.



# TECHOLOGICO NACIONAL DE MEXICO

```
File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help

| Ref | Ref
             1 package TestClasesObjetos;
              30import javax.swing.JOptionPane;
            5 import EntradasSalidas.Tools;
            6 import TDA.Circulo;
7 import TDA.Cuadrado;
             8 import TDA.Rectangulo;
             9 import TDA.Triangulo;
                                           public static void main(String[] args) {
       13•
    214
                                                               // TODO Auto-generated method stub
                                                                 TestFigurasGeometricas.Menu("Triangulo,Cuadrado,Circulo,Rectangulo,Salir");
        18 String menu="Triangulo, Cuadrado, Circulo, Rectangulo, Salir";
         19●
                                                                                    Triangulo obj=new Triangulo();
                                                                                   Cuadrado Lad=new Cuadrado();
```

```
Tellor workspace TempClaseObjeta/Worker Search Project Ram Window Holy

| Tellor | March | Mar
```



```
Refer workpace: TemcLiseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColystor/IncluseColyst
```

Detalles: Este código se encuentra en la unidad ejecutable para su correcta evaluación, el método que ejecuta contiene la creación de 4 objetos correspondientes a las figuras geométricas, posteriormente se ha creado un menú que contiene estas figuras y el cual es llamado para presentarnos las opciones a elegir para acceder a las clases de estas figuras y hacer las operaciones debidas, hasta que el usuario desee salir.

Ejercicio 5.

Persona2.



## TECNOLÓGICO NACIONAL DE MEXICO





```
The diff some Reduct North-Freedright Service Project Row Window Help

The diff some Reduct North-Freedright Service Diplote Row Window Help

The diff some Reduct North-Freedright Service Diplote Row Window Help

The diff some Reduct North-Freedright Service Diplote Row Window Help

The diff some Reduct North-Freedright Service Diplote Row Window Help

The diff some Reduct North-Freedright Service Diplote Row Window Help

The diff some Reduct North-Freedright Service Reduct Re
```

Detalles: El Código puede recibir 5 atributos los cuales son Nombre, edad, sexo, peso y altura de una persona, lo cuales son todos almacenados en un método llamado toString el cual puede imprimir todos datos en la pantalla y otro llamado ToString el cual solo imprime 3 datos en la pantalla el cual es nombre, edad y sexo de la persona, a su vez este posee 2 métodos lo cuales son:

CalcularMC este método eleva la altura de la persona al cuadrado y el resultado lo divide por el peso, una vez resuelto esta operación el resultante se usa para comparar con valores ya definidos los cuales conforme a la similitud de uno de ellos este devuelve un valor el cual puede ser -1, 0 y 1 que se usara para una futura comparación.

esMayorDeEdad: este método compara si la edad ingresada es mayor a 18, de cumplirse esta condición este método devuelve un valor booleano verdadero/true o falso/false.

#### TestExamen.

```
The composition of the content of th
```





```
| Right continues TenditusObjetod VolTectLosobjetod TenditusObjetod TenditusOb
```

Detalles: El código contiene la unidad ejecutable, a su vez el método con la creación del objeto, dentro de este método hemos de crear un objeto en un ciclo que estará constantemente preguntando al usuario si desea ingresar nuevos datos o terminar el ciclo, posterior a esto se han añadido una serie de condiciones que determinaran si una persona está en su peso ideal o no, mediante el método



CalcularMC retornara un valor el cual puede ser -1, 0 y 1, y los valores definidos son los siguientes: -1 = Usted está por debajo de su peso ideal, 0 = usted está en su peso ideal y 1 = usted tiene sobrepeso.

Una vez cumplida estas condiciones se ha implementado otra condición en referencia a la edad el cual utiliza el método esMayorDeEdad que retornará true o false según el criterio se cumpla, en el caso de cumplirse la condición true regresará un mensaje diciendo que la persona es mayor de edad, en caso contrario regresará que es menor de edad, todo concatenado en una cadena que almacenara los datos de los ciclos dados por el usuario, además, se ha creado un segundo objeto con la característica que solo pedirá nombre, edad y sexo de la persona y los datos lo regresará en una cadena y este objeto ocupara el método ToString el cual contiene los datos para mostrar con esta característica.

#### Conclusión:

Ejercicio 1.

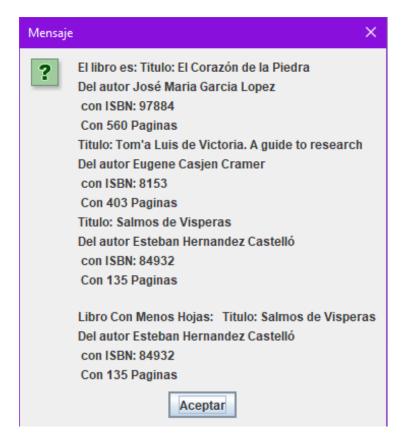


La impresión del código nos da un resultado el cual se ha impreso los datos de los usuarios ingresados, después se han contabilizado el total de hombre y mujeres según los datos obtenidos para así lograr sacar la frecuencia del hombre y de la mujer de igual manera su porcentaje que abarcan cada uno, también podemos



observar que ha logrado mostrar la persona con mayor edad de todos los ingresados, en conclusión, el código ha realizado lo previsto al resultado esperado.

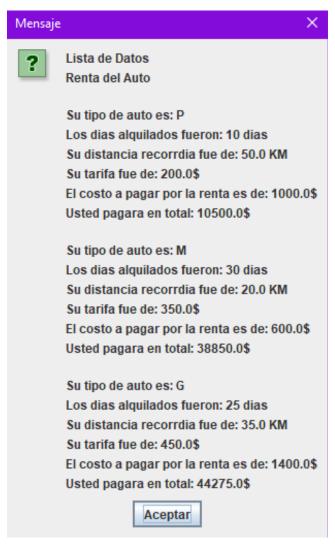
## Ejercicio 2.



Como podemos observar en la ventana emergente resultado del código, no ha concatenado los datos de manera correcta los cuales fueron ingresados por el usuario, los títulos, autores, ISBN y el número de páginas ha sido mostrados correctamente, estos mismos han sido comparados entre sí para poder obtener el libro que contenga el menor números de hojas y mostrarlo en pantalla, por lo que en conclusión podemos decir que el código cumple con su propósito y si ha llegado a los resultados esperados.



## Ejercicio 3.





La ventana nos muestra los datos de los alquileres registrados por una empresa de autos, los cuales según el tipo de auto disponible se han determinado la tarifa, su costo por la distancia recorrida y el monto a pagar por el alquiler del vehículo, por lo que se ha concluido que el código cumple su propósito de proporcionar los montos a pagar de los clientes de una empresa.

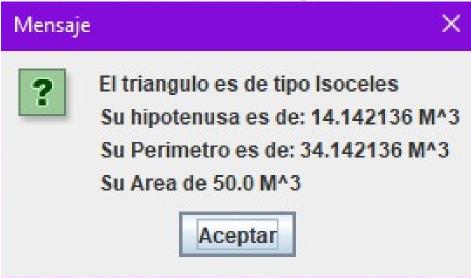
Ejercicio 4

Prueba del Código.

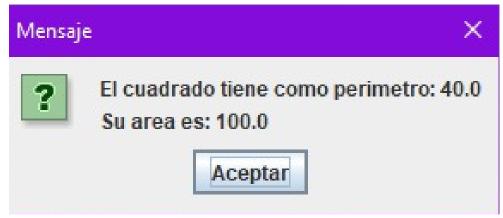
Seleccione la Figura:		×
?	Figuras Geometricas	
	Triangulo	-
	Triangulo	
	Cuadrado	
	Circulo	
	Rectangulo	
	Salir	

Triangulo.





Cuadrado.



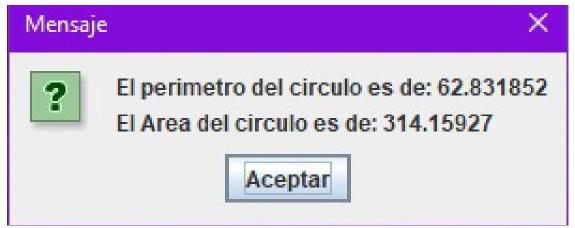
Rectángulo.







Circulo.



Las siguientes ventanas resultados de los códigos ejecutados no han dado la información de sus comportamientos, como podemos observar se trata de un menú el cual el usuario ha podido seleccionar su figura e ingresar las medidas para obtener sus respectivos valores según la figura seleccionada,

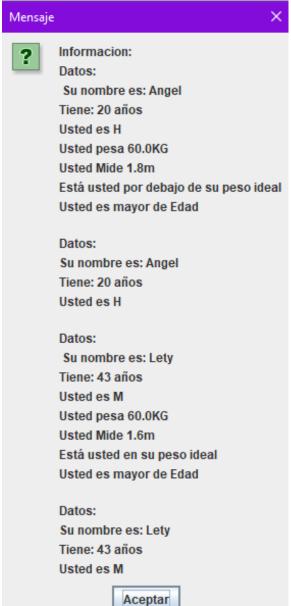
En el caso del triángulo, ha podido obtener de manera correcta la hipotenusa, debido a que se ha obtenido la hipotenusa se ha podido clasificar que tipo de triangulo es, isósceles, escaleno o equilátero y por ende el área y el perímetro son correctos, al igual que las demás figuras, sus debidos cálculos de sus respectivas áreas y perímetros son correctos.



Ejercicio 5.



# TECHOLOGICO NACIONAL DE MEXICO



Υ

Como hemos visto, este es el resultado del código que se ha ejecutado y como podemos ver ha concatenado los datos de las personas de manera correcta y ha logrado definir si la persona se encuentra en su peso ideal con base a su peso y

altura, de misma ha logrado mostrar si la persona es mayo o no con base a los datos de las edades de las personas

También se había solicitado volver a imprimir los datos, pero a excesion del peso y altura de la persona, por lo cual el código ha cumplido su funcionamiento correctamente

#### Referencias

- GARRO, A. (15 de Abril de 2014). *Java*. Obtenido de https://www.arkaitzgarro.com/java/capitulo-9.html
- GERVAIS, L. (Mayo de 2019). Aprender la Programación Orientada a Objetos con el lenguaje Java. Obtenido de https://www.ediciones-eni.com/open/mediabook.aspx?idR=8801ef69f950a528c974d8a3ca48327a
- González, J. D. (2022). Obtenido de ProgramarYa: https://www.programarya.com/Cursos/Java/Objetos-y-Clases
- Robledo, L. A. (22 de Marzo de 2014). *Blogger*. Obtenido de Programacion Orientada a Objetos UNIDAD III: https://luisfcb243.blogspot.com/2014/03/programacion-orientada-objetos-unidad.html
- Rodriguez, G. J. (18 de Febrero de 2012). .*Northware*. Obtenido de https://www.northware.mx/blog/programacion-orientada-a-objetos/#:~:text=Los %20miembros%20de%20una%20clase,que%20est%C3%A1%20hecho%20un %20objeto.
- Unknown. (Mayo de 2013). *Blogger*. Obtenido de This is Java!!!!: https://chilejava.blogspot.com/2013/05/especificadores-de-acceso.html
- Victoria, T. L. (s.f.). Libros. Obtenido de https://www.uma.es/victoria/bibliografia.html
- Villalobos, J. A., & Casallas, R. (s.f.). Obtenido de https://universidad-de-losandes.gitbooks.io/fundamentos-deprogramacion/content/Nivel4/5\_ManejoDeLasExcepciones.html

