Universidad Mariano Gálvez de Guatemala
Facultad de Ingeniería Matemática y Ciencias Físicas
Campus Villa Nueva Guatemala
Ingeniería en Sistemas de Información y Ciencias de la Computación

SEDAD MARIANO CALVERNA O COLATEMNIA

Curso: Programación I

Código de la carrera: 5090

Sección: A

Fecha: 08/03/2024

Laboratorio VI

Fátima Lourdes Santos Guzmán. 23-5148

Introducción

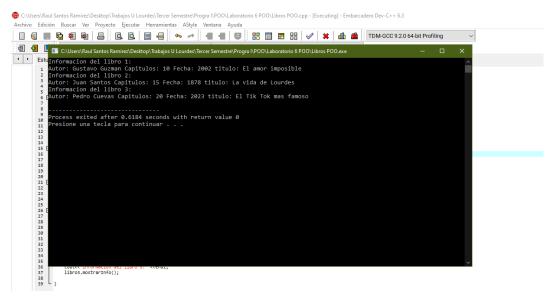
En la presente documentación del laboratorio 6, se realizó varios ejercicios complejos implementando la programación orientada a objetos. En esta programación es muy útil para la creación de clases y tener un mejor orden, sirve mucho para reutilizar código en distintos ejercicios. En la programación orientada a objetos se incluyen atributos, constructores, atributos de manera privada como pública. En el menú principal main se van incluyendo las clases que se quieran llamar desde esa parte para poder ingresar correctamente datos desde la consola. A continuación, se detallará de manera más compleja con el código de cada ejercicio.

Laboratorio 6

Introducción POO

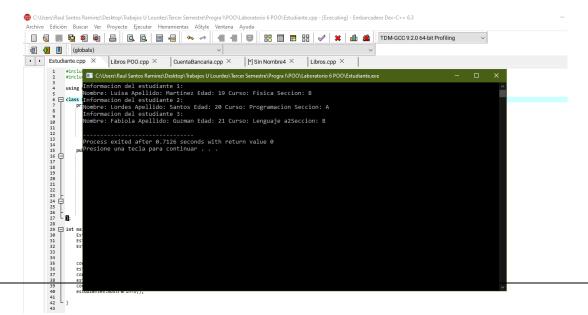
Gestión de libros en una biblioteca:

En este programa, se inició con la clase libro, que tenía parte privada y pública. En este ejercicio consiste en mostrar la información del autor, el número de capítulos, fecha y el título del libro. Estos datos fueron declarados desde el código para que apareciera automáticamente en la consola.



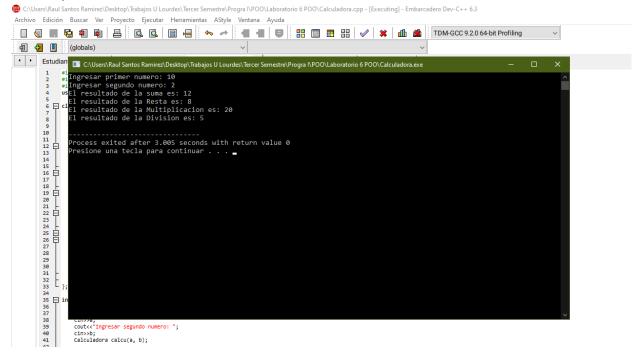
Registro de estudiantes:

En este ejercicio, se realizó el registro de cada alumno con sus nombres, apellidos, el curso, la edad y quise agregar a la sección que pertenece. La clase fue llamada como Estudiante, tiene la parte pública y privada. En el menú principal se ponen los datos que se quieren registrar, con todos los parámetros que se han declarado en la clase de Estudiante.

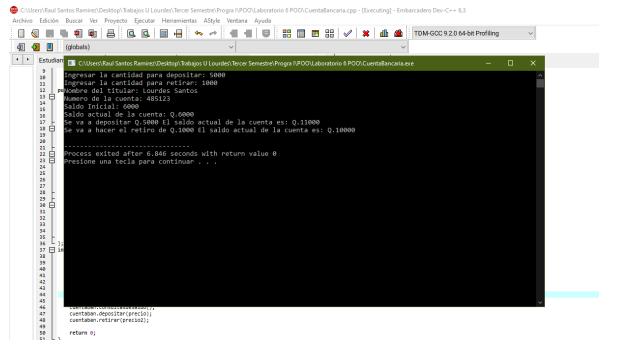


Calculadora simple:

En la calculadora, se inició con una clase llamada Calculadora, pidiendo al usuario dos valores para que puedan generarse fácilmente las operaciones. Los valores en la división se declararon de tipo float para que puedan aceptar los decimales en las operaciones. En el menú principal se piden los datos al usuario para que puedan operarse correctamente con la aplicación.



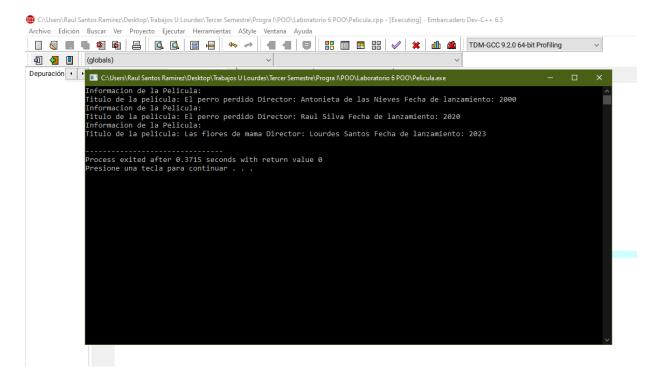
Cuenta Bancaria:



En este ejercicio, fue muy complejo ya que se implementaron ciclos, en la parte privada fueron solo 3 datos privados que fueron declarados como el nombre del titular, el saldo y el número de cuenta. En la parte publica se hicieron los cálculos para poder tener la parte del descuento de las cuentas y el saldo que se quiere depositar. En el menú principal se piden dos datos para saber cuánto se quiere depositar y la cantidad a retirar. Están también los datos generales, del titular de la cuenta, el número de cuenta y el saldo actual.

Registro de películas:

Este fue un ejercicio más básico y sencillo donde existe una clase Película que sus elementos de forma privada es del título de la película, el director y la fecha de lanzamiento. Se concatena estos valores con un void mostrarInfo. En el menú principal se declaran los valores que se desean que aparezca en la consola.



Conclusión

En conclusión, en este laboratorio se pudo comprender de la mejor manera como realizar ejercicios con programación orientada a objetos. Ya había trabajado con este tipo de programación con lenguaje de C#, pero con el lenguaje de C++ cambia un poco en el sentido que las clases y el programa principal se trabaja en un solo documento, cambiando también un poco en la forma que se va trabajando los métodos. Pude practicar en cada ejercicio de distintas maneras teniendo en cuenta que no todos los atributos tienen que ir de manera privada o solo pública. Fue una buena práctica para tener una introducción al uso de la Programación Orientada a Objetos.

