



Distancia entre Dos Puntos con Swing

Con base en lo visto en clase, vamos a realizar un ejercicio con los temas teóricos:

- Se va a realizar la implementación del ejercicio teórico visto en clase.
- La aplicación debe tomar los valores para el cálculo de la distancia desde los argumentos del método main.
- La debe mostrar un evento de presionar un botón similar a lo presentado en clase.
- Al presionar el botón nos debe mostrar una ventana emergente para mostrar el resultado.
- La ventana de resultado debe mostrar la información de los puntos dados y el resultado del cálculo de la distancia entre dos puntos dados.

Elementos a reportar

En clase teórica se abordaron los problemas para darle solución teórica, y en la práctica se dará implementación a dicha solución, en la documentación se tiene que reportar lo siguiente:

- La solución teórica de cada ejercicio.
- La implementación de cada ejercicio.
- Tomar capturas de los resultados para cada ejercicio.
- Dar explicación de las capturas de resultados.
- Tomar en cuenta las otras secciones de la documentación.

Especificaciones de entrega

- La aplicación se sube a su repositorio de control de versiones en su respectiva carpeta.
- El reporte se guarda en archivo **PDF** con base en los lineamientos de entrega de reportes, se debe nombrar el archivo de la siguiente forma: NumeroDeEquipo-Practica4.pdf
- Recordemos las ponderaciones y reglas expuestas en el Syllabus.

Reto para Token - Puntos de un Triángulo Equilátero

- Con base en el problema resuelto en la práctica, investigar el procedimiento para determinar que las longitudes determinan si un triángulo es equilátero.
- Crear un archivo en Java con nombre de TrianguloEq.java que contenga el método main.
- Se debe usar una estructura de clases similares a la práctica.
- Los valores para los puntos se deben tomar como argumentos para método main desde la ejecución, y la salida es muy similar a la práctica con el cambio de incluir si el triángulo es equilátero o no.
- Subir al repositorio de Git en una subcarpeta con el nombre Reto.



Práctica 4

Universidad Nacional Autónoma de México

Programación Orientada a Objetos

Grupo 1

Fecha de entrega: viernes 19 de septiembre de 2025

- Explicar su resultado en la sesión del miércoles 24 de septiembre de 2025.

Frequently Asked Questions

- ¿La actividad es en equipo? Si, con el número de equipo formado.
- ¿Puedo usar bibliotecas específicas del lenguaje? No, solo lo que sugiere en las especificaciones de esta práctica y lo que se vió en clase.
- ¿Cuál es la ponderación en la evaluación? Una asistencia para todo el equipo, en caso de completar el reporte.