

Orientación a Objetos I

2025

Explicación de práctica #1
correspondiente a los ejercicios de la
semana del 01 de Septiembre

Práctica

Las actividades prácticas incluyen explicaciones los viernes y turnos de consulta en las comisiones, para resolver ejercicios y dudas.

¡Las prácticas comienzan el 1/09!

Se toma asistencia a partir de la tercera semana de septiembre (semana del 15/9) -hasta el parcial- para quienes opten por el trayecto de promoción

- Viernes 18:30 a 19:30 hs -
 - Indicamos cuáles son los ejercicios a resolver
 - Haremos una explicación de los aspectos centrales a tener en cuenta en los ejercicios
- Comisiones de práctica -
 - 13 comisiones

Comisiones de práctica

Mañana sábado 7:00 am abrimos el formulario de inscripción

Publicaremos los turnos asignados el lunes al mediodía.

Respetar el turno que tienen asignado
No estás en las asignaciones

objetos.uno@lifa.info.unlp.edu.ar

- Com 1: Lunes 17:30 a 19 hs, Aula 5 (sin máquinas)
- Com 2: Lunes 19 a 20:30, Aula 5 (sin máquinas)
- Com 3: Lunes 19 a 20:30, Aula 10B (sin máquinas)
- Com 4: Martes 11,00 a 12,30, Sala PC
- Com 5: Martes 12,30 a 14,00 Aula 8
- Com 6: Jueves 11,00 a 12,30 Aula 4 (sin máquinas)
- Com 7: Jueves 11,00 a 12,30, Aula 8
- Com 8: Jueves 12,30 a 14,00 Aula 5 (sin máquinas)
- Com 9: Jueves 12,30 a 14,00 Aula 8
- Com 10: Jueves 14,00 a 15,30 Sala PC
- Com 11: Jueves 17,30 a 19,00 Aula 1-1
- Com 12: Jueves 19 a 20:30 Aula 8
- Com 13: Jueves 19 a 20:30 Aula 10B (sin máquinas)



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Para aprobar la cursada

- Un examen presencial en papel - dos recuperatorios.
- Primera fecha: Sábado 8 de noviembre, 13:00 hs - Aulas 4, 5, 9, 10A y 11
- 1er recuperatorio: Sábado 29 de noviembre, 13:00 hs - Aulas 4, 5, 9, 10A y 11
- 2do recuperatorio: Sábado 13 de diciembre, 13:00 hs - Aulas 4, 5, 9, 10A y 11



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Entorno de desarrollo y puesta en marcha



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Instalación del ambiente para realizar los ejercicios

Deben tener instalado

- ❖ Alguna versión de JDK (puede ser Open JDK - <https://openjdk.java.net/> versión 11+)



Install your favorite desktop IDE packages

[Learn More](#)

[Download x86_64](#)

[Download Packages](#) | [Need Help](#)

- ❖ Un entorno de desarrollo, por ejemplo Eclipse (<https://www.eclipse.org/downloads/>)



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Usaremos Maven

es una herramienta de gestión de proyectos, que se utiliza para gestión de dependencias, herramienta de compilación, etc.

Summary



Outline

Trabajando con proyectos Mav...

¿Por qué utilizamos Maven?

– Importar un proyecto Maven

Crear un proyecto Maven nuevo

Cómo verificar que funciona c...

¿Qué puedo hacer si no funcio...



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajando con proyectos Maven

Actualizado: 9 de septiembre de 2024

El objetivo de este documento es mostrar paso a paso cómo crear o importar un proyecto Maven. Para la creación vamos a utilizar el arquetipo definido por la cátedra de Orientación a Objetos 1. Una vez creado, podrás agregarle las clases necesarias para poder resolver los ejercicios publicados en el cuadernillo.

¿Por qué utilizamos Maven?

Para poder resolver los ejercicios de la materia, debemos acordar una estructura para los

Ejercicios prácticos



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Ejercicios de práctica : Cuadernillo de actividades

- Acceso - ver link en asignaturas (moodle)
- Idea de general de uso - puede sufrir modificaciones
- Cada semana deben trabajar sobre ciertos ejercicios

Programación Orientada a Objetos 1 - Facultad de Informática, UNLP

Cuadernillo Semestral de Actividades

Actualizado: 26 de agosto de 2025

El presente cuadernillo posee un compilado con todos los ejercicios que se usarán durante el semestre en la asignatura. Los ejercicios están organizados en forma secuencial, siguiendo los contenidos que se van viendo en la materia.

Cada semana les indicaremos cuáles son los ejercicios en los que deberían enfocarse para estar al día y algunos de ellos serán discutidos en la explicación de práctica.

Recomendación importante:

Los contenidos de la materia se incorporan y fijan mejor cuando uno intenta aplicarlos - no alcanza con ver un ejercicio resuelto por alguien más. Para sacar el máximo provecho de



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

WallPost - lógica de dominio

Los ejercicios de esta semana son:

- Puesta en marcha del ambiente
- **Ejercicio 1 - Wallpost**
 - o **Parte I: modelo**
 - o Parte II: test
 - o Parte III: UI

Ejercicio 1: WallPost

Primera parte

Se está construyendo una red social como Facebook o Twitter. Debemos definir una clase Wallpost con los siguientes atributos: un texto que se desea publicar, cantidad de likes (“me gusta”) y una marca que indica si es destacado o no. La clase es subclase de Object.



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

WallPost - lógica de dominio

Los ejercicios de esta semana son:

- Puesta en marcha del ambiente
- **Ejercicio 1 - Wallpost**
 - o Parte I: modelo
 - o Parte II: test
 - o Parte III: UI

Me encanta el IDE
de Eclipse



Cantidad Likes = 2



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

WallPost - lógica de dominio

Los ejercicios de esta semana son:

- Puesta en marcha del ambiente
- **Ejercicio 1 - Wallpost**
 - **Parte I: modelo**
 - Parte II: test
 - Parte III: UI

Para realizar este ejercicio, utilice el recurso que se encuentra en el sitio de la cátedra. Para importar el proyecto, siga los pasos explicados en el documento *“Trabajando con proyectos Maven, importar un proyecto”*. Una vez importado, dentro del mismo, debe completar la clase WallPost de acuerdo a la siguiente especificación:



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Ejercicio 1: WallPost



Primera parte

Se está construyendo una red social como Facebook o Twitter. Debemos definir una clase Wallpost con los siguientes atributos: **un texto que se desea publicar, cantidad de likes (“me gusta”) y una marca que indica si es destacado o no.**



FACULTAD DE INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

WallPost - lógica de dominio



/* Permite construir una instancia del WallPost.

* Luego de la invocación, debe tener como texto: "Undefined post",

* no debe estar marcado como destacado y la cantidad de "Me gusta" debe ser 0.

*/

```
public WallPost() {...}
```

/*

* Retorna el texto descriptivo de la publicación

*/

```
public String getText() {...}
```

/*

* Asigna el texto descriptivo de la publicación

*/

```
public void setText (String descriptionText) {...}
```



F.

WallPost - test

Los ejercicios de esta semana son:

- Puesta en marcha del ambiente
- **Ejercicio 1 - Wallpost**
 - **Parte I: modelo**
 - Parte II: test
 - Parte III: UI

Segunda parte

Utilice los tests provistos por la cátedra para comprobar que su implementación de WallPost es correcta. Estos se encuentran en el mismo proyecto, en la carpeta test, clase **WallPostTest**.



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

WallPost - test

Los ejercicios de esta semana son:

- Puesta en marcha del ambiente
- **Ejercicio 1 - Wallpost**
 - o Parte I: modelo
 - o Parte II: test
 - o Parte III: UI



FACI

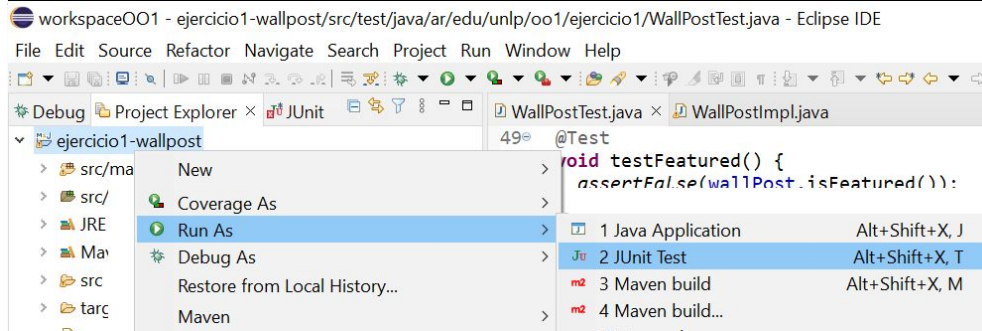
```
*/
class WallPostTest {

    WallPost wallPost;
    WallPost coolPost;

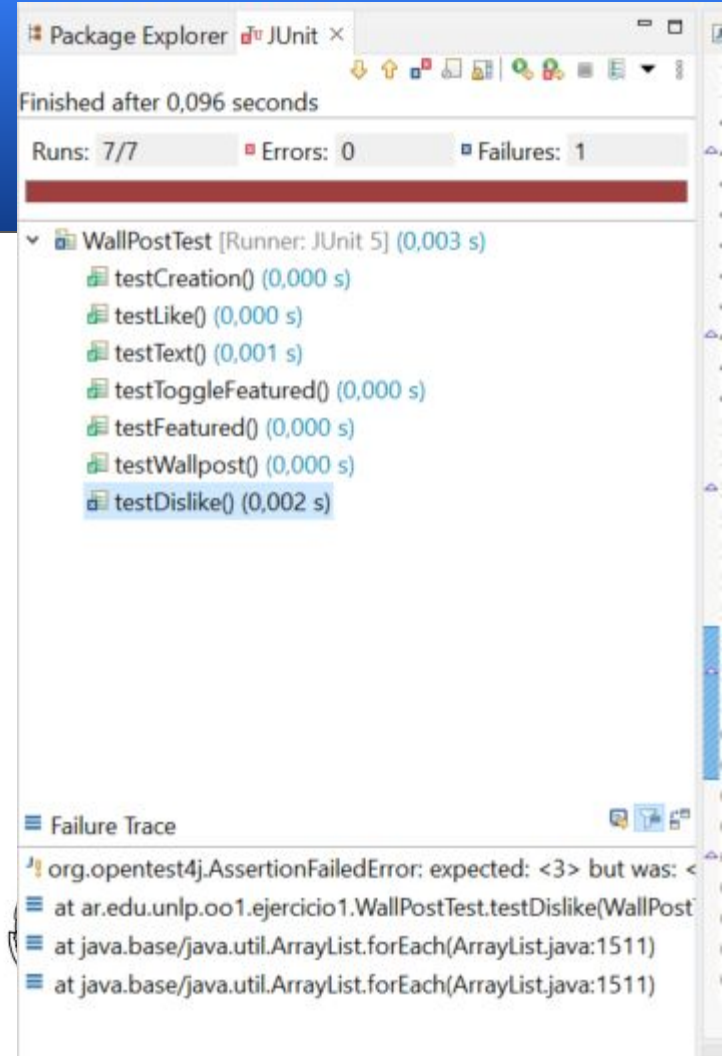
    @BeforeEach
    void setUp() {
        wallPost = new WallPost();
        coolPost = new WallPost();
        coolPost.like();
        coolPost.like();
        coolPost.like();
        coolPost.like();
        coolPost.toggleFeatured();
    }

    @Test
    void testCreation() {
        assertEquals("Undefined post", wallPost.getText());
        assertEquals(0, wallPost.getLikes());
        assertEquals(false, wallPost.isFeatured());
    }
}
```


WallPost - test



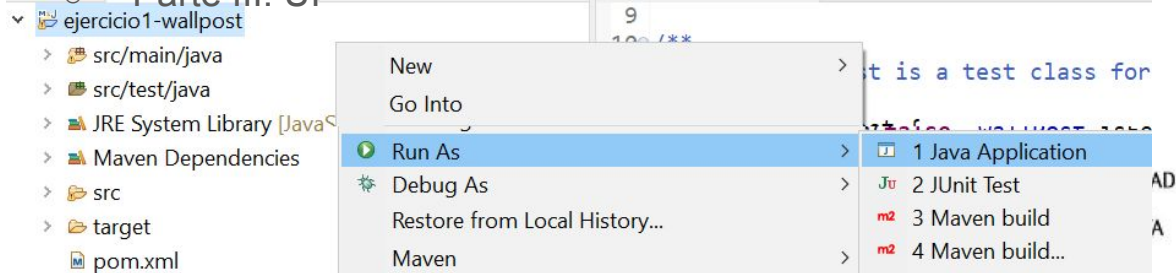
FACULTAD DE INFORMATICA



WallPost - UI

Los ejercicios de esta semana son:

- Puesta en marcha del ambiente
- **Ejercicio 1 - Wallpost**
 - o Parte I: modelo
 - o Parte II: test
 - o Parte III: UI



Tercera parte

Una vez que su implementación pasa los tests de la primera parte puede utilizar la ventana que se muestra a continuación, la cual permite inspeccionar y manipular el post (definir su texto, hacer like / dislike y marcarlo como destacado).



Foros de consulta

Cómo preguntar en el foro

Breve guía para poder sacar el mejor provecho al foro y a la convivencia a través de las preguntas y respuestas.

[Cómo preguntar en el foro](#)

[Antes de Preguntar: Busca una respuesta por tus propios medios](#)

[Elegí el foro específico](#)

[Elegí un título apropiado para la pregunta](#)

[No envíes una solución para que la corrijan](#)

[Describir qué estás intentando hacer](#)

[Describir el problema y lo que has intentado para resolverlo](#)

[Escribir claro](#)

[No solicites respuestas a tu correo](#)

[Si no entendés la respuesta](#)

[Terminá con una breve nota de conclusión.](#)

[Evitá el "Me sumo al pedido"](#)



FACULTAD DE INFORMATICA



Recursos Adicionales:



Ejercicio 1 - Wallpost

Archivo (ZIP)



Ejercicio 2 - Balanza Electrónica

Archivo (ZIP)

Foros



Instalación del ambiente y puesta en marcha



Ejercicio 1 - WallPost



Ejercicio 2 - Balanza Electrónica

¡Buen comienzo de cursada !



FACULTAD DE INFORMATICA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA