

Nombre: Miguel Adalberto Mendoza Espinoza	Matricula: 05059697
Nombre de la materia: programación orientada a objeto	Nombre de el maestro: Carlos Iván Castillo
Actividad 1	Fecha: 18/01/2025

Introducción:

En esta actividad hicimos un gestor de autos que se usa mediante línea de comandos y puedes modificar el inventario añadiendo mas carros, lo hicimos usando el lenguaje java lo organizamos de manera eficiente para por si en el futuro se ocupara una actualización se puede modificar más fácil o sea mas entendible el código

Diagrama de clase

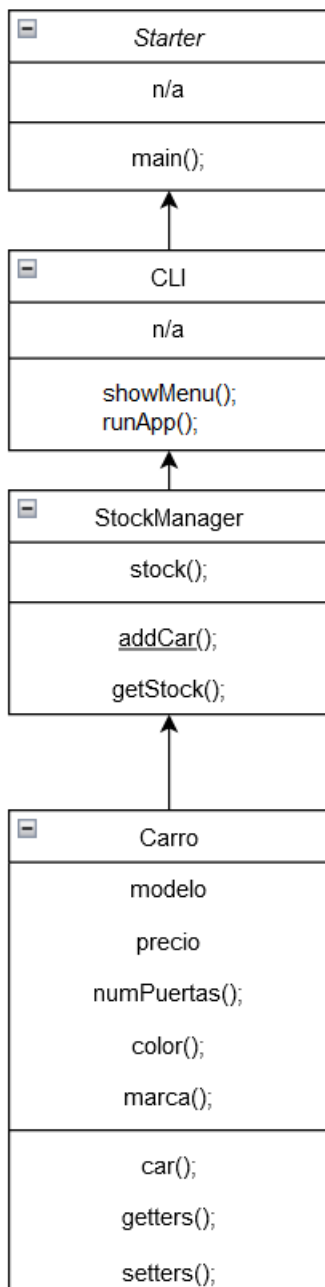
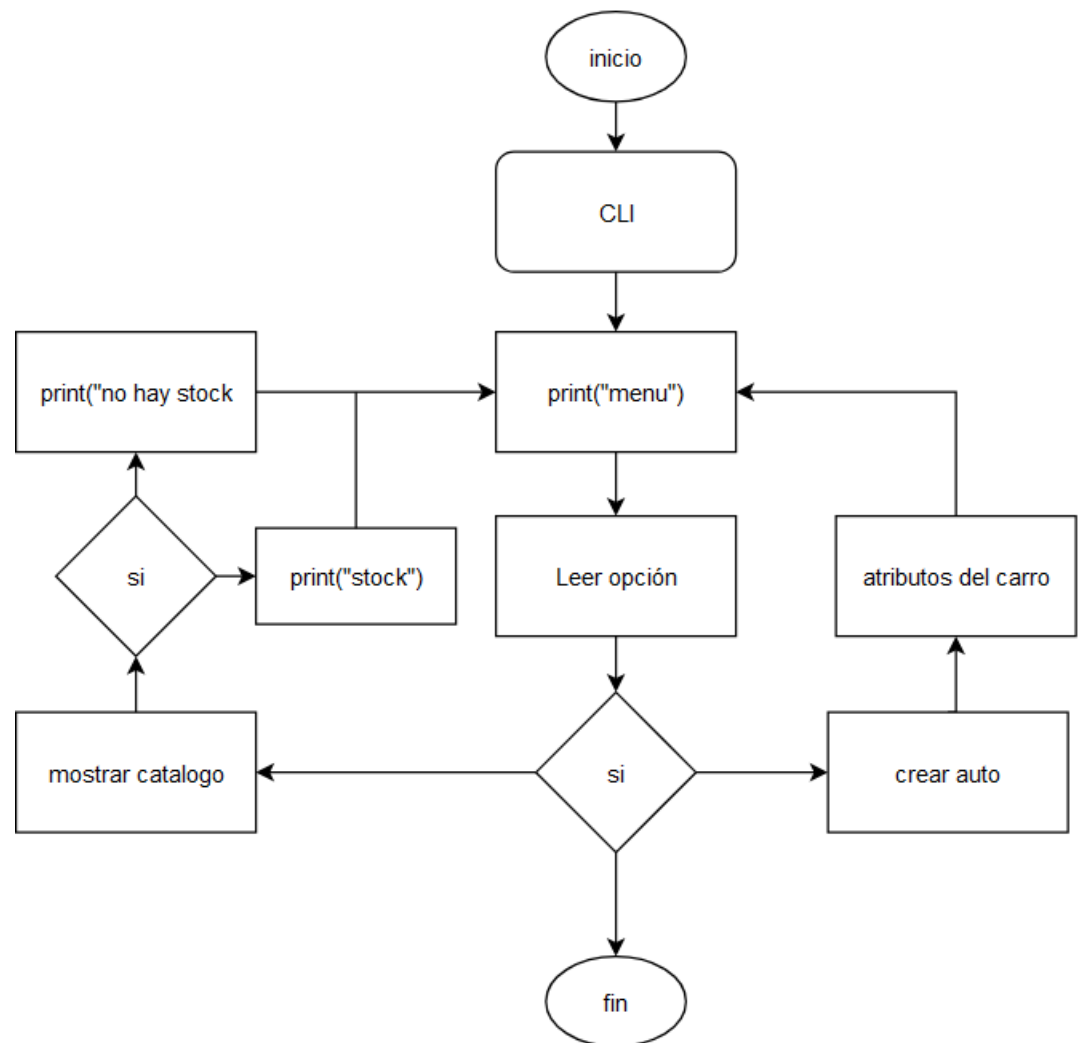


Diagrama de flujo



Explicación del Código

Starter:

En starter se llama a el método runApp para que se corra el programa

CLI:

En cli lo primero que se hizo fue crear la clase que se llama showMenu donde se muestra el menú y se dan 3 opciones crear carro, mostrar catalogo y salir.

Después cree un método que se llama runApp donde lo que hace es hacer que funcione todo primero se pide al usuario que ingrese un numero y en base al numero que ingrese el usuario se va a ejecutar esa acción

Car:

En car se crea las variables o las opciones que van a tener los carros como color precio marca y modelo

StockManager:

En StockManager lo que se hace es crear el array donde se van a introducir los autos que ingrese el usuario y en la clase getStock se regresan el catálogo de carro

Conclusión:

Este programa sirvió para poder entender las cosas principales o básicas sobre programación orientada a objetos, con esto se logra ver la importancia de separar el código por si se ocupa modificar o actualizar algo en el futuro sea mas fácil también para que sea más fácil de entender para otras personas y aprendimos a usar clases métodos de manera básica