

Informe Laboratorio 02 - P00

Integrantes:

- Sebastian Niño 2420488
 - Juan Manjarrez 2415330
 - Andres Lenis 2419620
-

Ejercicio

(Ejercicio propuesto de la aerolínea)

Una aerolínea necesita registrar los pasajeros que viajan en determinado avión. Del pasajero se desea guardar la identificación, el nombre, el tipo de viajero (turista, ejecutivo) y el número de la silla. Del avión se conoce el número de vuelo, el número de sillas de turista y el número de sillas ejecutivas.

El programa debe permitir crear pasajeros e insertarlos en un arreglo de objetos que está dentro del avión. También se desea imprimir los pasajeros dependiendo del tipo de silla. Además, se debe mostrar la silla que le corresponde a un pasajero dependiendo de su identificación.

Tomar el ejercicio propuesto de Aerolínea como base y realizar los ajustes necesarios para garantizar el cumplimiento de los siguientes requerimientos:

1. Emplear la metodología de programación orientada a objetos para desarrollar una solución al problema.
2. Incluir el nombre, el nit y la sede de la aerolínea.
3. Crear pasajeros e insertarlos en un arreglo de objetos dentro de la clase avión.
4. Crear aviones y pasajeros e insertarlos en arreglos de objetos dentro de la clase Aerolínea.
5. Imprimir todos los pasajeros agrupados por clase Turista y Ejecutiva.
6. Mostrar los datos de un pasajero de acuerdo con su identificación.
7. Presentar un listado con todos los datos de los pasajeros organizados por vuelo.
8. Listar todos los datos de los aviones y la cantidad de pasajeros por vuelo.
9. Imprimir un resumen general con toda la información de los aviones y de los pasajeros de la aerolínea.

Entregar un informe con la metodología de programación orientada a objetos empleada y el código fuente.

Metodología P00

1. Identificar objetos del mundo real.
 2. Identificar clases y sus atributos.
 3. Identificar los métodos de cada clase.
 4. Desarrollar un diagrama de clases.
 5. Implementar la solución siguiendo el diagrama de clases.
 6. Realizar pruebas a los métodos de clase.
-

