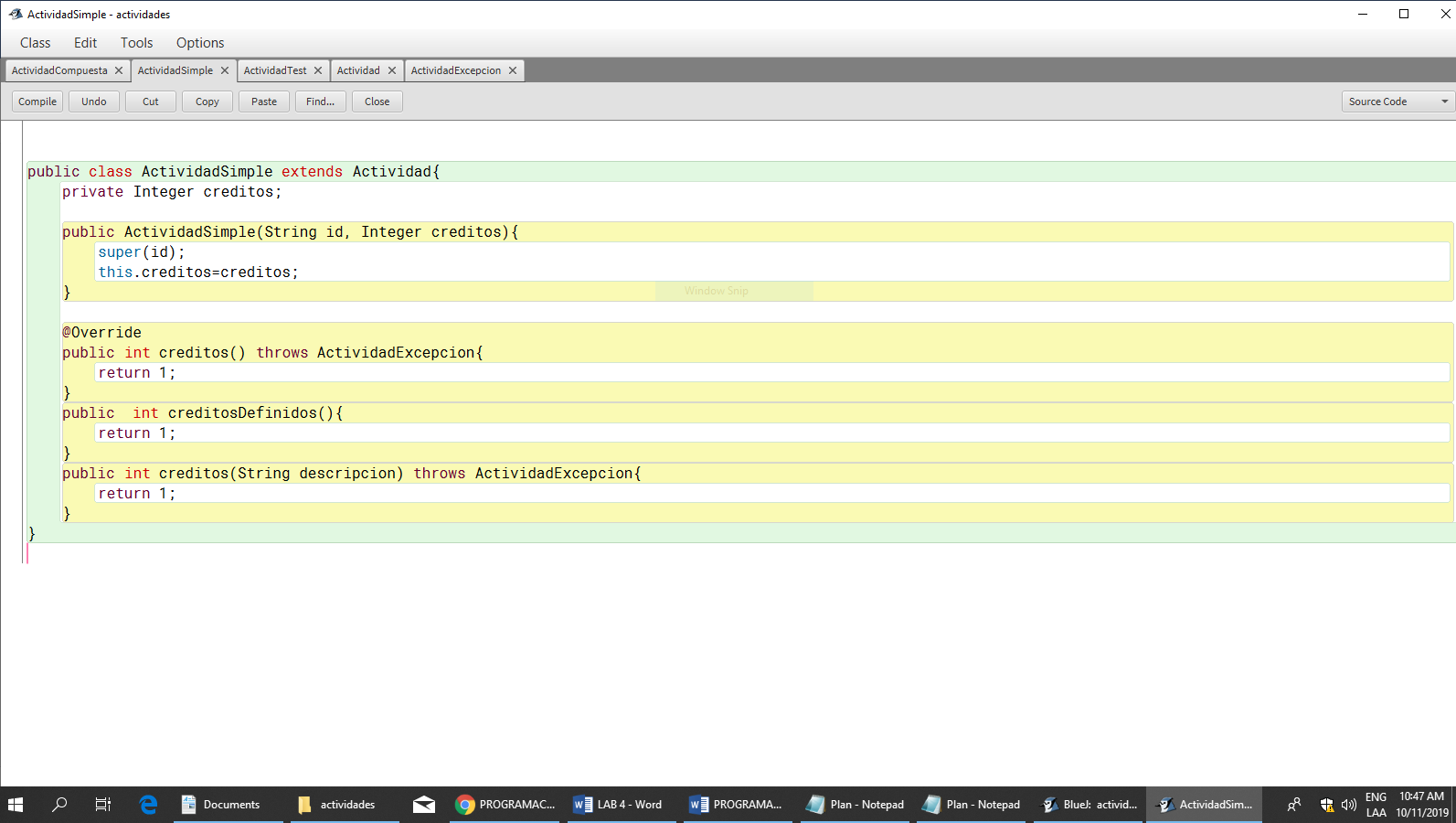
# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS Excepciones 2019-02 Laboratorio 4/6 Integrantes: Brayan Burgos y Daniel Alfonso

# EQUIPOS

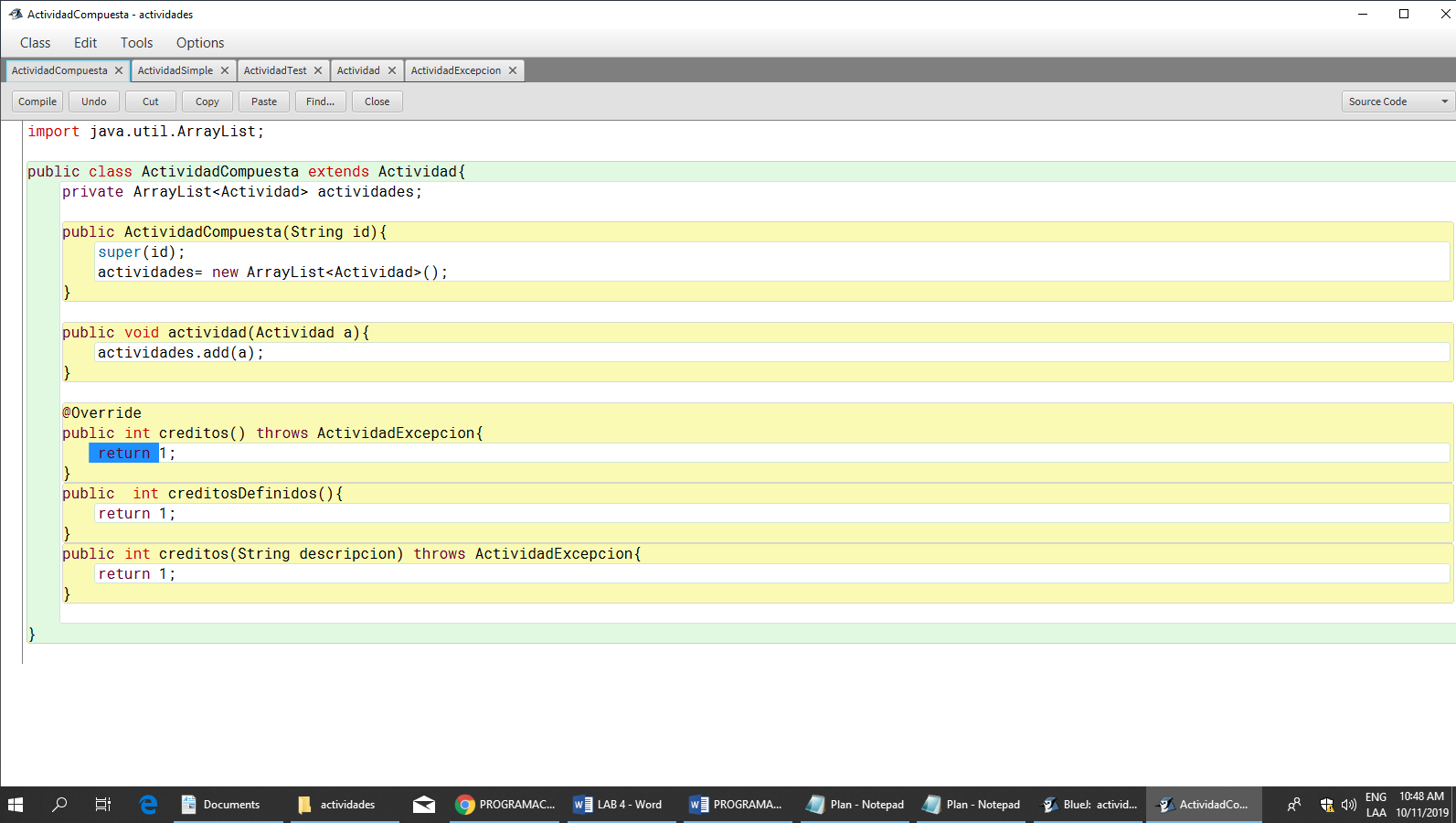
En este punto vamos a aprender a diseñar, codificar y probar usando excepciones. Para esto se van a trabajar algunos métodos de la clase Actividad y la excepción ActividadExcepcion

2. Expliquen por qué el proyecto no compila. Realicen las adiciones necesarias para lograrlo.   
  
No compila ya que las subclases ActividadCompuesta y ActividadSimple no estaban implementando los métodos de la superclase Actividad. Para lograr que compile solo añadimos los métodos abstractos que no están implementados en cada una de las clases.

ActividadSimple:



ActividadCompuesta:



3. Dadas las pruebas, documenten, diseñen y codifiquen el método creditos ().

4. Dada la documentación, diseñen, codifiquen y prueben el método creditosDefinidos ().

5. Documenten, diseñen, codifiquen y prueben el método creditos (String). En este método vamos a incluir dos nuevos casos especiales: 1) no existe una actividad con esa descripción y 2) existen dos actividades con la misma descripción

1. En su directorio descarguen los archivos contenidos en plan.zip, revisen el contenido.  
   ¿Cuántos archivos se tienen? ¿Cómo están organizados? ¿Cómo deberían estar organizados?  
   Plan contiene los siguientes archivos .java

* Plan
* PlanGUI

2. Prepare los directorios necesarios para ejecutar el proyecto. ¿qué estructura debe tener? ¿qué  
instrucciones debe dar para ejecutarlo?

3. Adicione las clases correspondiente a las actividades.

4. Ejecute el proyecto, ¿qué funcionalidades ofrece? ¿cuáles funcionan?

5. Revisen el código del proyecto. ¿De dónde salen la asignatura es iniciales? ¿Qué clase pide  
que se adicionen? ¿Qué clase los adiciona?