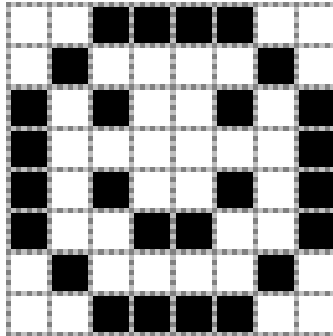


Java Foundations

Prácticas - Sección 2

Problema 1: Arte ASCII simple



Descripción general

Uso de texto para crear una imagen conocida como arte ASCII. En la sección 2 creamos un gato mediante arte ASCII. En esta práctica utilizará sentencias print para volver a crear la imagen anterior.

Tarea

Utilice ocho sentencias print para volver a crear la cara sonriente anterior. Su arte se basará en un solo carácter, además del espacio, como `x` o `#`.

Tiene a su disposición el proyecto `ProblemSet2_1` para ir practicando.

Problema 2: Arte ASCII original



Descripción general

Uso de texto para crear una imagen conocida como arte ASCII. En la sección 2 creamos un gato mediante arte ASCII. En esta práctica, creará su propia obra de arte atractiva.

Tarea

Utilice sentencias print para crear sus artes ASCII originales atractivos. Utilice los comentarios para describir lo que representa la imagen.

No hay problema en que el arte se base en un solo carácter, además del espacio, como x o #. Pero le recomendamos que utilice distintos caracteres en el diseño, como en el ejemplo del gato en la clase.

El arte también debe:

- Utilizar al menos 8 sentencias print
- Tener al menos 8 caracteres de ancho
- Utilizar al menos 20 caracteres que no sean espacios

Le animamos a crear otro gato. Sin embargo, esta imagen debe ser muy distinta del ejemplo utilizado en la clase. Del mismo modo, le animamos a crear otra cara, pero debe ser muy distinta de la cara de la práctica anterior (es demasiado fácil cambiar la cara sonriente en una enfadada).

Nota: El carácter de barra invertida (\) tiene un significado especial en las sentencias print de Java. Si decide utilizar una barra invertida en la imagen, debe escribir dos barras invertidas (\\) en la sentencia print.

Tiene a su disposición el proyecto ProblemSet2_2 para ir practicando.

Problema 3: The Snake Box Factory

Descripción general

Estimado ingeniero de software:

En la mundialmente famosa Snake Box Factory estamos orgullosos de nuestra capacidad para ofrecer a nuestros clientes cajas de cartón de tamaño personalizado de la mayor calidad. Nuestras cajas están llenas de serpientes personalizadas de la más alta calidad. Contamos con miles de cuentas en todo el mundo y nuestros clientes muestran una tasa de satisfacción del 98%. Sin embargo, todo el proceso de pedidos se está realizando actualmente en cartón, que nuestra serpiente de transporte traslada de un departamento a otro. Creíamos que sería una buena forma de demostrar confianza en la calidad y utilidad de nuestro producto. Sin embargo, conforme nuestra empresa sigue creciendo, estamos comprobando que no es muy buena idea. Creemos que ha llegado el momento de optar por un método digitalizado y más convencional para nuestras operaciones. ¿Podría ayudarnos a desarrollar el software que necesitamos para ello?

*Atentamente,
George Johnson, presidente de
The Snake Box Factory*



Tareas

Eche un vistazo al caso práctico de la descripción general y piense qué objetos podrían modelarse para crear una solución de software. Identifique 3 objetos de este caso (los objetos pueden ser tangibles o abstractos). Indique 3 propiedades y 3 comportamientos que pertenezcan a cada objeto.

Escriba la solución como un documento en lugar de un archivo .java.