



## Trabajo Grupal de Clase del Capítulo II

**FACILITADORA:** Msc. Ludia de Meléndez  
**CAPÍTULO II:** Programación Orientada a Objeto  
con Java

**ASIGNATURA:** Desarrollo de Software II  
**FECHA DE ASIGNACIÓN:** Semana 3

### A. OBJETIVO(S):

El estudiante debe ser capaz de:

- Aplicar el ADOO en los problemas
- Resolver problemas que manejen la característica de Abstracción de datos en Java.

### B. METODOLOGÍA:

1. El trabajo es grupal de 5 estudiantes por grupo
2. En el salón de clase el docente indicará como se deberá trabajar y que se subirá a Moodle.
3. Sus respuestas serán discutidas y se aclararán dudas de ser necesario.

### C. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

**Diseñe el modelo de clase de los siguientes problemas**

1. Escriba una aplicación que resuelva la siguiente ecuación:  $a/b + c/d$  e imprima los datos de entrada y la respuesta obtenida
2. Escriba un programa que convierta un numero dado de segundos en el equivalente de minutos y horas.
3. Elabore una aplicación que lea la edad de tres amigos, calcule la edad promedio de los tres e imprímala.

### D. RECURSOS:

1. Unidad I. Desarrollada por el profesor
2. Cualquier otra fuente de información fiable.

### E. BIBLIOGRAFIA:

- Unidad I. Introducción a la Programación Orientada a Objetos, preparado por la Profa. Ludia Gómez de Meléndez, 2020
- Bibliografía que se encuentra en el plan de Contenido

**F. RÚBRICAS:**

CRITERIOS	PUNTAJE MAXIMO	PUNTAJE MINIMO
<b>ADOO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✚ Características (Atributos)</li><li>✚ Tareas (Métodos)</li><li>✚ Abstracción (Clase)</li><li>✚ Emplea un razonamiento lógico detallado y ordenado para analizar los problemas.</li></ul>	25 puntos	
<b>PROGRAMA EN JAVA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✚ Crea la clase del usuario</li><li>✚ Manejo de modificadores de acceso en atributos y métodos</li><li>✚ Manejo de reglas de escritura de clase, métodos y atributos</li></ul>	25 puntos	
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>	50 puntos	
<b>OBSERVACIONES</b>		