

GUIA DE ESTUDIO #4
ENCUENTRO #5
ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS ||.
AÑO 3ro.
FECHA: 10 DE MARZO 2011.

Unidad I: SECUENCIACION. APLICACIONES SIMPLES EN MODO CONSOLA. (12 h/c)

Tema 1: Aplicaciones simples en modo consola. Secuenciación con MonoDevelop 2.2 (2h/c)

1. Componentes visuales del IDE de Desarrollo MonoDevelop 2.4.
2. Soluciones y Proyectos en MonoDevelop 2.4.
3. Depurar, compilar, ejecutar aplicaciones consola utilizando MonoDevelop 2.4.

Referencias.

- [1] Colectivo de autores. Programación Orientada a Objetos con C#. pág. 69-80.
- [2] Colectivo de autores. La Biblia de C#. Pág. 55-64.

Guía de Actividades:

1. Para inicializarse en la POO, recomendamos el estudio de la sección I.1 perteneciente a la unidad I (de la bibliografía 1), correspondiente a la unidad y tema descrito anteriormente, pág. 69 – 80.
2. Realizar un glosario de términos (nombre, descripción), donde se lleven los conceptos fundamentales de la clase. Por ejemplo: método Main(), métodos WriteLine(), Read Line() , biblioteca de clases, mensajes, llamadas de objetos.
3. Realizar un mapa conceptual con los principales conceptos del tema.

Utilizando el IDE de Desarrollo MonoDevelop 2.4 implemente soluciones para los siguientes ejercicios:

4. Diseñe e implemente una aplicación Consola que incluya una clase **Persona** que posea entre sus responsabilidades un método que permita calcular la edad aproximada de una instancia de dicha clase. Esta aplicación deberá permitir imprimir el resultado obtenido.
5. Diseñe e implemente una aplicación Consola que incluya una clase **Estudiante**, que posea entre sus responsabilidades un método que permita calcular la suma de tres notas alcanzadas por una instancia de dicha clase. Esta aplicación deberá permitir imprimir el resultado obtenido.
6. Diseñe e implemente una aplicación Consola que incluya una clase **Circunferencia** que permita devolver el área de una instancia de dicha clase. Esta aplicación deberá permitir imprimir el resultado obtenido.

7. Diseña e implemente una aplicación Consola que incluya una clase **Termómetro** que posea entre sus responsabilidades un método que convierta la temperatura de grados Celsius a grados Fahrenheit, conociendo que la fórmula de conversión es $F = C * 9 / 5 + 32$. Esta aplicación deberá permitir imprimir el resultado obtenido.

8. Diseñe e implemente una aplicación que posea una clase **Calculadora** que tenga entre sus responsabilidades métodos que permitan, dado dos números, sumar, restar, multiplicar y dividir. Esta aplicación deberá permitir imprimir el resultado obtenido.

Observaciones:

[illegible]