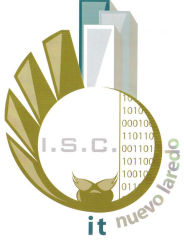
	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		

<b>OBJETIVO:</b> El estudiante resolverá diversos ejercicios elaborando diagramas de clases y programas con declaraciones y uso de clases y objetos
<b>MATERIAL Y EQUIPO NECESARIO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se recomienda la utilización de software para elaborar diagramas de clases de UML y diagramas de flujo</li> <li>• Elaborar programas de los ejercicios en C#</li> </ul>


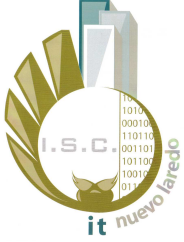
*Elabore la codificación de un programa para:*

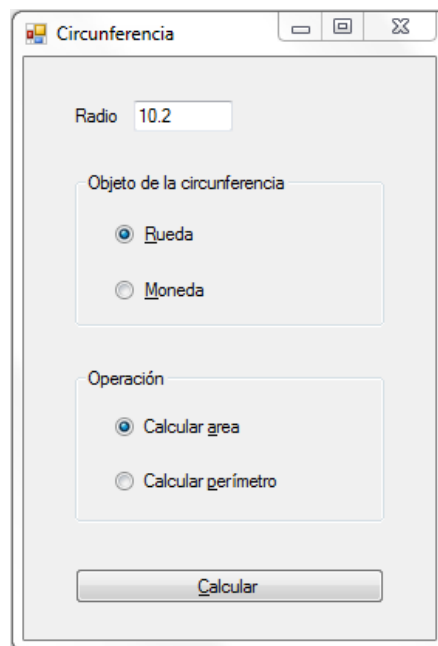
1. Declarar una clase llamada `Circunferencia` que tenga como atributo privado el radio de tipo real y los siguientes métodos:
  - a) Calcular el área.
  - b) Calcular el perímetro.
  - c) Método para modificar el radio
  - d) Método para consultar el valor del radio
  - e) Constructor con parámetro

Declare dos objetos: `Rueda` y `Moneda` y realice las siguientes operaciones:

- a) Inicialice el radio de la `Rueda` con el valor de 10.2
- b) Inicialice el radio de la `Moneda` con el valor de 1.4
- c) Imprima el área de la `Rueda`.
- d) Imprima el área de la `Moneda`.
- e) Imprima el perímetro de la `Rueda`.
- f) Imprima el perímetro de la `Moneda`.


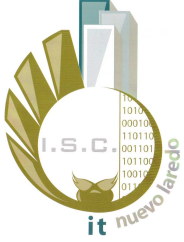
Diseñe y utilice la siguiente forma:

	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		



2. Modifique la clase del ejercicio 1 para que sustituya los métodos para modificar y consultar el radio por una propiedad.
3. Definir una clase Rectángulo con los siguientes componentes:
  - Atributo para el largo
  - Atributo para el ancho
  - Mutator ModificarLargo
  - Mutator ModificarAncho
  - Accesor ConsultarLargo
  - Accesor ConsultarAncho
  - Método para calcular el área

Utilice objetos de esta clase para resolver el siguiente problema:

	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		

Hay una pared rectangular que tiene una ventana rectangular; se requiere un programa que dadas las dimensiones (largo y ancho) de la ventana y de la pared muestre en la pantalla el tiempo necesario para pintar la pared si se sabe que se puede pintar 1 m<sup>2</sup> en 10 minutos.

4. Modifique la clase del ejercicio 3 y sustituya los métodos `ModificarLargo()`, `ModificarAncho()`, `ConsultarLargo()` y `ConsultarAncho()` por sus respectivas propiedades.

5. Define la clase `Fecha`, de acuerdo con las siguientes especificaciones:

Atributos:

- día
- mes
- año


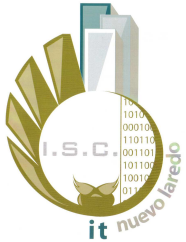
Constructores:

- Que inicialice con una fecha fija que tu definas
- Que reciba como parámetro los valores para inicializar la fecha

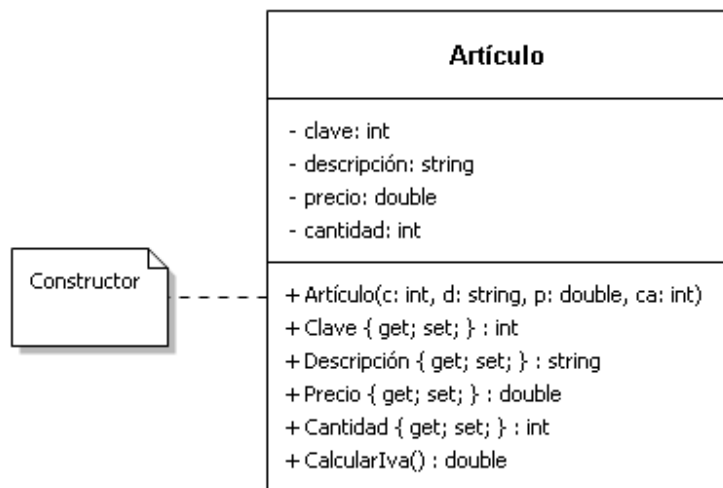
Métodos públicos:

- Que permita modificar el valor de la fecha
- Que muestre en la pantalla la fecha usando el formato día / mes / año
- Que muestre en la pantalla la fecha poniendo el mes con palabras
- Que permita verificar si una fecha es válida; este método debe ser utilizado por el constructor y el método que modifica el valor de la fecha, si el usuario trata de inicializar con una fecha inválida se inicializará con el valor fijo que tu hayas definido.

Realiza después una aplicación para probar tu clase, debe al menos crear 2 objetos de tipo `Fecha`, utilizando cada uno de los constructores y después mostrar las fechas correspondientes en la pantalla.

	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		

6. Definir una clase para manejar los artículos de un supermercado cuyo diagrama de UML se muestra a continuación:


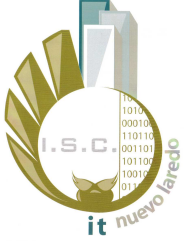


Declare y cree un objeto, modifique sus valores e imprima el valor del IVA correspondiente.

7. Implemente una clase para almacenar una temperatura dada en grados centígrados y la convierta a grados fahrenheit, de acuerdo a la fórmula (*despeje la variable*):

$$^{\circ}\text{C} = \frac{5}{9} (^{\circ}\text{F} - 32)$$

8. Una persona desea cambiar pesos a dólares y requiere un sistema orientado a objetos. Para ello, define una clase con sus respectivos componentes.  
Cree un objeto e inicialice el tipo de cambio (utilice el constructor con parámetro), luego asigne la cantidad de pesos e imprima la conversión a dólares.


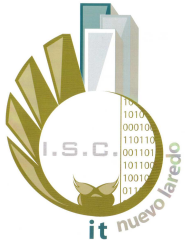
	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		

*Elabore el diagrama de clases en UML (utilice software), diseñe la forma y la codificación de un programa para:*

9. Resolver el problema que tienen en una gasolinera. Los repartidores registran lo que surten en galones, pero el precio de la gasolina está fijado en litros. El sistema debe calcular lo que debe cobrarse al cliente. Capture la cantidad de galones surtida y fije el precio por litro mediante el constructor default.
10. El siguiente es el menú de un restaurante de hamburguesas. Elabore un sistema capaz de leer la cantidad de cada alimento ordenado y calcular la cuenta total de cada mesa de acuerdo al precio de cada uno de los productos.


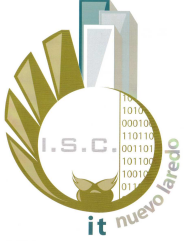
Hamburguesa sencilla	( \$15)	<input style="width: 95%;" type="text"/>
Hamburguesa con queso	(\$18)	<input style="width: 95%;" type="text"/>
Hamburguesa especial	(\$20)	<input style="width: 95%;" type="text"/>
Papas fritas	( \$8)	<input style="width: 95%;" type="text"/>
Refresco	(\$5)	<input style="width: 95%;" type="text"/>
Postre	(\$6)	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<b>TOTAL \$</b>		<input style="width: 95%;" type="text"/>

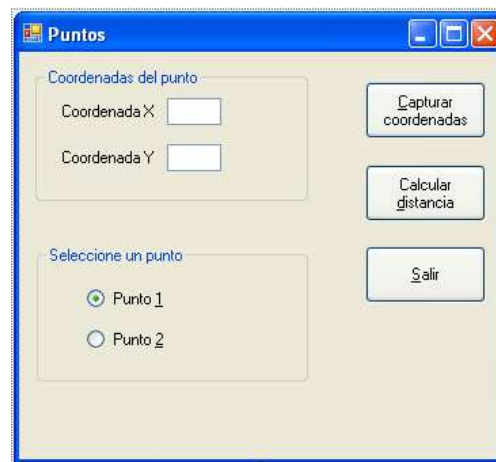
Considere que el restaurante tiene 5 mesas y cada una representa un objeto del sistema. Utilice el constructor default para fijar el precio de cada producto. Diseñe la forma que se muestra a continuación:

	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		



11. El costo de un automóvil nuevo para el consumidor es la suma total del costo del vehículo, del porcentaje de ganancia del vendedor y de los impuestos locales o estatales aplicables (sobre el precio de venta). Supóngase una ganancia del vendedor del 12% en todas las unidades y un impuesto del 6%. Diseñese un sistema para leer el costo del automóvil e imprimir el costo final para el consumidor.
  
12. Capture las coordenadas de dos puntos  $(x_1, y_1)$  y  $(x_2, y_2)$  y calcule la distancia entre ellos. Investigue la fórmula. Declare una clase que tenga como atributos las coordenadas de un punto y sus respectivas propiedades. Utilice el diseño de la siguiente forma:

	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos (C#)	<b>UNIDAD:</b> 2	<b>PRÁCTICA:</b> 1	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando clases y objetos				
<b>MAESTRO:</b> M.C. Bruno López Takeyas		<b>EMAIL:</b> bruno.lt@nlaredo.tecnm.mx		



13. Calcular la cantidad de segundos que hay en un número determinado de días. Capture la cantidad de días e imprima la cantidad de segundos.
14. Diseñe una forma que capture un número entero positivo y despliegue un mensaje indicando si es un número primo. Para ello, declare una clase que tenga como atributo el número y un método que devuelva el valor booleano verdadero (*true*) si se trata de un número primo o falso (*false*) en caso contrario. Utilice una propiedad para validar la captura del número entero positivo.
15. Imprimir el costo de una llamada telefónica, capturando la duración de la llamada en minutos y conociendo lo siguiente :
  - Toda llamada que dure tres minutos o menos tiene un costo de \$5.
  - Cada minuto adicional cuesta \$3

La clase debe tener las siguientes características:

- Un atributo que almacena la duración de la llamada.
- Una propiedad para validar que la captura sea un número entero positivo.
- Un método que calcula el costo de la llamada y devuelve el resultado