



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
FACULTAD DE INGENIERÍA (UNIDAD MEXICALI)**

## Formato para prácticas de laboratorio

CARRERA	PLAN DE ESTUDIO	CLAVE DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE
IC	2009-2	12099	Programación Orientada a Objetos.

PRÁCTICA No.	LABORATORIO DE	Ingeniero en Computación .	DURACIÓN (HORAS)
1	<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA</b>	Introducción a Programación Orientada a Objetos.	2

### 1. INTRODUCCIÓN

En el laboratorio de Programación Orientada a Objetos, el alumno tendrá la oportunidad de poner en práctica los temas abordados en clase. Se espera que el tamaño pequeño de los grupos facilite el aprendizaje del alumno.

Durante esta primera sesión de laboratorio, se hará entrega de la cuentas de acceso al servidor. El alumno será responsable de hacer buen uso de ella y de monitorear el espacio en disco que le fue asignado a su cuenta.

Finalmente, se realizarán una serie de ejercicios para que el alumno empiece a practicar con el paradigma de la programación orientada a objetos.

### 2. OBJETIVO (COMPETENCIA)

Conocer la forma de operar el laboratorio, utilizando las cuentas de usuario con actitud positiva y con responsabilidad. Prepara su entorno de trabajo personal instalando el software que utilizaran durante el semestre.

Formuló María L. González R. Gloria Etelbina Chavez V.	Revisó Gloria Etelbina Chavez Valenzuela.	Aprobó	Autorizó M.C. Maximiliano de las Fuentes Lara
Nombre y Firma del Maestro	Nombre y Firma del Responsable de Programa Educativo	Nombre y Firma del Responsable de Gestión de Calidad	Nombre y Firma del Director de la Facultad

**Código:** GC-N4-017  
**Revisión:** 3



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
FACULTAD DE INGENIERÍA (UNIDAD MEXICALI)  
DOCUMENTO DEL SISTEMA DE CALIDAD**

## Formatos para prácticas de laboratorio

### 3. FUNDAMENTO

El laboratorio de programación orientada a objetos requerirá el jdk 6 y netbeans 6.9.1 o más reciente el cual tendrá que descargar para trabajar más adelante.

Así mismo cada alumno trabajara en una computadora y tendrá que realizar el uso optimo, debido a que la netbeans será utilizado posteriormente por otros alumnos es importante evitar causar trastornos a los otros usuarios.

El laboratorio de computación opera bajo un reglamento que puede ser consultado en línea. La dirección de este se encuentra al final de la practica. Cada alumno deberá conocer el reglamento y seguirlo.

Durante este laboratorio, el maestro indicará cual será su forma de trabajar así como la forma en que se llevará a cabo la evaluación de la competencia de los estudiantes.

Finalmente, se entregarán las cuentas para trabajar en el servidor. Al recibir la cuenta, se deberá modificar el password de la misma utilizando el mando `yppasswd` desde una sesión local. Esto es, utilizar este mando sin estar en una sesión en el servidor. Así mismo, se deberá anotar el nombre completo y matricula en los datos de la cuenta.

Esto será empleando el mando `chfn` desde una sesión en el servidor. Por cuestión de seguridad, se deberá iniciar la sesión con `ssh` en lugar de utilizar `telnet`.

### 4. PROCEDIMIENTO (DESCRIPCIÓN)

#### A) EQUIPO NECESARIO

Equipo de cómputo

#### MATERIAL DE APOYO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA  
FACULTAD DE INGENIERÍA (UNIDAD MEXICALI)  
DOCUMENTO DEL SISTEMA DE CALIDAD

## Formatos para prácticas de laboratorio

### B) DESARROLLO DE LA PRÁCTICA

1. Leer las reglas de uso de la cuenta en el servidor y después anotar su nombre, matrícula y firma en la hoja de las cuentas. Al firmar esa hoja, usted indica que ha leído las reglas y que las acatará.
2. Ingresar a una máquina empleando su cuenta.
3. Abrir una sesión local y modificar su contraseña por medio del mando *yppasswd*.
4. Salga de todas sus sesiones y vuelva a ingresar para verificar que el cambio de contraseña se haya realizado. Si tiene algún problema consulte a su maestro.
5. Abra una sesión **ssh computacion.mxl.uabc.mx** empleando su nueva contraseña.
6. Modifique los datos de su cuenta empleando el mando *chfn*. Escriba su nombre completo como respuesta a la primer pregunta. Como respuesta a la segunda escriba su matrícula de la forma 01/XXXXX. Responda enter para las siguientes preguntas.
7. Verifique que los cambios hayan sido aceptados por medio del mando *cat /etc/passwd | grep XXXXX*. Donde XXXXX los sustituirá por su matrícula.
8. Lea el reglamento del laboratorio de Computación.

### C) CÁLCULOS Y REPORTE

#### 5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

#### 6. ANEXOS

Netbeans <http://netbeans.org/downloads/>

jdk 6 <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

Reglamento del laboratorio de Computación <http://yaqui.mxl.uabc.mx/laboratorio>

#### 7. REFERENCIAS