

Taller AspectJ

Juan Rodriguez Duran
Johann Triana Olaya
Jonatan Parra Toro
Lenguajes de Programación
Universidad Nacional de Colombia
Bogotá

1. relaciona la columna 1 con la columna 2 de la siguiente tabla:

| Pattern | Expected match |
|-------------------------------|--|
| a. * method(..) | 1. Todos los métodos |
| b. * method (*,*,*) | 2. Method que retorna string y recibe como parámetro un String y un entero |
| c. void *(String) | 3. Todos lo métodos que no retornan nada y reciben un parámetro String |
| d. String method(String, int) | 4. Retorna cualquier cosa y recibe 3 parámetros cualesquiera |
| e. * * (..) | 5. Match method que retorna cualquier cosa y recibe cualquier cantidad de parámetros |

2. ¿Qué imprimiría el siguiente código?

```
public class Test {  
  
    public void Say(String name) {  
        System.out.println(name);  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Test test = new Test();  
        test.Say("Hello");  
        System.out.println("She say - "); test.Say("bye");  
    }  
}  
  
public class Repensando {  
    public void OrSay(String name) {  
        System.out.println(name);  
    }  
}
```

```

public aspect Pensando extends Repensando {
    pointcut ifSpeak() : call(public void OrSay(String));
    pointcut speak() : call(public void Say(String));

    before() : speak() {
        OrSay("ehhmmmm");
        System.out.println("Before Say - Think");
    }
    after() : speak() {
        System.out.println("After Say - Smile");
    }
    before() : ifSpeak() {
        System.out.println("What I Say?");
    }
}

```

3. Implementar un aspecto para imprimir en pantalla un mensaje “Quiero ver mis notas” ingresado por el usuario antes de utilizar el método verNotas de la clase profesor y otro mensaje “No me fue muy bien” despues

```

public class Profesor(){

    public void verNotas(){
        System.out.println("Su notas no son muy buenas: 2.0");
    }

}

```

4. implementar un pointcut llamado logGUI que maneje el logger de todas las clases del paquete GUI