

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		


		<b>FORMATO DE GUÍA DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA DOCENTES</b>	
<b>CARRERA:</b> COMPUTACIÓN		<b>ASIGNATURA:</b> Programación Aplicada	
<b>NRO. PRÁCTICA:</b>	1	<b>TÍTULO PRÁCTICA:</b> Reflexión en Java	
<b>OBJETIVO:</b> Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar las nuevas tecnicas de programación Entender cada una de las características nuevas en Java			
<b>INSTRUCCIONES</b> (Detallar las instrucciones que se dará al estudiante):		1. Revisar los conceptos fundamentales de Java	
		2. Establecer las características de Java en reflexión	
		3. Implementar y diseñar los nuevos componentes de reflexión	
		4. Realizar el informe respectivo según los datos solicitados.	
<b>ACTIVIDADES POR DESARROLLAR</b> (Anotar las actividades que deberá seguir el estudiante para el cumplimiento de la práctica)			
1. Revisar la teoría y conceptos de Java 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15			
2. Diseñar e implementar las características de Java para generar la impresión de cualquier lista, de los modelos que tengan el campo id generar automaticamente.			
3. Probar y modificar el metodo validar para que nos permita utilizar excepciones, ademas de modificar el buscar para controlar el nullpointerexception.			
4. Realizar práctica codificando los codigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de una agenda telefónica.			
<b>RESULTADO(S) OBTENIDO(S):</b> Realizar procesos de investigación sobre los cambios importantes de Java Entender las aplicaciones de codificación de las nuevas características en base a la programación genérica Entender las funcionalidades adicionales de Java.			
<b>CONCLUSIONES:</b> Aprenden a trabajar en grupo dentro de plazos de tiempo establecidos, manejando el lenguaje de programación de Java.			
<b>RECOMENDACIONES:</b> Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido.			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

**Docente / Técnico Docente:** \_\_\_\_\_

**Firma:** \_\_\_\_\_

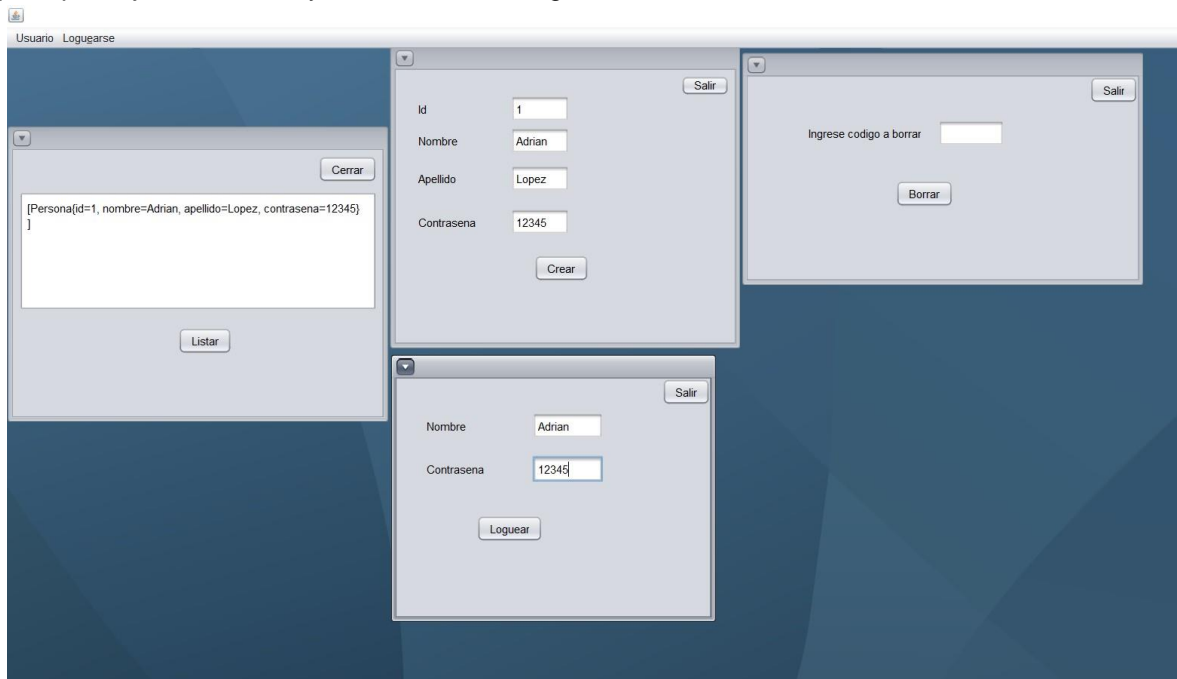
		<b>FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES</b>	
<b>CARRERA:</b> COMPUTACIÓN		<b>ASIGNATURA:</b> Programación Aplicada	
<b>NRO. PRÁCTICA:</b>	3	<b>TÍTULO PRÁCTICA:</b> Reflexión en Java	
<b>OBJETIVO ALCANZADO:</b> Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar las nuevas técnicas de programación Entender cada una de las características nuevas en Java			
<b>ACTIVIDADES DESARROLLADAS</b>			
1. Revisar la teoría y conceptos de Java 8, 9 ,10, 11, 12, 13, 14, 15			
2. Diseñar e implementar las características de Java para generar la impresión de cualquier lista, de los modelos que tengan el campo id generar automáticamente.			
3. Probar y modificar el método validar para que nos permita utilizar excepciones, además de modificar el buscar para controlar el nullpointerexception.			
4. Realizar práctica codificando los códigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de una agenda telefónica.			
5.			
6.			
N.			
<b>RESULTADO(S) OBTENIDO(S):</b> Realizar procesos de investigación sobre los cambios importantes de Java Entender las aplicaciones de codificación de las nuevas características en base a la programación genérica Entender las funcionalidades adicionales de Java.			
<b>CONCLUSIONES:</b> Aprenden a trabajar en grupo dentro de plazos de tiempo establecidos, manejando el lenguaje de programación de Java.			

 <b>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> ECUADOR	<b>VICERRECTORADO DOCENTE</b>	<b>Código:</b> GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	<b>Aprobación:</b> 2016/04/06
<b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

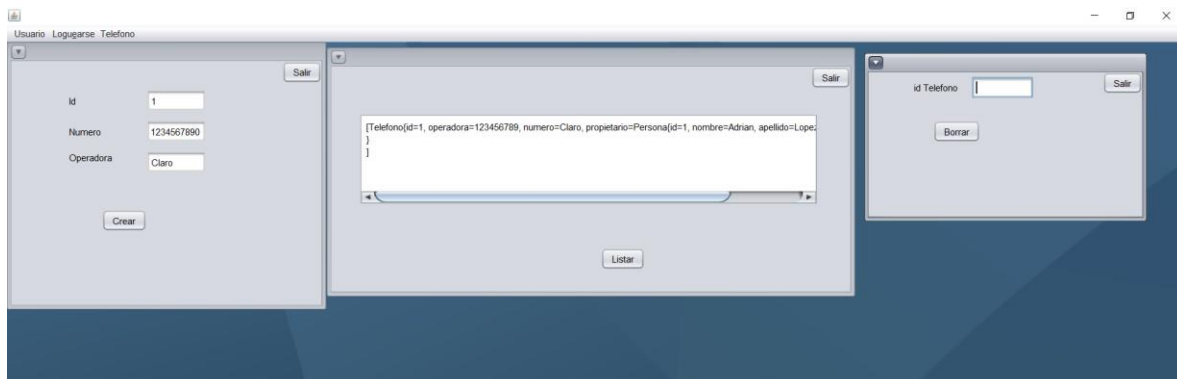
## RECOMENDACIONES:


**Nombre de estudiante:** Adrian Lopez

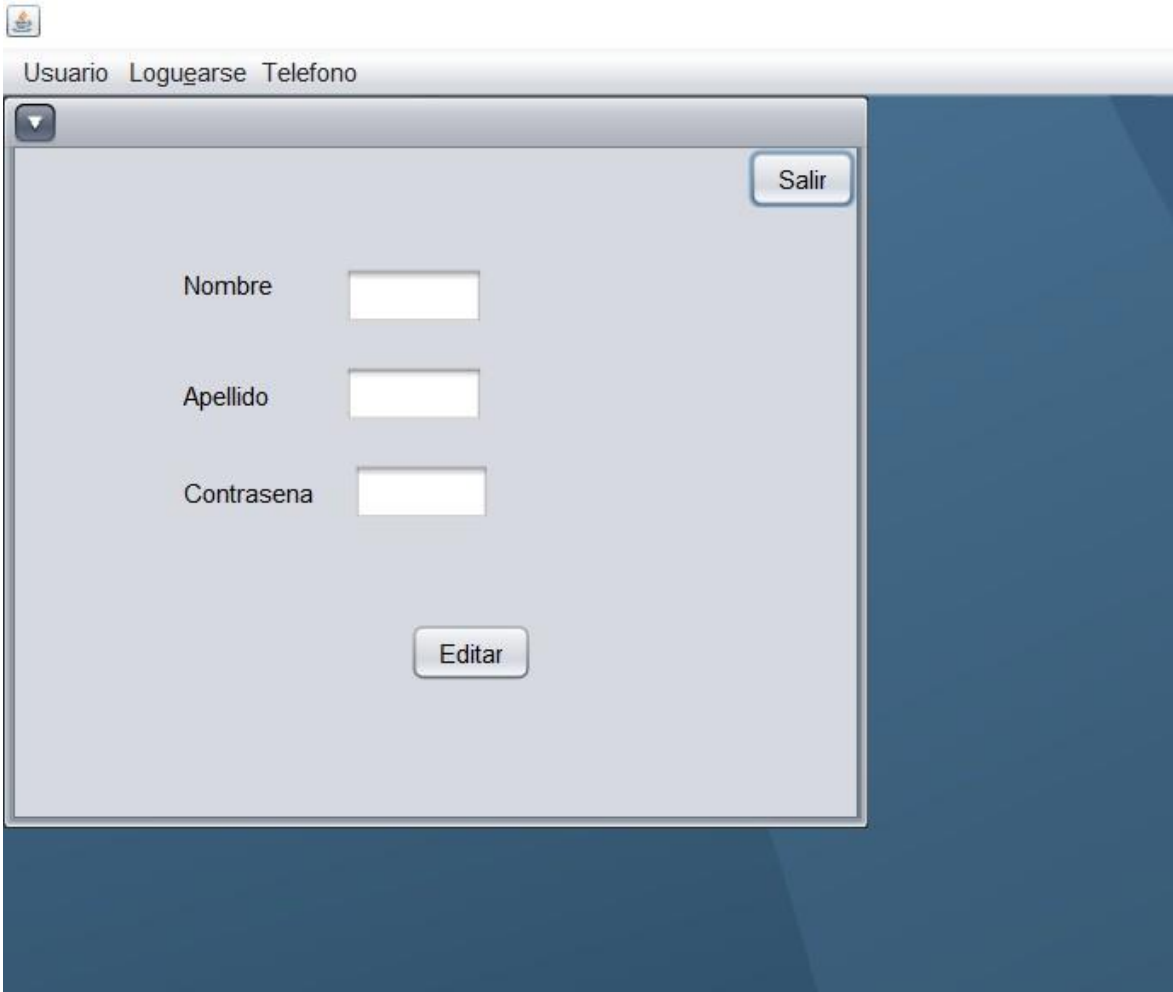
**Firma de estudiante:** \_\_\_\_\_ Se realizó una interfaz gráfica donde de principio deja crear borrar y listar Usuarios o loguear un usuario.



Después de loguearse con el nombre y contraseña dados por el usuario se va a habilitar el crear, editar, borrar y listar del teléfono. Se agregará un teléfono al usuario y se listarán solo los teléfonos del mismo, además de habilitarse el editar del usuario.



 <b>UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA</b> ECUADOR	<b>VICERRECTORADO DOCENTE</b>	<b>Código:</b> GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	<b>Aprobación:</b> 2016/04/06
<b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



Usuario Loguearse Telefono

▼

Nombre


Apellido

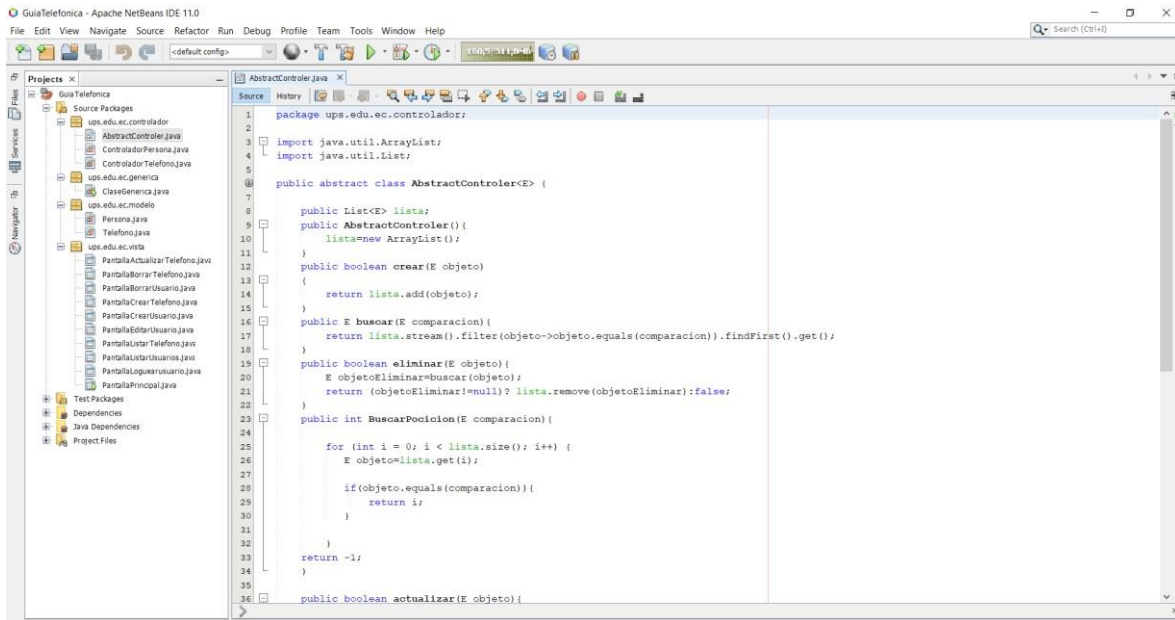
Contraseña

Salir

Editar

Esta practica se hizo con clase genérica y se maneja un validar de usuario para que su contraseña sea mayor a 5 caracteres y el teléfono tenga solo 10 números

	<b>VICERRECTORADO DOCENTE</b>	<b>Código:</b> GUIA-PRL-001
	<b>CONSEJO ACADÉMICO</b>	<b>Aprobación:</b> 2016/04/06
<b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



```

package ups.edu.ec.controlador;

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

public abstract class AbstractController<E> {

    public List<E> lista;

    public AbstractController() {
        lista = new ArrayList();
    }

    public boolean crear(E objeto) {
        return lista.add(objeto);
    }

    public E buscar(E comparacion) {
        return lista.stream().filter(objeto -> objeto.equals(comparacion)).findFirst().get();
    }

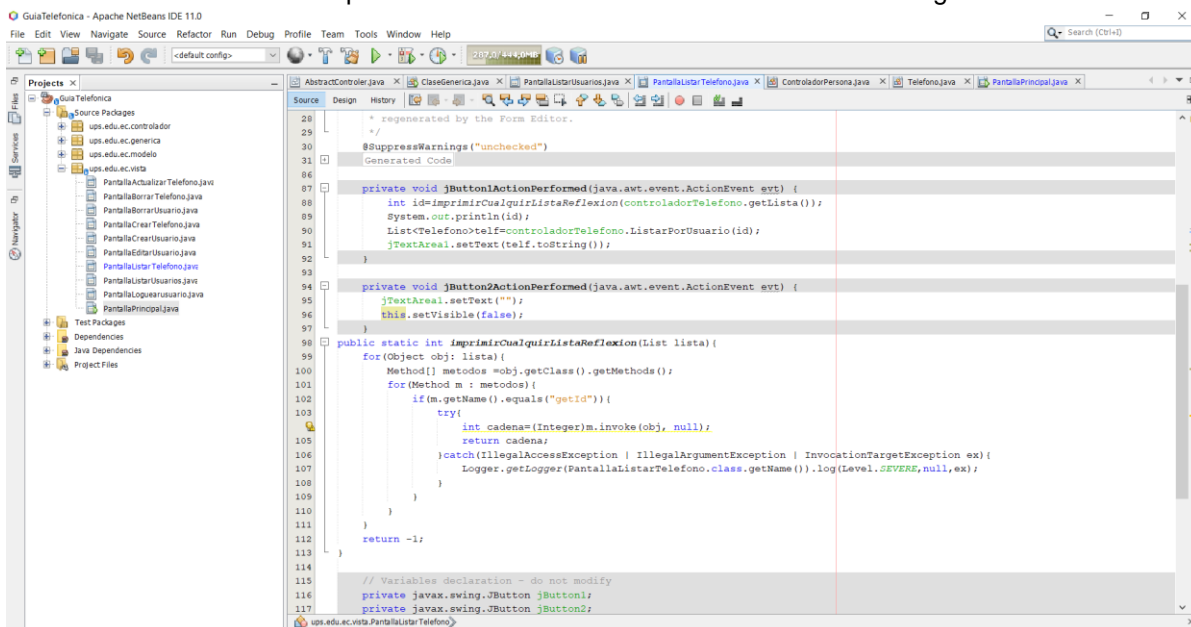
    public boolean eliminar(E objeto) {
        E objetoEliminar = buscar(objeto);
        return (objetoEliminar != null) ? lista.remove(objetoEliminar) : false;
    }

    public int BuscarPosicion(E comparacion) {
        for (int i = 0; i < lista.size(); i++) {
            E objeto = lista.get(i);
            if (objeto.equals(comparacion)) {
                return i;
            }
        }
        return -1;
    }

    public boolean actualizar(E objeto) {

```

La reflexión se uso reflexión para listar teléfonos recibiendo el Id del usuario logueado



```

// regenerated by the Form Editor.
/**
 * @SuppressWarnings("unchecked")
 * Generated Code
 */

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    int id = imprimirCualquierListaReflexion(controladorTelefono.getList());
    System.out.println(id);
    List<Telefono> telf = controladorTelefono.ListarPorUsuario(id);
    JTextArea1.setText(telf.toString());
}

private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    JTextArea1.setText("");
    this.setVisible(false);
}

public static int imprimirCualquierListaReflexion(List lista) {
    for (Object obj : lista) {
        Method[] metodos = obj.getClass().getMethods();
        for (Method m : metodos) {
            if (m.getName().equals("getId")) {
                try {
                    int cadena = (Integer) m.invoke(obj, null);
                    return cadena;
                } catch (IllegalAccessException | IllegalArgumentException | InvocationTargetException ex) {
                    Logger.getLogger(PantallaListarTelefono.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);
                }
            }
        }
    }
    return -1;
}

// Variables declaration - do not modify
private javax.swing.JButton jButton1;
private javax.swing.JButton jButton2;

```