

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

		FORMATO DE GUÍA DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA DOCENTES	
CARRERA: COMPUTACIÓN		ASIGNATURA: Programación Aplicada	
NRO. PRÁCTICA:	1	TÍTULO PRÁCTICA: Examen Practico Java	
OBJETIVO: Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar expresiones regulares Entender la cada uno de las características nuevas en Java			
INSTRUCCIONES (Detallar las instrucciones que se dará al estudiante):		1. Revisar los conceptos fundamentales de Java	
		2. Establecer las características de Java en programación genérica	
		3. Implementar y diseñar los nuevos componentes de programación genérica	
		4. Realizar el informe respectivo según los datos solicitados.	
ACTIVIDADES POR DESARROLLAR (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			
2. Diseñar e implementar las características de Java para generar una expresion regular.			
3. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica.			
4. Realizar práctica codificando los codigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de un sistema escolar.			
Enunciado <p>Se desea generar un sistema que me permita extraer infomación del internet a traves de expresiones regulares, esta informacion permitira vincular actividades desarrolladas del los niños con aplicaciones mobiles que permitan apoyar en el desarrollo de las actividades planteadas (https://play.google.com/store?hl=es&gl=US).</p> <p>Adicionalmente, se debe realizar un sistema de gestion de alumnos y actividades planificadas por curso, dentro de este sistema se debe realizar un procesos de administracion de usuarios los mismo que son los docentes de cada curso escolar, en este sentido solo debemos tener un administrador (Rector) el encargado de crear docentes y el curso que se le asigna.</p> <p>Ejemplo Rector:</p> <p>Docentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diego Quisi 2. Vladimir Robles 3. Etc. <p>Cursos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 de basica 2 de basica 3 basica 			

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

Asignacion de Curso – Docente

1 Basica -> Diego Quisi

2 Basica -> Vladimir Robles

Dentro de cada curso el docente gestionara los estudiantes y las actividades planificadas para el curso, estas actividades tendra una opcion de buscar aplicaciones moviles dentro de la tiendas de play store, obtenidas desde el internet, dentro de esta información lo importante es mostrar el link y una descripción para ello deberán utilizar expresiones regulares.

Ejemplo Docentes:

Alumnos

1. Juan Perez

2. Maria Peralta

3. .

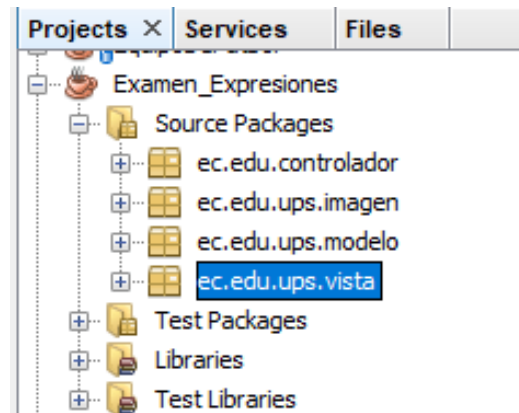
Actividades:

1. Suma de numeros -> Obtener aplicaciones moviles (Link y Titulo)
2. Resta de numeros -> Obtener aplicaciones moviles
3. Oraciones compuestas -> Obtener aplicaciones moviles
4. Etc.


Toda esta infomación sera almacenada dentro de archivos y deberan tener aplicado al menos una patron de diseño y las nuevas características de programación de Java 8 o superior.

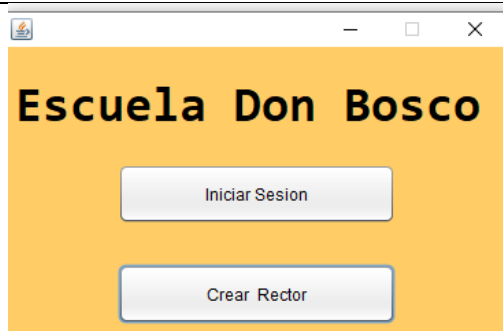
Al finalizar, generar el informe de la practica en formato PDF y subir todo el proyecto incluido el informe al repositorio personal.

Patrón MVC



1Ejecutamos el Programa

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

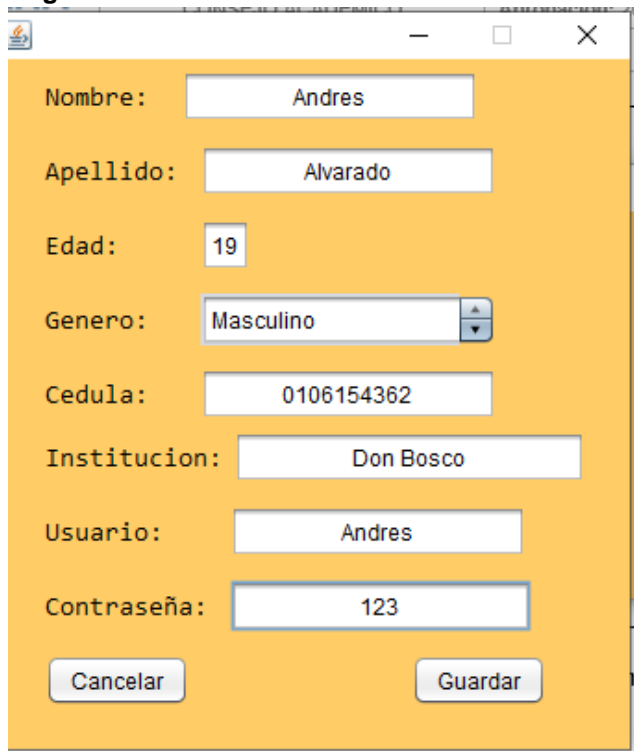


Escuela Don Bosco

Iniciar Sesión

Crear Rector

Registramos al rector



Nombre: Andres

Apellido: Alvarado

Edad: 19

Genero: Masculino

Cedula: 0106154362

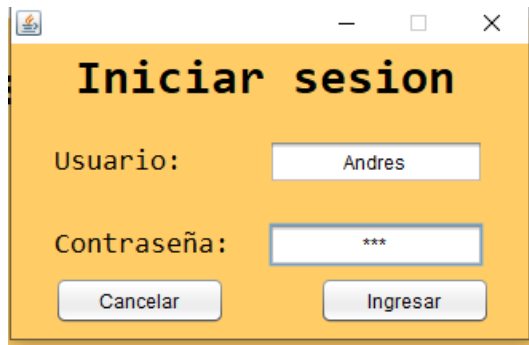
Institucion: Don Bosco

Usuario: Andres

Contraseña: 123

Cancelar Guardar

Iniciamos Sesión




Iniciar sesion

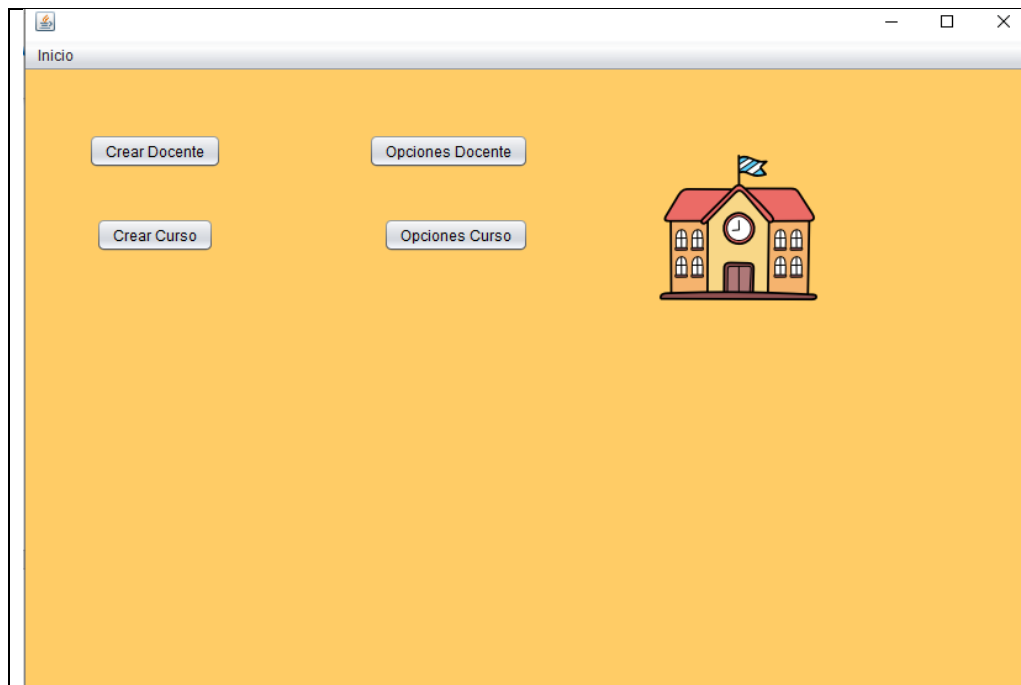
Usuario: Andres

Contraseña: ***

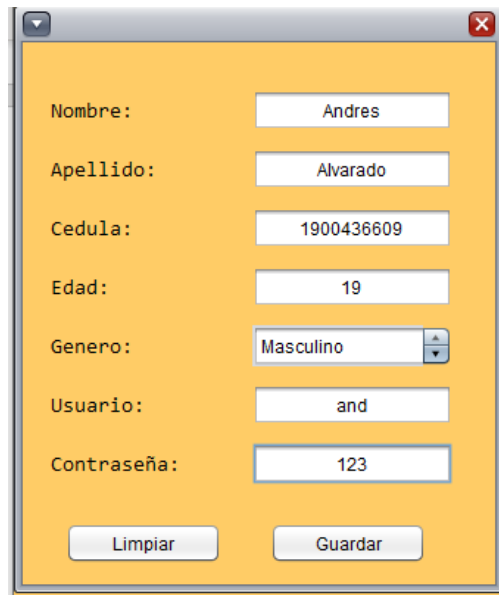
Cancelar Ingresar

Ventana Principal

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



Creamos Docente



Nombre:

Apellido:

Cedula:


Edad:

Genero:

Usuario:

Contraseña:

Creamos Curso

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

ID:

2

Nombre:

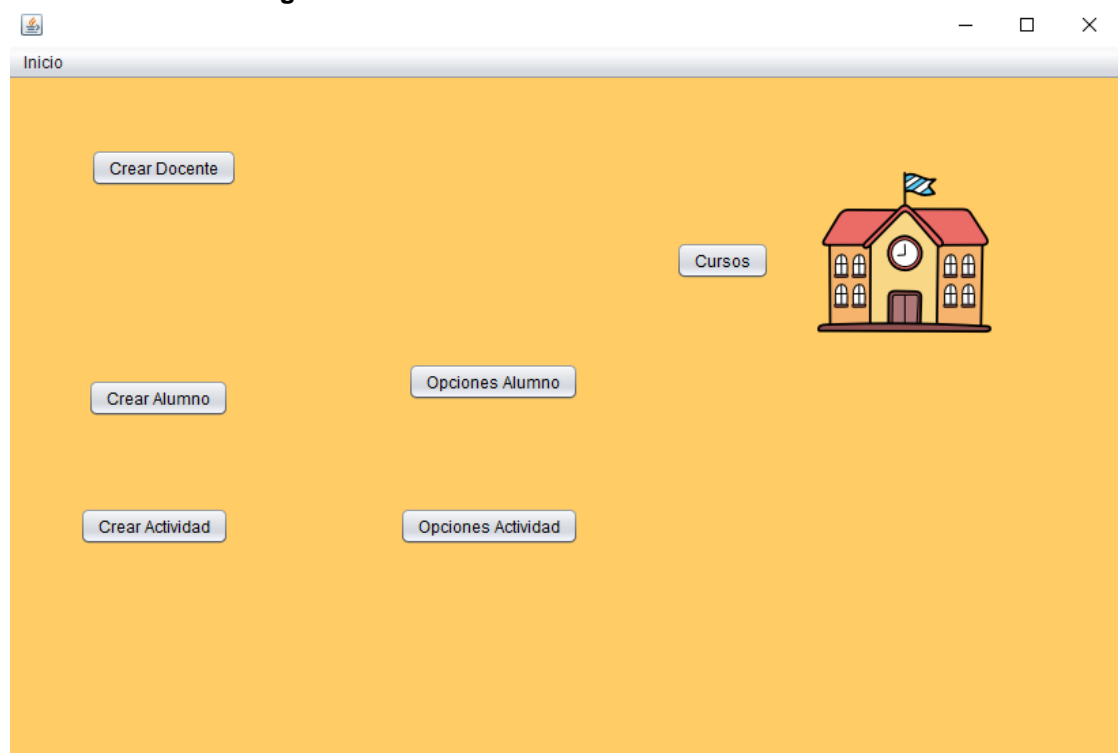
Tercero B

Docente:

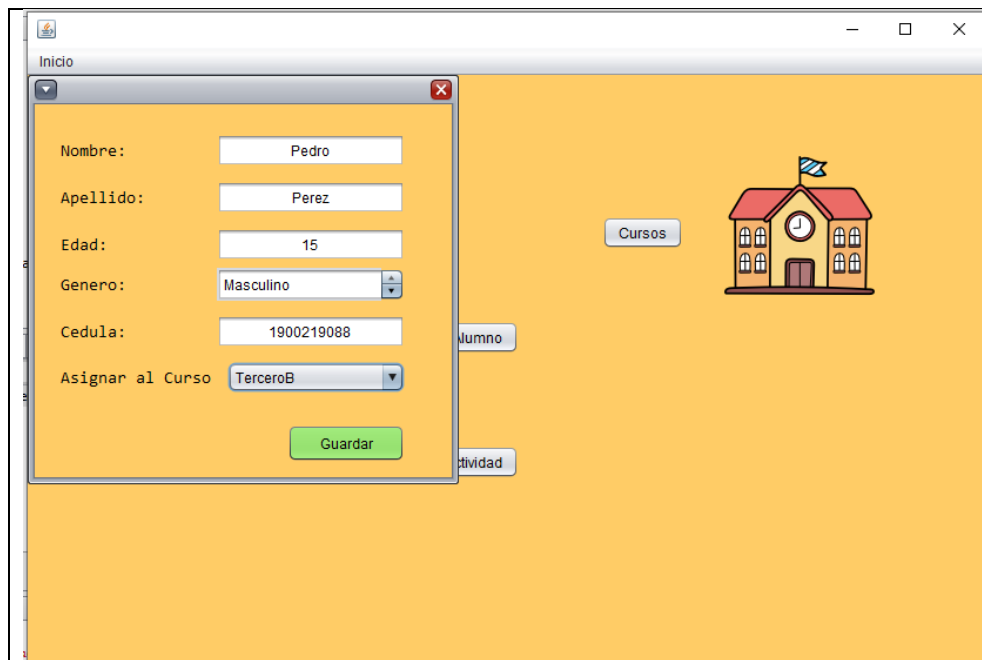
Andres Alvarado ▼

Guardar

Cerramos sesión e ingresamos como Docente



Creamos Alumnos



Creamos una actividad

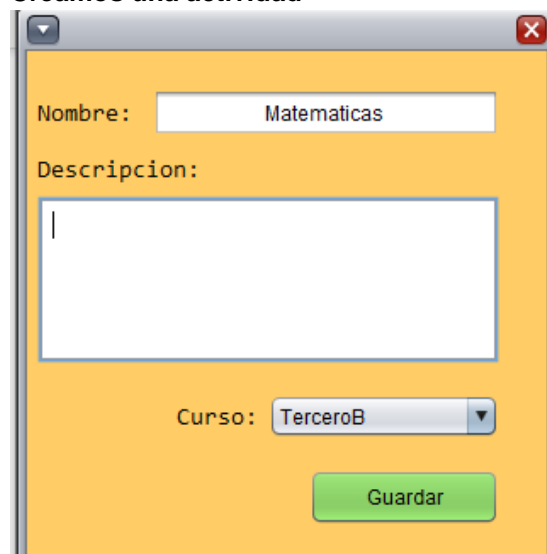

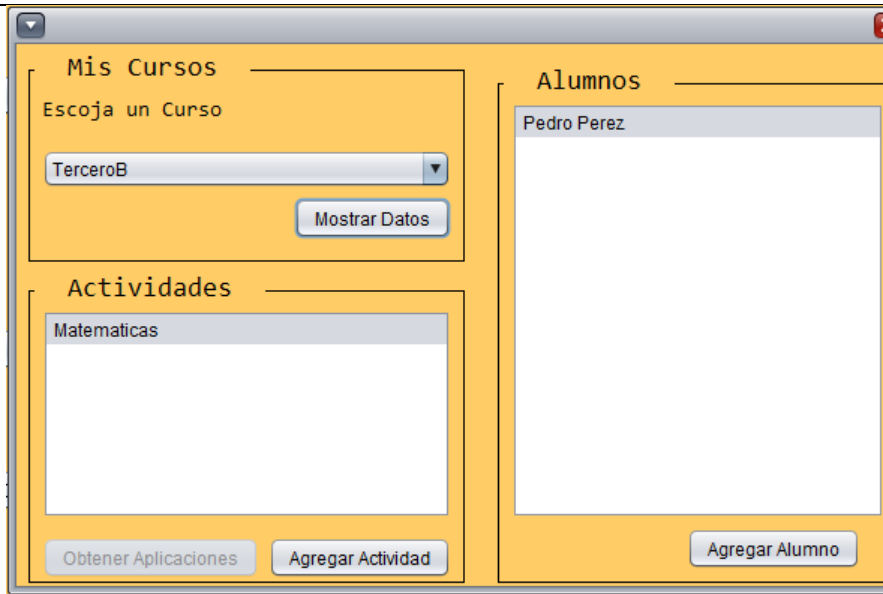


Tabla donde se ven los estudiantes

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



RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

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 y expresiones regulares.
Entender las funcionalidades adicionales de Java.

CONCLUSIONES:

Aprenden a trabajar en grupo dentro de plazos de tiempo establecidos, manejando el lenguaje de programación de Java.

RECOMENDACIONES:

Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido.

Nombre de estudiante: _____

Firma de estudiante: _____