

	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:	3	TÍTULO PRÁCTICA: Clase Genéricas en Java	
OBJETIVO: Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar las nuevas técnicas de programación 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. Diseñar e implementar las características de Java para generar una abstracción que permita realizar un CRUD,			
<pre> public abstract class ListaGenerica<T> { private List<T> lista; public ListaGenerica() { lista = new ArrayList(); } public boolean crear(T nObjeto){ return lista.add(nObjeto); } public T buscar(T oBuscado){ return lista.stream().filter(objeto-> objeto.equals(oBuscado)).findFirst().orElse(null); } public int buscarPosicion(T comparacion){ for (int i = 0; i < lista.size(); i++) { T objeto = lista.get(i); if (objeto.equals(comparacion)) { return i; } } return -1; } public boolean eliminar(T objeto){ T oEliminar = buscar(objeto); if (oEliminar!=null) { lista.remove(oEliminar); } return false; } public boolean actualizar(T objeto){ int index = buscarPosicion(objeto); </pre>			
Creación de la lista genérica para implementar el CRUD dentro de ella			

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

3. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica y ordenar una lista, buscar.

Creando un método validar

```
@Override
public boolean validar(Persona objeto) {
    String correo=objeto.getCorreo();
    String contra=objeto.getContraseña();
    if (correo.length()>=20&&contra.length()>6) {
        return true;
    }
    return false;
}
```

Modificar el buscar

```
public T buscar(T oBuscado){
return lista.stream().filter(objeto-> objeto.equals(oBuscado)).findFirst().orElse(null);
}
```

4. Realizar práctica codificando los códigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de una agenda telefónica.

https://github.com/AndresAlvarado9/Practica_2

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

Entender las funcionalidades adicionales de Java.

CONCLUSIONES:

Aprenden a trabajar con clases genéricas dentro del lenguaje de programación de Java.

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

RECOMENDACIONES:

Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido.

Nombre de estudiante: Nixon Andres Alvarado Calle

Firma de estudiante:

