

Computación

Programacion Aplicada

Docente: Diego Quisi Peralta

Período Lectivo: Septiembre 2020 -

Febero 2021



FORMATO DE GUÍA DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA DOCENTES

CARRERA: COMPL SISTEMAS	JTACIĆ	N/INGENIERÍA DE	ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN APLICADA			
		TÍTULO PROYECTO: Prueba Practica 1				
NRO. PROYECTO:	1.1	Desarrollo e implementacion	ón de un sistema de gestion de matrimonios de la ciudad de			
OBJETIVO:						
Reforzar los conocimientos adquiridos en clase sobre la programacion aplicada (Java 8, Progamación Generica, Reflexión y Patrones de Diseño) en un contexto real.						
INSTRUCCIONES:		1. Revisar el conte	Revisar el contenido teórico y practico del tema			
		contenidos en lo	2. Profundizar los conocimientos revisando los libros guías, los enlaces contenidos en los objetos de aprendizaje Java y la documentación disponible en fuentes académicas en línea.			
			3. Deberá desarrollar un sistema informaticos para la gestion de matrimonios, almacenar en archivos y una interfaz grafica.			
			4. Deberá generar un informe de la practica en formato PDF y en conjunto con el código se debe subir al GitHub personal.			
		5. Fecha de entre noviembre del	ga: El sistema debe ser subido al git hasta 27 de 2020 – 23:55.			
4.0711/(D.4.070.000.000.4.4.0						

ACTIVIDADES POR DESARROLLAR

1. Enunciado:

Realizar el diagrama de clase y el programa para gestionar los matrimonios de la ciudad de Cuenca empleando las diferentes tecnicas de programación revisadas en clase.

Problema: De cada matrimonio se almacena la fecha, el lugar de la celebración y los datos personales (nombre, apellido, cédula, dirección, genero y fecha de nacimiento) de los contrayentes. Es importante validar la equidad de genero.

Igualmente se guardar los datos personales de los dos testigos y de la autoridad civil (juez o autoridad) que formalizan el acto. Ademas de gestionar la seguridad a traves de un sistema de Usuarios y Autentificación.

Calificación:

- Diagrama de Clase 20%
- MVC: 20%
- Patrón de Diseño aplicado : 30%
- Tecnicas de Programación aplicadas (Java 8, Reflexión y Programación Generica): 20%
- Informe: 10%

2. Informe de Activicades:

- Digramas de Clases.
- Patron de diseño aplicado

Patrón de diseño aplicado fue el singleton

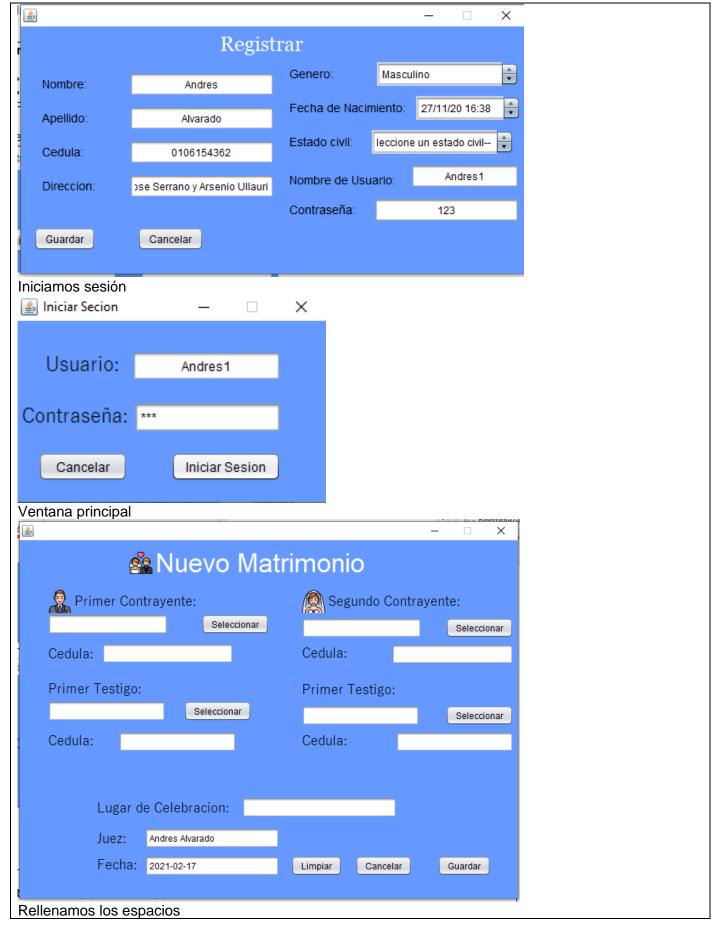
• Funcionamiento del Programa

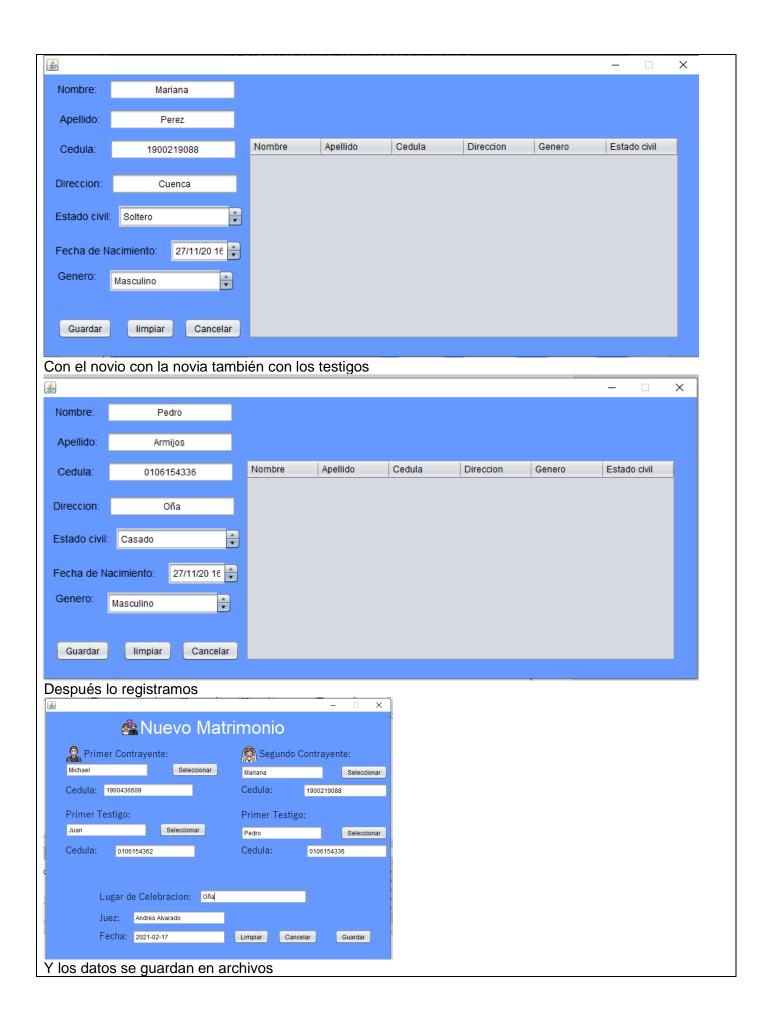




Computación

Docente: Diego Quisi Peralta





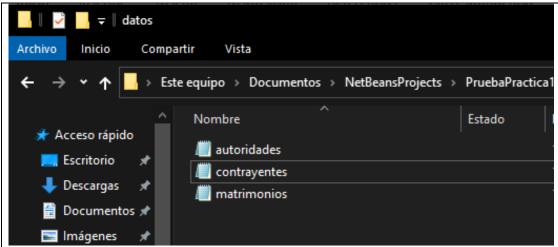


Computación
Programacion Aplicada

Docente: Diego Quisi Peralta

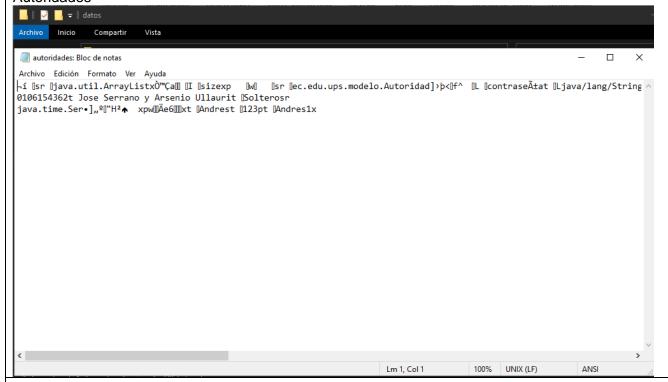
Febero 2021

Período Lectivo: Septiembre 2020 -



Uno de los archivos abiertos

Autoridades



RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

- Interpreta de forma correcta los algoritmos de programacion y su aplicabilidad.
- Identifica correctamente qué herramientas de programacion se pueden aplicar.

CONCLUSIONES:

- Los estudiantes identifican las principales estructuras para la creacion de sistemas informaticos.
- Los estudiantes implementan soluciones graficas en sistemas.
- Los estudiantes estan en la capacidad de implementar la persistencia en archivos.

RECOMENDACIONES:

- Revisar la información proporcionada por el docente previo a la práctica.
- Haber asistido a las sesiones de clase.
- Consultar con el docente las dudas que puedan surgir al momento de realizar la prueba.

BIBLIOGRAFIA: [1]: https://www.ups.edu.ec/evento	o?calendarBookingId=98892
Docente / Técnico Docente:	Ing. Diego Quisi Peralta Msc.
Firma:	



Computación

Programacion Aplicada

Docente: Diego Quisi Peralta

Período Lectivo: Septiembre 2020 -

Febero 2021



Firma de estudiante: _

FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES

CARRERA:		ASIGNATURA:		
NRO. PRÁCTICA:	TÍTULO PRÁCTICA:			
OBJETIVO ALCANZAI	DO:			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
N.				
RESULTADO(S) OBTENIDO(S):				
CONCLUSIONES:				
RECOMENDACIONES:				
Nombre de estudiante:				
Nombre as estacionic.				