

CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Universidad Politécnica Salesiana

Vicerrectorado Docente

Código del Formato:	GUIA-PRL-001
Versión:	VF1.0
Elaborado por:	Directores de Área del Conocimiento Integrantes Consejo Académico
Fecha de elaboración:	2016/04/01
Revisado por:	Consejo Académico
Fecha de revisión:	2016/04/06
Aprobado por:	Lauro Fernando Pesántez Avilés Vicerrector Docente
Fecha de aprobación:	2016/14/06
Nivel de confidencialidad:	Interno



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Descripción General

Propósito

El propósito del presente documento es definir un estándar para elaborar documentación de guías de práctica de laboratorio, talleres o centros de simulación de las Carreras de la Universidad Politécnica Salesiana, con la finalidad de lograr una homogenización en la presentación de la información por parte del personal académico y técnico docente.

Alcance

El presente estándar será aplicado a toda la documentación referente a informes de prácticas de laboratorio, talleres o centros de simulación de las Carreras de la Universidad Politécnica Salesiana.

Formatos

- Formato de Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación para Docentes
- Formato de Informe de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación para Estudiantes



Firma: _____

VICERRECTORADO DOCENTE

CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

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	TÍTUL	TULO PRÁCTICA: Clase Genéricas en Java		
•	ar las	nuevas	s de Java tecnicas de programa teristicas nuevas en Ja		
INSTRUCCIONES (Detallar las instrucciones que se dará al estudiante):			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 impleme	ntar	las cara	cterísticas de Java par	a generar una abstracción que permita realizar un CRUD,	
3. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica y ordenar una lista, buscar.					
4. Realizar práctica codificando los codigos de las nuevas caracteristicas de Java y su uso dentro de una agenda telefónica					
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:					
Java.		upo deni	ro de plazos de tiemp	o establecidos, manejando el lenguaje de programación de	
RECOMENDACIONES: Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido.					
Docente / Técnico Docente:					



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación



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

CARRERA Computación

ASIGNATURA: programación Aplicada

NRO. PRÁCTICA:

TÍTULO PRÁCTICA: Clases genéricas en java

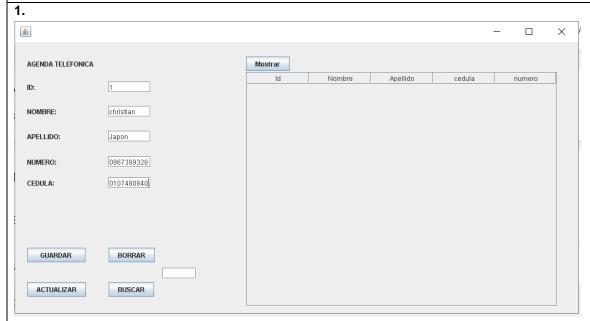
OBJETIVO ALCANZADO:

Identificar los cambios importantes de Java

Diseñar e Implementar las nuevas técnicas de programación

Entender la cada una de las características nuevas en Java

ACTIVIDADES DESARROLLADAS



El Sistema de guardado se cumple solo cuando están llenados los espacios correspondientes, para la sección borrar solo se necesita seleccionar la fila correspondiente y darle al botón borrar, solo en caso ed querer buscar se usara como llave la id.

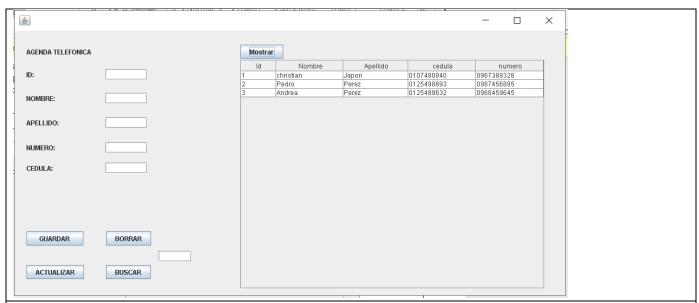


CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación



2.Aplicacion de programacion generica, al proyecto agenda, un mvc básico, donde se scentra en el ahorro de código sin perder el objetivo buscado

3.Con un logeo censsillo con usuario y contraseña ya establecida

```
@SuppressWarnings("unchecked")
Generated Code

private void thtentrarMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {

    String Usuario = "admin";
    String Constraseña = "123";

    String passw= new String(txtcontraseña.getPassword());
    if(txtUsuario.getText().equals(Usuario) && passw.equals(Constraseña)){
        Interfaz2 int2 = new Interfaz2();
        int2.setVisible(true);
        dispose();
    }else{
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Usuario o contraseña incorrectas/ admin/123b");
    }

    // TODO add your handling code here:
}
```



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

& - □	×			
Havaria	4			
Usuario:				
Contraseña:				
Entrar				
: : : :				
N.				
RESULTADO(S) OBTE	ENIDO(S):			
El entendimiento de las clases de dadas por el docente y ponerlo en practica mediante ejercicios que se				
establecen en una futur	o en la vida cotidiana, el entendimiento sobre el tema tratado.			
CONCLUSIONES:				
RECOMENDACIONES:				
El poner mucho mas en practica los temas planteados en ejerciciosEl talvez poder implementar una practica a				
pasos del docente.				

Nombre de estudiante: Christian Abel Japon Chavez

Firma de estudiante: __