



# Problema Lab

Módulo de Iniciación

## CREA TU PRIMERA APLICACIÓN EN JAVA

En este lab vamos a tener nuestra primera toma de contacto con Java e IntelliJ. Antes de empezar a leer el problema, asegúrate de que controlas los siguientes conceptos que hemos visto a lo largo del lab o el fastbook:

- bucles;
- estructuras condicionales;
- tipos de datos;
- petición de datos al usuario;
- manejo de ficheros;
- manejo de *strings* y mensajes.

### Objetivos de este ejercicio

La función de este reto es que aprendas a crear tu primera aplicación en Java y que sepas razonar qué estructura o qué pasos debes seguir para alcanzar el objetivo propuesto.

### Descripción de la actividad

Queremos crear un software para que un/a compañero/a, responsable de la gestión de un curso, pueda apuntar y consultar el listado de alumnos que existen antes de pasárselo al profesor. ¡Importante! El listado solo se introducirá una vez y, en caso de introducir uno nuevo, se eliminará el anterior.

Para facilitar el trabajo de esta persona, el equipo ha acordado facilitarle 3 opciones distintas para que pueda acceder al programa. Cada una de estas opciones, a su vez, ejecutará una tarea concreta.

Daremos por hecho que la persona encargada va a utilizar el tipo de dato correcto para acceder a cada opción, por lo que no debemos tener en cuenta los errores. Como era de esperar, te han asignado a ti la resolución de este proyecto.

A continuación, te compartimos las condiciones generales que debes tener en cuenta durante el proceso de trabajo. ¡Toma nota!

1. Al arrancar el programa debe mostrarse una cabecera y las opciones elegibles por el usuario. Estas opciones deben ser:
  - añadir nombres;
  - mostrar nombres;
  - salir.

En función de la opción elegida, el programa realizará una acción u otra.

2. Las opciones deben elegirse a través del número que ocupan (1, 2, 3).

3. Los nombres se introducirán separados por comas (,), y se almacenarán en el fichero eliminando sus espacios.
4. Cuando queramos mostrar los nombres, lo haremos uno por cada línea.
5. Si elegimos la opción 3 (*Salir*), mostraremos un mensaje al usuario indicando que ha finalizado el programa.

### **Formato de entrega**

Envía tu solución, ya sea en un archivo con extensión .java o, si has utilizado más de uno para resolver la actividad, un comprimido en formato .zip o .rar con el conjunto de datos que has trabajado.

### **Criterios de corrección**

Te compartimos algunos puntos que debes comprobar sí o sí cuando vayas a autoevaluar tu ejercicio antes de darlo por resuelto.

1. Primero, tienes que asegurarte de que la aplicación funciona correctamente. Para ello, cerciérate de que se muestra el mensaje de inicio al arrancar y las opciones.
2. También debes comprobar que los datos solicitados son los correctos y que no producen fallos.
3. Verifica que los datos se almacenan de forma correcta en el fichero y que se muestran por pantalla.

4. No te olvides de incluir comentarios sobre cada funcionalidad para demostrar que entiendes realmente la tarea que se te ha encomendado y los pasos que debes seguir. Estos comentarios deben quedar reflejados en cada instrucción para ayudar a su identificación y comprensión.

Si has sido capaz de implementar todos estos puntos de forma adecuada, ¡enhorabuena! Ya sabes crear tu primera aplicación en Java y comprendes correctamente el uso de los bucles, las estructuras condicionales, el manejo de *strings*, así como el manejo de ficheros por lo que...

¡Reto conseguido!



[Qualentum.com](https://Qualentum.com)