

ISMAC

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

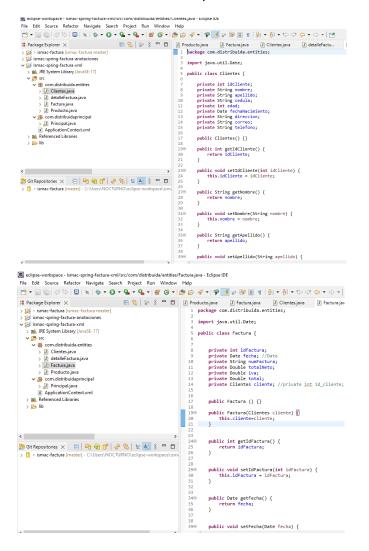
No.Revisión 01

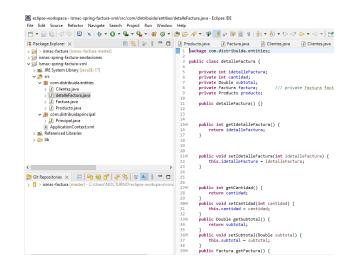
REG-SA-0 Página 2

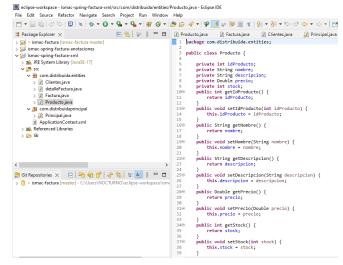
PRACTICA 2



1. Usando el Framework Spring, desarrollar un programa "Factura" que contenga las clases entidades: "Cliente", "Factura", "FacturaDetalle" y "Producto" con sus correspondientes atributos, constructores, metodos getters and setters, etc.









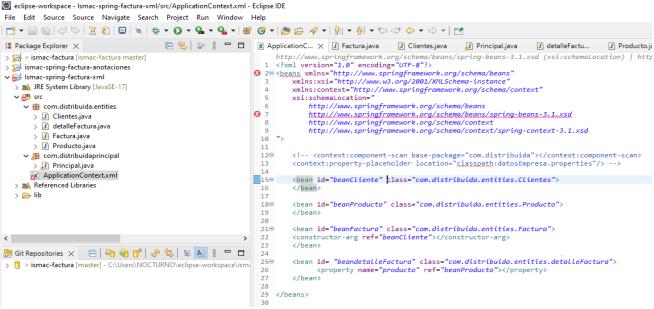
GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

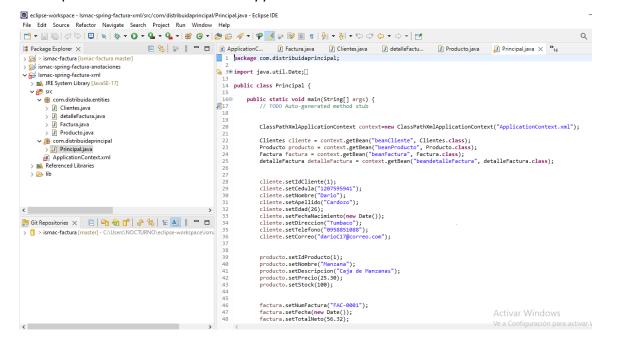
No.Revisión 01

Deberá existir al menos un archivo de configuraciones <u>ApplicationContext</u>.xml con <u>REG-SA-0</u> Página 3

2. información de: metadatos (llamadas a librerías de spring), creacion de beans e inyección de dependencias con las etiquetas *constructor-arg o property*



 Realizar todas las inyecciones necesarias para gestionar la Factura usando los patrones IoC y DI, de tal forma que el código sea dinámico y desacoplado, estas instancias deberán estar centralizadas en otra clase principal de control (IoC) gestionada por la interfaz <u>ApplicationContext</u> y su implementación ClassPathXmlApplicationContext.

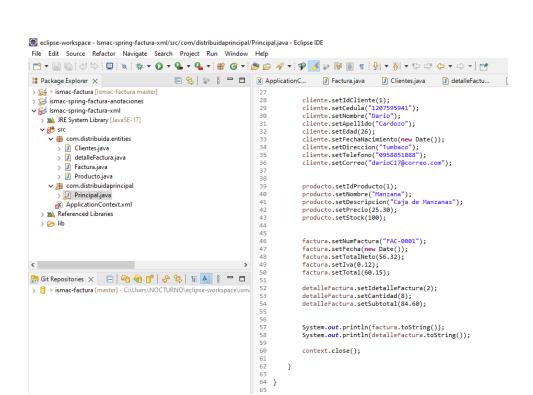


ISMAC

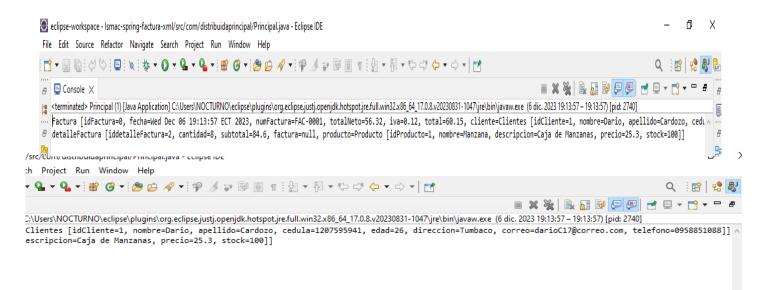
GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

No.Revisión 01



Imprimir resultados a través del método de sobreescritura toString();



GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

No.Revisión 01

CONCLUSIONES:

1. Utilizamos los métodos getter and setters para la creación de las entidades cliente, factura, detalle factura y producto con sus respectivos atributos y constructores lo que nos permite realizar el programa que nos ayuda arrojar datos atraves de una clase principal donde colocamos los datos que se nos pide y poder ejecutar, imprimir el programa con un resultado exitoso.