
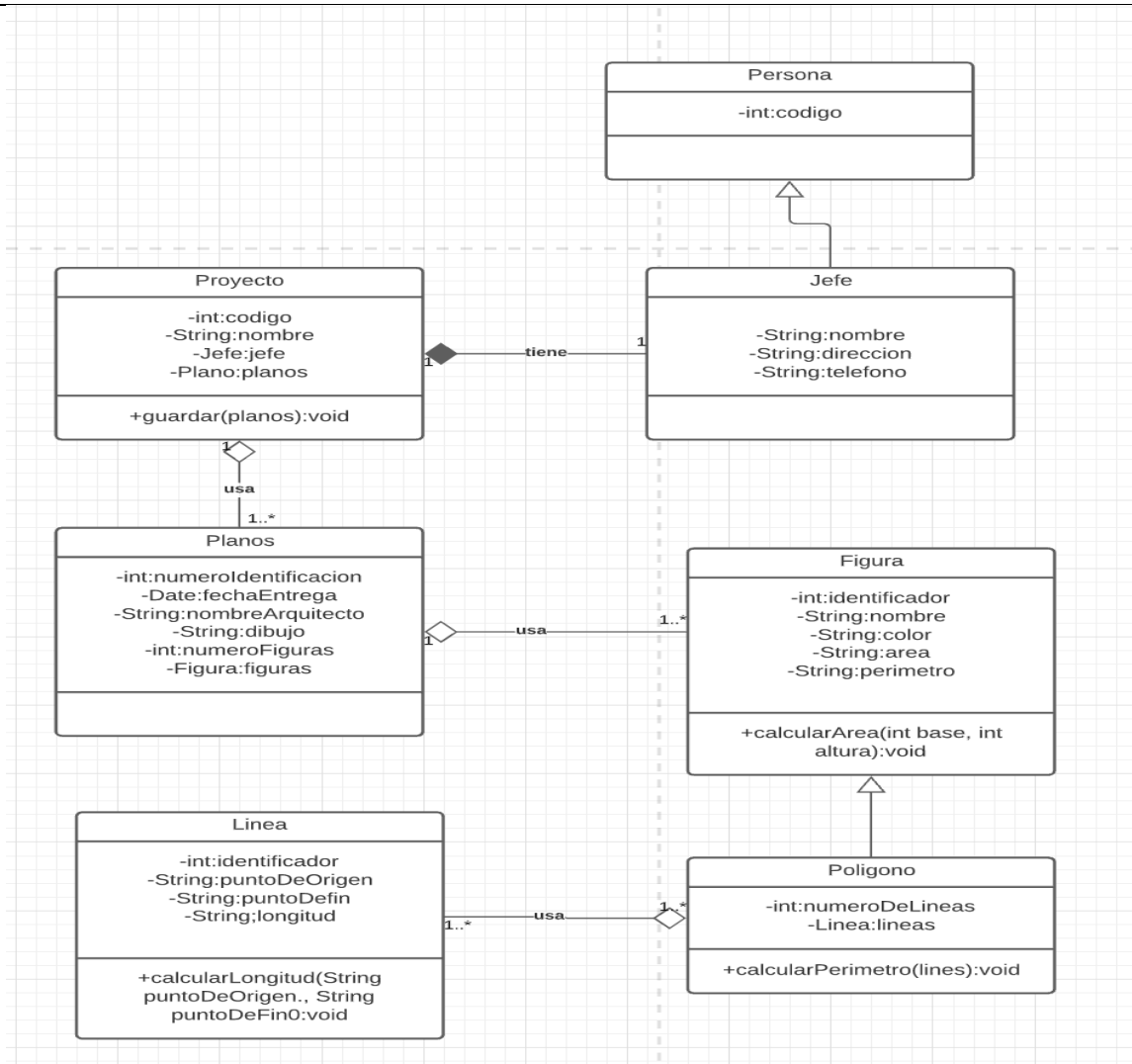
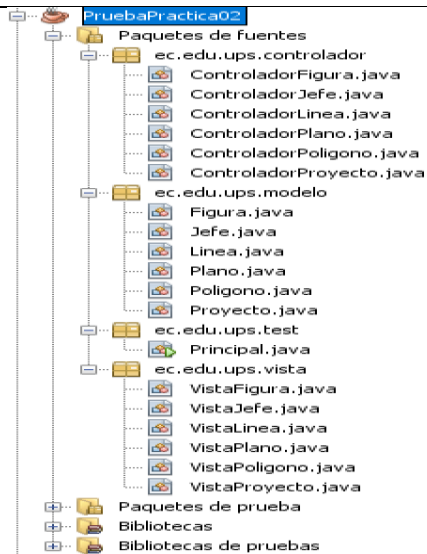
	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		PRÁCTICA DE LABORATORIO	
CARRERA: Computación		ASIGNATURA: P.O. O	
		Prueba MVC	
OBJETIVO ALCANZADO: (Colocar el o los objetivos que se alcanzarán al desarrollar la práctica): <ul style="list-style-type: none"> • Generar un sistema basado en MVC del siguiente enunciado. 			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
1. Desarrollar un diagrama de clases que permita gestionar PROYECTOS. <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cada proyecto tiene un código y un nombre. Un proyecto tiene uno y solo un jefe de proyecto y un jefe de proyecto sólo puede estar involucrado en un proyecto o en ninguno. <input type="checkbox"/> De cada jefe de proyecto se desean recoger sus datos personales (código, nombre, dirección y teléfono). Un jefe de proyecto se identifica por un código. No hay dos nombres de jefe de proyecto con el mismo nombre. <input type="checkbox"/> Un proyecto se compone de una serie de planos, pero éstos se quieren guardar de modo independiente al proyecto. Es decir, si en un momento dado se dejara de trabajar en un proyecto, se desea mantener la información de los planos asociados. <input type="checkbox"/> De los planos se desea guardar su número de identificación, la fecha de entrega, los arquitectos que trabajan en él y un dibujo del plano general con información acerca del número de figuras que contiene. <input type="checkbox"/> Los planos tienen figuras. De cada figura se desea conocer, el identificador, el nombre, el color, el área y el perímetro. Además, de los polígonos se desea conocer el número de líneas que tienen, además de las líneas que lo forman. El perímetro se desea que sea un método diferido; el área se desea implementarlo como genérico para cualquier tipo de figura, pero además se desea un método específico para el cálculo del perímetro de los polígonos. <input type="checkbox"/> De cada línea que forma parte de un polígono se desea conocer el punto de origen y el de fin (según sus coordenadas, X e Y), así como la longitud. Cada línea tiene un identificador que permite diferenciarlo del resto. La longitud de la línea se puede calcular a partir de sus puntos origen y final. 			



2. Realizar el sistema empleando MVC para la gestión de datos y las buenas prácticas de programación.

El diagrama de clases debe cumplir con las buenas prácticas indicadas en clase.



3.Ejecucion del programa.

Menú principal

Bienvenido al sistema de David Dutan

- 1.gestionar figura
- 2.gestionar Jefe
- 3.gestionar Lineas
- 4.salir

Elija una opcion

|

Menú para gestionar figuras:

Elija una opcion

1

QUE DESEEA HACER

- 1.Crear Figura
- 2.Buscar figuras
- 3.modificar una figura
- 4.Eliminar una figura
- 5.Listar figuras
- 6.salir

Elija una opcion:

Creamos una figura

Elija una opcion:

1

Ingrese el Identificador:

01

Ingrese el nombre:

poligono

Ingrese el color:

amarillo

Ingrese la Base:

5

Ingrese la altura:

7


Buscamos la figura creada

Ingrese el identificador

01

Figura{identificador=1, nombre=poligono, color=amarillo, base=5, altura=7}

Vamos a modificarla:

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

```

Elija una opcion:
3
Ingrese el identificador a modificar
01
----Ingrese los nuevo Datos----
Ingrese el nuevo nombre
cuadrado
Ingrese la nuevo color:
verde
Ingrese la nueva base
12
Ingrese la nueva altura
15
Linea modificada
QUE DESEEA HACER
*****
1.Crear Figura
2.Buscar figuras
3.modificar una figura
4.Eliminar una figura
5.Listar figuras
6.salir

Elija una opcion:
5
Figura(identificador=1, nombre=cuadrado, color=verde, base=12, altura=15)

```

Le modificamos y le imprimimos que es la opción 5.

```

Elija una opcion:
4
Ingrese el identificador:
01
Producto eliminado con exito

```

lo eliminamos

ahora explicaremos el procedimiento para la clase jefe.

```

2
QUE DESEEA HACER
*****
1.Registrar jefe
2.buscar jefe
3.modificar jefe
4.eliminar jefe
5.Listar jefe
6.salir

```

El mini menú para gestionar jefes

Elija una opcion

1

Ingrese el codigo:

02

Ingrese el nombre:

david

Ingrese la direccion:

paute

Ingrese la telefono:

070707

-----Creado-----

Creamos un jefe

Elija una opcion

2

Ingrese el codigo

02

Jefe{codigo=2, nombre=david, direccion=paute, telefono=070707}

Buscamos al jefe creado

Elija una opcion

3

Ingrese el codigo del jefe a modificar

02

----Ingrese los nuevo Datos----

Ingrese el nuevo nombre

dennys

Ingrese la nueva direccion:

cuenca

Ingrese el nuevo telefono

09090909

jefe modificada

QUE DESEEA HACER

1.Registrar jefe

2.buscar jefe

3.modificar jefe

4.eliminar jefe

5.Listar jefe

6.salir

Elija una opcion

5

Jefe(codigo=2, nombre=dennys, direccion=cuenca, telefono=09090909)

Modificamos al jefe y lo imprimimos para ver si esta modificado o no

Elija una opcion

4

Ingrese el identificador:

02

Producto eliminado con exito

QUE DESEEA HACER

El jefe ah sido modificado y eliminado de la base de datos.

Explicaremos la la clase línea.

Elija una opcion

3

QUE DESEEA HACER

1.Crear linea

2.buscar linea

3.modificar linea

4.eliminar lineas

5. listar lineas

6.salir

El menú para gestionar las líneas

Elija una opcion

1

Ingrese el identifiador:

03

Ingrese el puntoOrigen:

44

Ingrese el punto final:

55

-----Creado-----

Creamos la línea

Elija una opcion

2

Ingrese el identifiacor

03

Linea{identificador=3, puntoOrigen=44, puntoFinal=55}

Lo buscamos

Elija una opcion

3

Ingrese el identifiacador de la linea a buscar

03

----Ingresa los nuevo Datos----

Ingrese el nuevo punto de origen

100

Ingrese el nuevo punto final

90

linea modificada

QUE DESEEA HACER

1.Crear linea

2.buscar linea

3.modificar linea

4.eliminar lineas

5. listar lineas

6.salir

Elija una opcion

5

Linea{identificador=3, puntoOrigen=44, puntoFinal=90}

QUE DESEEA HACER


Los modificamos y lo imprimimos al mismo tiempo para ver si se hizo o no los cambios correspondientes.

Ingrese el identificador a eliminar:

03

linea eliminada

Y lo eliminamos de la base de datos

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

Elija una opcion

6

Solo numeros entre el 1 y 5

Bienvenido al sistema de David Dutan

- 1.gestionar figura
- 2.gestionar Jefe
- 3.gestionar Lineas
- 4.salir

Elija una opcion

4

BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 minutes 9 seconds)

También usamos excepciones en caso si el usuario ingresa por error una opción mal y el respectivo salir para la finalización del programa,

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

En la presente practica se aprendió a realizar la manera correcta del modelo, vista, controlador y a implementar correctamente las buenas normas de la programación.

Usamos diccionarios, la clase Scanner, los métodos de encapsulamiento, toString, constructores, menus.

CONCLUSIONES: Cada estudiante podrá desarrollar un diagrama de clases identificando la información primordial en base a un problema.

Nombre de estudiante: David Dutan