

Paradigmas de Programación

Práctica 3. Programación Orientada a Eventos

Objetivo:

Realizar la implementación del contenido de la Unidad 3 correspondiente a Programación Orientada a Eventos, mediante una aplicación en el lenguaje de programación Java.

La aplicación se puede llevar a cabo mediante algún IDE (Integrated Development Environment) como Netbeans, Eclipse, etc.; la práctica también puede ser realizada en consola.

Desarrollo:

La aplicación debe incluir los siguientes temas.

1. Excepciones
2. Uso de la palabra reservada Interface
3. Manejo de eventos
 - o Eventos en el modo gráfico

Opciones para realizar la práctica 3:

- 1) Usar el código de la práctica 2 y agregar el manejo de eventos mediante el manejo de gráficos.
- 2) Hacer una nueva aplicación que maneje eventos y el modo gráfico de Java.

Tabla de Evaluación:

Concepto	Valor
Manejo de Excepciones	2
Manejo de eventos	5
Uso del modo gráfico	3

Presentación de la práctica 2:

- Presentar el programa en ejecución.
- **Presentar un escenario de prueba para cada aspecto a evaluar, de forma que se cubran todos los requerimientos de esta práctica. No se revisará el proyecto si no se tiene el escenario de prueba.**
- Sustentar un breve examen oral acerca del código presentado y del programa en ejecución.
- Presentar individualmente o en equipo (máximo dos integrantes). Si la práctica se entrega en equipo, deberá ser el mismo equipo que entregó la práctica 1. No hay cambio de equipo.
- Prácticas copiadas serán canceladas.

Plazo de entrega:

Semana del 14 al 21 de junio del año en curso.

En la semana previa se establecerá el calendario de entrega en días y horarios.

No hay prórrogas bajo ninguna circunstancia, es final de semestre.