

# PROGRAMACIÓN III

## Trabajo Práctico - Lombok - DTO

### OBJETIVO GENERAL

Aprender qué es un DTO clásico en Java (POJO) y cómo implementarlo de forma manual.

### MARCO TEÓRICO

Concepto	Aplicación en el proyecto
DTO	Creación manual de clases con atributos, constructores y métodos de acceso.

### Caso Práctico

Crear una clase `Producto` con atributos `codigo`, `nombre`, `precio` y `autor`.

Crear una clase `ProductoDTO` con atributos `codigo`, `nombre` y `precio`:

1. Implementar constructores y getters/setters manualmente.
2. Crear varios objetos `ProductoDTO` y `Producto`
3. Cargar los objetos `ProductoDTO` usando getters y setters, luego guardarlos en una lista.
4. Mostrar la lista en consola.

### CONCLUSIONES ESPERADAS

- Comprender DTOs clásicos.
- Comprender la utilidad de transportar datos entre capas.