

PROGRAMACIÓN III

Trabajo Práctico - Lombok - DTO

OBJETIVO GENERAL

Aprender a simplificar la definición de clases en Java utilizando las anotaciones más comunes de Lombok.

MARCO TEÓRICO

Concepto	Aplicación en el proyecto
<code>@Getter</code> y <code>@Setter</code>	Métodos de acceso.
<code>@NoArgsConstructor</code> y <code>@AllArgsConstructor</code>	Anotaciones para constructores.
<code>@Data</code>	Combinación de varias anotaciones útiles en una sola.

Caso Práctico

Crear una clase `Persona` con atributos `nombre` y `edad`:

1. Usar `@Getter`, `@Setter`, `@AllArgsConstructor` y `@NoArgsConstructor`.
2. Instanciar objetos utilizando constructor lleno y constructor vacío y mostrar sus atributos en consola.

CONCLUSIONES ESPERADAS

- Conocer las anotaciones básicas de Lombok.
- Generar clases más limpias y fáciles de mantener.