

PROGRAMACIÓN III

Trabajo Práctico - Lombok - DTO

OBJETIVO GENERAL

Comprender cómo Lombok ayuda en la creación de objetos complejos mediante anotaciones avanzadas.

MARCO TEÓRICO

Concepto	Aplicación en el proyecto
@Builder	Crear objetos con muchos atributos de manera más flexible.
@Data	Genera automáticamente métodos útiles.

Caso Práctico

Crear una clase `Usuario` con atributos `id`, `nombre`, `email`:

1. Usar `@Data` y `@Builder`.
2. Crear instancias de `Usuario` utilizando patrón Builder.
3. Imprimir los datos por consola.

CONCLUSIONES ESPERADAS

- Comprender el patrón Builder.
- Aplicar anotaciones avanzadas de Lombok.
- Mejorar la flexibilidad al instanciar objetos.