*Actividad APR*

* En referencia al Blog personal de la asignatura, comentar que por motivos de trabajo lo comencé con retraso y la verdad que mi actualización es muy tardía pero mi trabajo y situación personal no me lo permite.

Como comenté en su día, la opción que tomé fue: ``Blogger´´, dado que no estoy muy puesto en el mundo de los Blogs y me ha parecido el más sencillo a la hora de poner en marcha y gestionar.

La dirección del Blog, el cual he titulado ``PROGRAMACION FLORIDA´´ es:

[*https://programacionalfredocastellano.blogspot.com.es*](https://programacionalfredocastellano.blogspot.com.es)

* Respecto a la cuenta Github y el repositorio específico para subir todo el trabajo realizado a lo largo del desarrollo de la asignatura de Programación, la dirección es la siguiente:

<https://github.com/Fredypercu/PROGRAMACION>

* En estos momentos la actividad que se puede ver en el Blog de la asignatura consta de seis post relacionados con los proyectos a realizar en este primer cuatrimestre del curso.

En el primero he subido un diagrama donde se muestra esquematizada la POO y la relación existente entre las diferentes partes de la misma (clases, atributos, instancias, etc…)

En el segundo post muestro un diagrama que muestra un ejemplo relacionado con el mundo de los coches para visualizar los conceptos de Clases y Objetos que vamos a poner en práctica para los proyectos P01 y P02 y que sirve para entender la manera entre que se entrelazan ambas en la POO.

En el tercero hablo de las estructuras condicionales en Java para la POO, las cuales se han tenido que implementar algunas de ellas para los proyectos P03, P04 y P05 referente por ejemplo a que todos los campos estén cumplimentados, que para nombre/apellidos sea válido únicamente cadena de texto o que para la edad deba estar rellenado con un integer.

En el cuarto post explico la diferencia entre las estructuras Equlas, Compareto o ==, que teníamos que implementar también en los proyectos P04 y P05, para ver si se cumplían la condición de que si todos los campos se han rellenado correctamente, el jugador quedaba registrado correctamente o más recientemente en el proyecto Examen, donde las implemento para los Mouselistener, para que hagan las operaciones matemáticas por ejemplo.

Respecto al post 5, en él comento la manera de realizar la carga de imágenes en un array, que teníamos que implementar para el proyecto de examen. Comento la función de ImageIcon y Aux para llevar este cometido.

El post 6 explico los diferentes tipos de MouseListener que podemos ver en Java y las diferentes funcionalidades que con ellos podemos implementar en nuestro proyecto java actual o futuros.

En el post 7 comienzan mis aportaciones referentes al tercer paquete scorm de la asignatura. En este caso se explica la sobrecarga de métodos en Java, ampliando lo comentado en los videos y se muestra un ejemplo de un código para depurar el código y limpiar para que quede lo más visible y funcional.

El por 8 habla de los diferentes Layouts que podemos utilizar en Java y la funcionalidad que le podemos dar. En él comento los descritos en los videos del paquete scorm y se muestra un ejemplo de código Java de cada uno de ellos: BorderLayout, GridLayout y FlowLayout.

En cuanto al post 9 de mi blog, amplío la definición de JcomboBox así como las principales funcionalidades en Java. Lo completo con un pequeño ejemplo de código que posteriormente he utilizado para mi código Matdhice para poder seleccionar los usuarios registrados en la BBDD antes de comenzar el juego.

El post 10 se habla de la conexión a la BBDD Mysql y la necesidad del adaptador jdbc para poder llevar la conexión acabo y de las funcionalidades de las librerías. También explico que según la base de datos sobre la que trabajar utilizaremos un conector y librerías diferentes de Java. Por último lo acompaño con un ejemplo de código básico para conectar una BBDD en Mysql en Java.

En el post 11 de mi blog, se habla de la funcionalidad del patrón de Java Singleton y de la importancia que tiene así como la principal funcionalidad, que es la de no permitir más de una conexión a la BBDD y que no se tenga que reiniciar la conexión cada vez que se quiere insertar sino que la mantiene abierta y automáticamente lanza la conexión, evitando así teniendo que reescribir código.

Por último, en el blog 12 se explica cómo realizar una actualización de los datos de la BBDD en Mysql utilizando el jdbc que realiza la conexión y la seqencia UPDATE en sus distintas opciones. Además muestro una serie de ejmplos de sentencias sql para actualizar datos basándome en expecificaciones previas que hay descritas.

En la plataforma de Florida, he participado en los foros de debate del proyecto 00 (Inicios Java) y en relacionado con el proyecto P01 (Clases y Objetos), donde comento mi punto de vista y adjunto enlace a mi Blog para ver el post relacionado, los cuales he mencionado en el punto anterior.

En referente a mi cuenta de Github, en estos momentos se encuentran subidos los Proyecto:

* P01
* P02
* P03
* P04
* P05
* P06
* P07
* P08
* ProjectExam
* Examen
* Aplicación para poner en práctica el concepto de Botones en Java, denominada: ``ProbandoBotón´´.

Por último, comentar que como páginas que me parecen muy interesantes y a las que suelo acudir muchas veces en busca de video tutorial o información referente a la programación o cualquier otro tema relacionado con la informática:

* Discoduroderoer (<http://www.discoduroderoer.es/>)
* La web del Programador: (http[://www.lawebdelprogramador.com/](http://www.lawebdelprogramador.com/))

En mi opinión son interesantes dado que la información se encuentra estructurada por temas tales como: programas, sistemas operativos, redes, conexiones, así como programación en diferentes lenguajes Java, Phyton, C++, Visual Basic.Net, HTML, etc……

Además, otro aspecto de ambas, es que se hay un apartado de ejercicios prácticos para poner en práctica lo explicado en los videos, con la solución a los mismos para poder hacer la corrección y foros donde comentar problemas referentes a los post específicos o la posibilidad de comenzar uno para que la gente opine.

***VALORACIÓN PERSONAL DE LA ASIGNATURA***

Mi valoración personal de la asignatura es la verdad muy positiva, dado que he pasado de no tener ningún conocimiento en programación Java a poder realizar mi primera pequeña aplicación y que ésta funcione correctamente.

Es cierto que me hubiera gustado poder participar más en los foros y sobre todo poder asistir a las video-tutorías y Live Meetings pero por motivos de trabajo me era imposible, he dedicado el máximo tiempo posible, aunque soy consciente que la programación requiere de dedicación y de tiempo para poder comprender y desarrollar conocimientos, ya que a mi entender, tiene una parte importante de auto-ayuda y auto-formación, revisando tutoriales o buscando por la web.

Tengo que decir que esto al principio me daba miedo pero la verdad que el material es muy bueno, se explica con claridad los conceptos y los videos con ejemplos del código a mi por lo menos me han resultado de gran ayuda. Además las video-tutorías son un gran apoyo y la verdad me parecen que han sido muy interesantes a la hora de aclarar conceptos, ampliar la información dada, resolver consultas y sobre todo entender un poco el desarrollo de los distintos elementos del curso.

Por ello, no puedo estar sino más que satisfecho con el desarrollo de la asignatura y personalmente con los conceptos y capacidades adquiridas en estos 9 meses de cursos, creo que he adquirido unas competencias básicas en programación que me permitirán desarrollar más ampliamente en el próximo curso y por mi cuenta.