

## UT 1.2 – Ejercicios

### Ejercicio 04 – Aplicación de consola Spring

Crea un proyecto con Spring Initializr o con el asistente de Spring de tu IDE, que no incluya dependencias de ninguna clase.

Crea tres clases “ProcesoA”, “ProcesoB” y “ProcesoC” que implementen la interfaz CommandLineRunner de Spring. Cada clase, en su método run, tiene que mostrar un mensaje en consola (sout) en el que, de alguna forma, se muestre el nombre completo de la clase, para identificar qué clase está generando la salida por consola.

Prueba el programa sin añadir anotaciones a las clases. ¿Qué ocurre? [No las ejecuta](#)

Ahora, añade anotaciones a las clases para que sean beans, y vuelve a probar el programa. ¿Ha cambiado algo? [@SpringBootApplication, las ejecuta al ejecutar el main](#)

Observa el orden de ejecución del código. Añade anotaciones a las clases para que el orden en que se ejecuta el código sea distinto al orden que Spring utiliza por defecto.

[Sin nada, ha sido B > C > A](#)  
[@Order\(x\), los inicia según el numero que pongas](#)