**Imagen que contiene flor

Descripción generada automáticamente**

**FACULTAD DE ESTUDIOS EN AMBIENTES VIRTUALES**

**GUÍA 4**

**DESARROLLO DE SOFTWARE**

**AUTOR**

**HAROLD MAURICIO CAÑAVERAL ROMERO**

**JUNIOR CASTAÑEDA**

**TUTOR**

**LUIS ARMANDO COBO CAMPO**

**BOGOTÁ D.C., 4 DE ABRIL DE 2021**

**Tabla De Contenido**

[1. INTRODUCCIÓN ACTIVIDA 1 2](#_Toc68470370)

[2. OBJETIVO GENERAL ACTIVIDA 1 3](#_Toc68470371)

[3. INTRODUCCIÓN ACTIVIDA 2 5](#_Toc68470372)

[4. OBJETIVO GENERAL ACTIVIDA 2 6](#_Toc68470373)

[5. CONCLUSIONES 7](#_Toc68470374)

[6. BIBLIOGRAFIA 8](#_Toc68470375)

# INTRODUCCIÓN ACTIVIDA 1

Implementar, adaptar y utilizar algunos algoritmos clásicos de búsqueda de información en una estructura ordenada o desordenada. Implementar, adaptar y utilizar algunos de los algoritmos de ordenamiento de información.

# OBJETIVO GENERAL ACTIVIDA 1

Con este proyecto se ofrece el servicio de selección de personal a una empresa del sector financiero, y permite administrar las hojas de vida de los aspirantes a diferentes cargos en los que la empresa cliente tiene vacantes. El código fuente en Java debe estar guardado en un repositorio Git compartido (**grupal**).

https://github.com/Hcanave33508/Desarrollo-de-Sofware/blob/main/BolsaDeEmpleo.rar

 Una vez importado el esqueleto del ejercicio a Eclipse o algún IDE de su preferencia, es necesario identificar los puntos en donde usted deberá realizar alguna modificación puntual al código del proyecto (por ejemplo: añadir atributos, completar métodos, etc.). Estos puntos se encuentran en la clase BolsaDeEmpleo, y se trata los métodos siguientes:

* + - ordenarPorNombre
  + - ordenarPorEdad
  + - ordenarPorProfesion
  + - ordenarPorAniosDeExperiencia
  + - buscarAspirante
  + - buscarBinarioPorNombre
  + - buscarAspiranteMasJoven
  + - buscarAspiranteMayorEdad
  + - contratarAspirante
  + - eliminarAspirantesPorExperiencia

<https://github.com/Hcanave33508/Desarrollo-de-Sofware>

<https://drive.google.com/file/d/1LBuzKQdJXxJzjnk3CYZehJvbQ3OIV3Ak/view>

# INTRODUCCIÓN ACTIVIDA 2

Integrar toda la teoría vista y las habilidades desarrolladas en los niveles anteriores, para resolver un problema un poco más complejo, que incluye algunos requerimientos no funcionales de persistencia, distribución y concurrencia.

# OBJETIVO GENERAL ACTIVIDA 2

Plantear un proyecto al tutor un proyecto que será desarrollado en Java y que utilice bases de datos o comunicaciones.

 Una vez realizadas todas las tareas, suba el proyecto entero a un repositorio distribuido de alguno de los miembros del grupo. Este repositorio puede ser en GitHub o GitLab y comparta la dirección con el tutor.

<https://github.com/Hcanave33508/Desarrollo-de-Sofware/blob/main/21182_Taxista%20(1).zip>

https://github.com/Hcanave33508/Desarrollo-de-Sofware/blob/main/0-Tarifa%20(1).rar

# CONCLUSIONES

* Los programas de software a medida que se desarrollen cumpliendo los estándares de programación, pueden ser muy fáciles de mantener y actualizar. Un código bien escrito y documentado debe ser fácil de modificar. en que se realicen los accesos a cada elemento.
* Aunque el costo inicial de adquisición de programas de software a medida, especialmente para las grandes empresas, puede ser más elevado, lo cierto es que después de que el software está en funcionamiento, el coste de mantener las operaciones comerciales se reduce significativamente y durante un largo período, lo cual conduce a ahorros que finalmente se traducen en beneficios.
* Desde el punto de vista de la sociedad, el software provee flexibilidad, inteligencia y seguridad a todos los sistemas complejos y equipos que soportan y controlan las diferentes infraestructuras claves de nuestra sociedad: transporte, comunicaciones, energía, industria, negocios, gobierno, salud, entretenimiento, etc

# BIBLIOGRAFIA

Deitel, P., Deitel, H., Romero Elizondo, A. V., & Fuenlabrada Velázquez, S. (2016). Cómo programar en Java (10a edición). Capítulo 19, 24 y 28. México, México: Pearson Educación.

Villalobos, J. A. (2008). Introducción a las estructuras de datos: aprendizaje activo basado en casos. Capítulo denominado «Nivel 6 - Bases de Datos y Distribución Básica». Bogotá, Colombia: Pearson.

DiscoDurodeRoer. (2018). Ejercicios Java - Sockets #1 - Conexión TCP cliente/servidor. Recuperado de: <https://bit.ly/37faRP4>

Usuario Anónimo. (2011). Tutorial básico de bases de datos en Java mediante JDBC. Recuperado de: https://bit.ly/379JW7n

Uniandes - Producción y Soporte. (2016a). Introducción a búsquedas especiales. Recuperado de: <https://bit.ly/36a8u0X>

Uniandes - Producción y Soporte. (2016b). Motivación: Algoritmos de ordenamiento. Recuperado de: https://bit.ly/33l8VU8