

Indicaciones

- Trabajar en los ejercicios asignados por la docente
- Nombrarlos acorde al número de ejercicio, es decir: ejercicio1.java, ejercicio2.java, etc.
- Guardarlos en una carpeta con el nombre del proyecto (ejemplo: ArboUTree, Actividad, etc.).

Definir la jerarquía del árbol

- Seleccionar uno de los ejercicios propuestos (por ejemplo: *Bases de Datos, Lenguajes de Programación, Recetas de Comida*).
- Identificar el nodo raíz, las ramas principales y las subramas.

Implementar la estructura en código

- Importar las clases necesarias:
- Crear los nodos con DefaultMutableTreeNode.
- Construir el JTree con el nodo raíz.
- Utilizar componente de JSwing.

Aplicar buenas prácticas de programación

- Nombres descriptivos para variables y clases.
(ejemplo: raizBasesDeDatos, ramaRelacionales).
- Comentarios breves explicando qué representa cada nodo.
- Mantener el código ordenado y con sangrías correctas.
- Crear métodos auxiliares si el árbol es muy extenso (ejemplo: un método crearArbolBasesDeDatos()).