

| | | | | | | | |
|---|---------------------------------|--|--|---|------------|---|--------|
| NOMBRE DE LA ASIGNATURA | Programación de Computadores II | | | | | | |
| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | Practica Final | | | | | | |
| TIPO DE ACTIVIDAD | Sincrónica | | Asincrónica | x | Individual | x | Grupal |
| TEMÁTICA REQUERIDA PARA LA ACTIVIDAD | | | OBJETIVOS | | | | |
| Unidades 1-6 del plan de asignatura | | | Desarrollar una aplicación con una estructura adecuada para su mantenibilidad, extensibilidad y cambios de funcionalidad, aplicando los mecanismos de herencia, polimorfismo, clases y métodos abstractos, interfaces, colecciones, excepciones, paquetes, persistencia y gui de usuarios. | | | | |
| COMPETENCIAS | | | INSUMOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD / REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Implementa colecciones de objetos, en la construcción de aplicaciones • Implementa clases para la gestión de archivos de datos en soluciones de software • Implementa la gestión de errores mediante excepciones en los programas • Implementa interfaces graficas de usuarios para la interacción de usuarios con el programa | | | <ul style="list-style-type: none"> • Material educativo y complementario de la “Unidad 1”, “Unidad 2”, “Unidad 3”, “Unidad 4”, “Unidad 5”, “Unidad 6” | | | | |
| CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS | | | | | | | |
| Implementación de clases y objetos en Java | | | | | | | |
| ESPECIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD | | | | | | | |
| <p>En el siguiente enlace https://github.com/lfseaoanes/2022-I-Practica-final.git , se encuentra disponible para su descarga, el código elaborado para la practica final definida en la Unidad No 4.</p> <p>El código contempla operaciones CRUD sobre una colección de Publicaciones (libros y audio libros), y permite la interacción con los usuarios a través de la consola mediante un menú contextual.</p> <p>La idea central de esta evaluación final, es que, de manera individual, cada estudiante deberá modificar el código, y extienda la funcionalidad del aplicativo. Permitiendo de este modo, la gestión de errores mediante excepciones, persistencia en archivos de texto y archivos de objetos, y la implementación de interfaces graficas de usuario.</p> | | | | | | | |

Cuando el aplicativo se ejecute, deberá permitir al usuario seleccionar el modo de persistencia (colecciones, archivos de texto o archivos de objetos), y por ningún motivo deberá finalizar su ejecución de manera abrupta, por lanzamientos de excepciones.

**RECOMENDACIONES /
OBSERVACIONES**

Sin observaciones