

# UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS-ESPE SEDE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN - DCCO-SS CARRERA DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**



**PERIODO** : 202451 noviembre – marzo 2024 **ASIGNATURA** : Programación Orientada a Objetos **TEMA** : Almacenamiento JSON y CSV

**ESTUDIANTE** : Vasquez Muñoz Lady Arleth

**NIVEL-PARALELO – NRC** : Segundo - 1392

**DOCENTE** : Ing. Verónica Martínez C., Mgs.

**FECHA DE ENTREGA** : 22 de noviembre de 2024.

SANTO DOMINGO – ECUADOR

Contenido

1. [Introducción 3](#_bookmark0)
2. [Objetivos 3](#_bookmark1)

[Objetivo General 3](#_bookmark2)

[Objetivos Específicos: 3](#_bookmark3)

1. [Desarrollo / Marco Teórico/ Práctica 3](#_bookmark4)
   1. [Marco teórico: 3](#_bookmark5)
   2. [Desarrollo: 4](#_bookmark6)
      1. [Diagrama Clase 4](#_bookmark7)
      2. [Diagrama de Casos 4](#_bookmark8)
   3. [Estructura del proyecto 5](#_bookmark9)

[Capturas código 5](#_bookmark10)

* + 1. [Clase Padre VehicleVasquez 5](#_bookmark11)
    2. [Clase Hija CarsVasquez 6](#_bookmark12)
    3. [Clase Hija PlaneVasquez 8](#_bookmark13)
    4. [Clase MenuVasquez 9](#_bookmark14)
    5. [Clase Main 11](#_bookmark15)
  1. [Capturas ejecución 12](#_bookmark16)

1. [Conclusiones 13](#_bookmark17)
2. [Recomendaciones 13](#_bookmark18)
3. [Bibliografía/ Referencias 14](#_bookmark19)
4. [Anexos 14](#_bookmark20)

[NO APLICA 14](#_bookmark21)

1. [Legalización de documento 14](#_bookmark22)

# Introducción

En la presente actividad se realiza un sistema bibliotecario donde se implementa la persistencia de información mediante JSON, considerando a JAVA como lenguaje de programación y utilizando métodos de lectura, escritura para la manipulación de archivos.

# Objetivos Objetivo General:

Implementar mecanismos de persistencia de información JSON para almacenar datos sobre una biblioteca digital utilizando código legible.

# Objetivos Específicos:

* Implementar persistencia de información JSON
* Almacenar información en un sistema de biblioteca digital
* Utiliza código legible en la programación del sistema de biblioteca digital

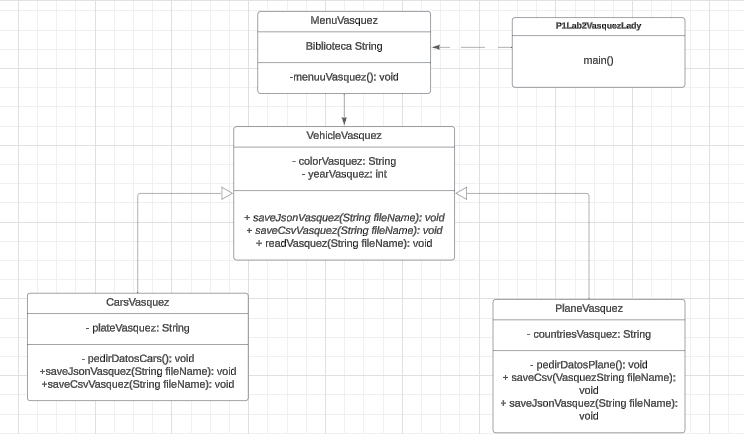
# Desarrollo / Marco Teórico/ Práctica

# Marco teórico:

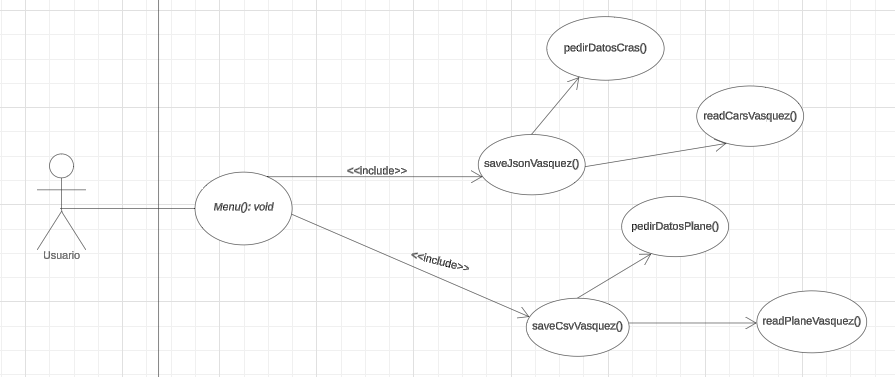
# NO APLICA

# Desarrollo:

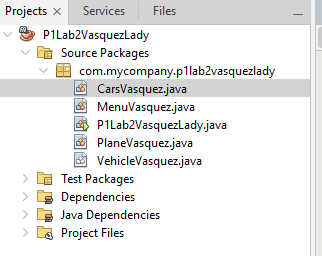
# Diagrama Clase



# Diagrama de Casos

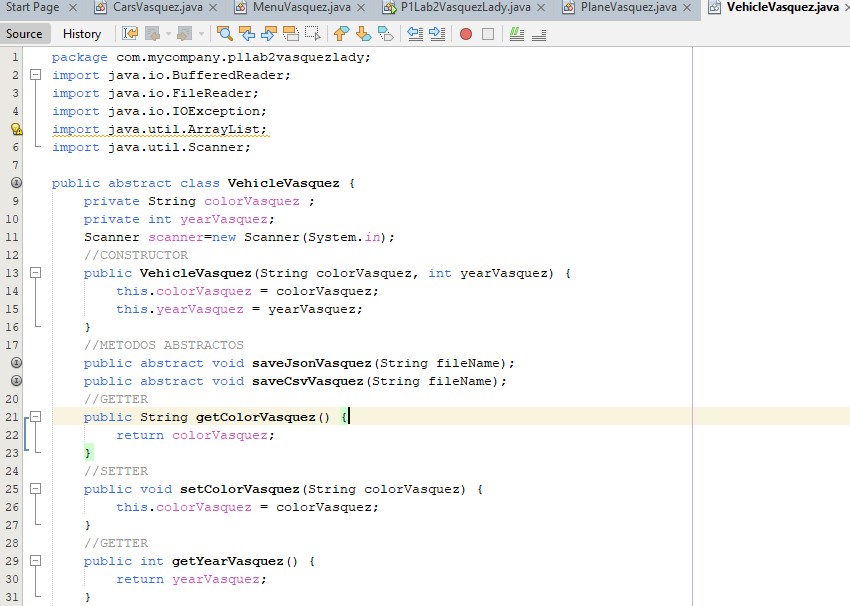


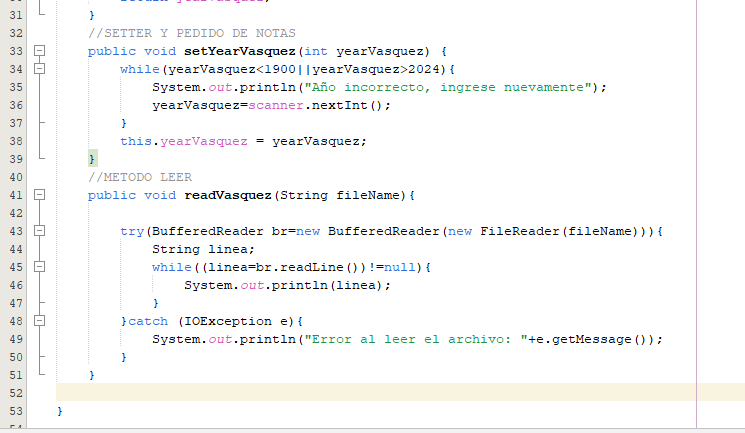
# Estructura del proyecto



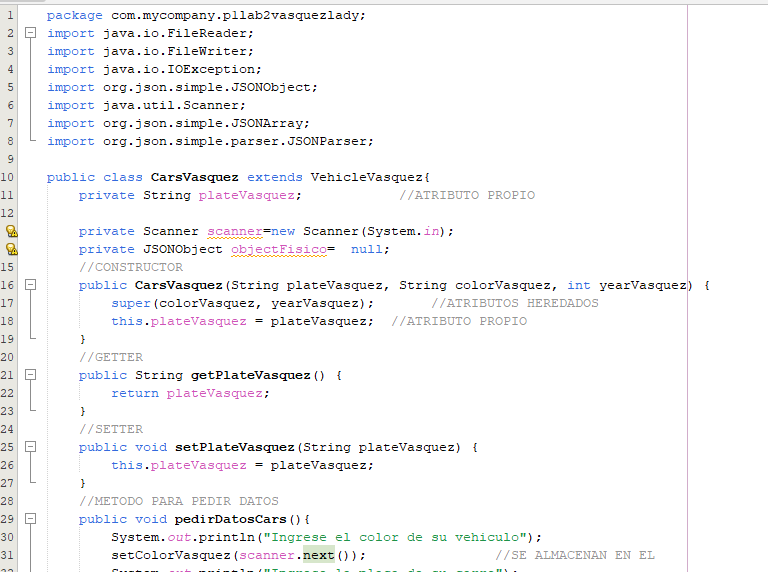
# Capturas código

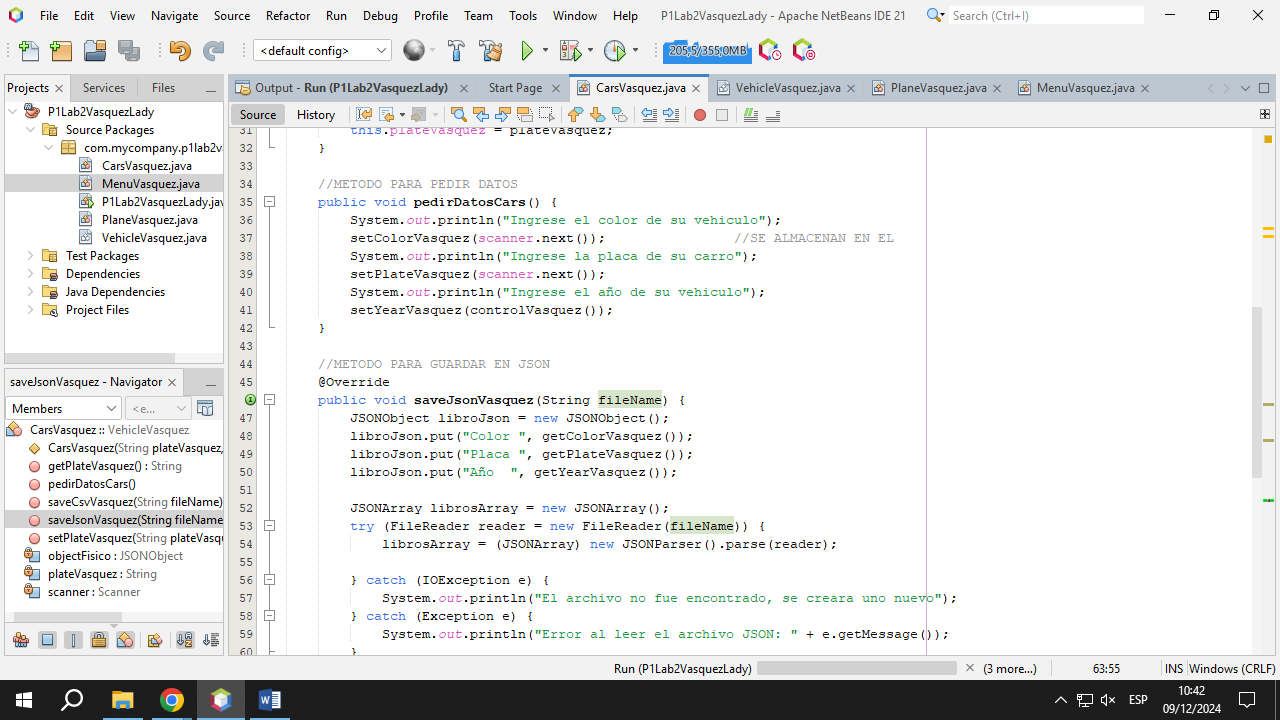
## Clase Padre VehicleVasquez

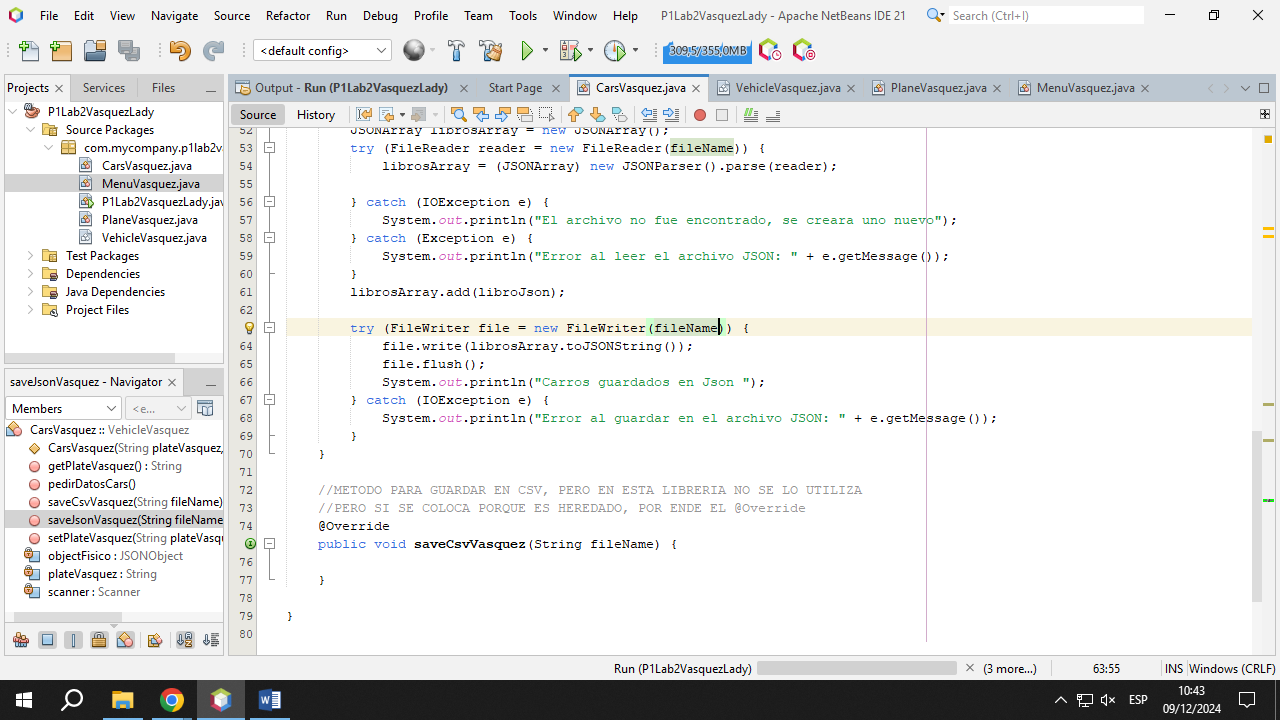




## Clase Hija CarsVasquez

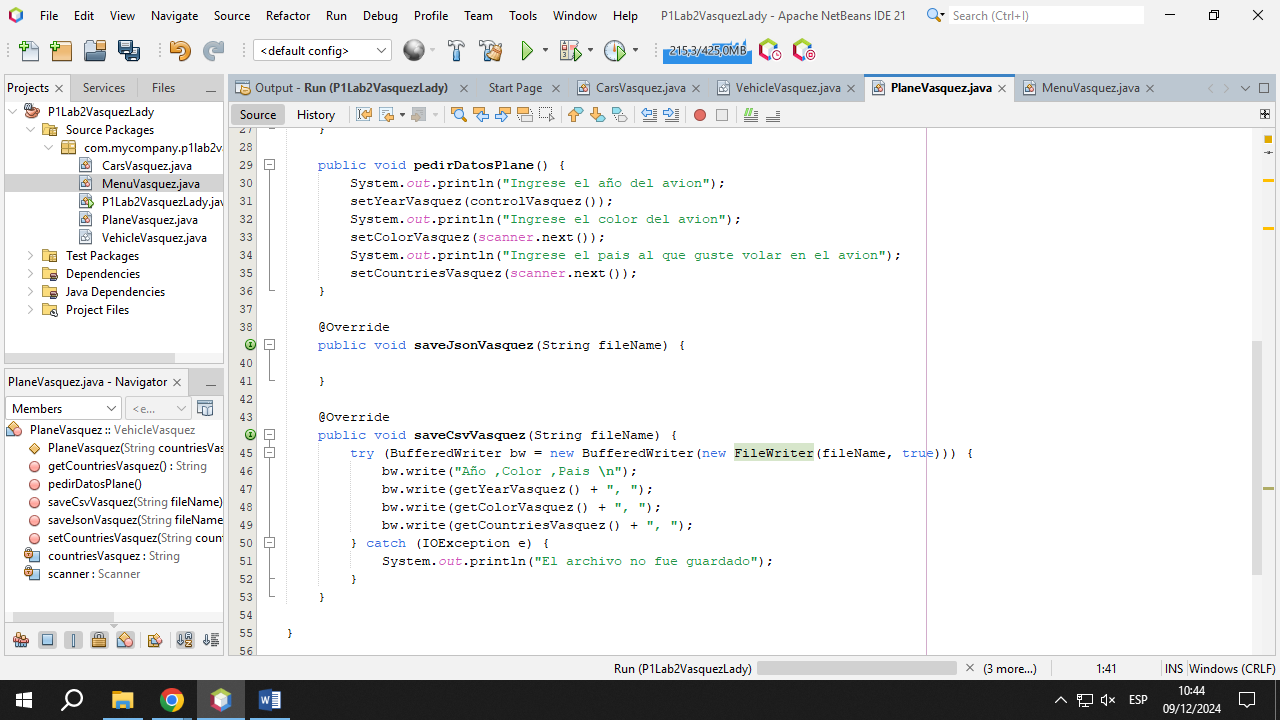






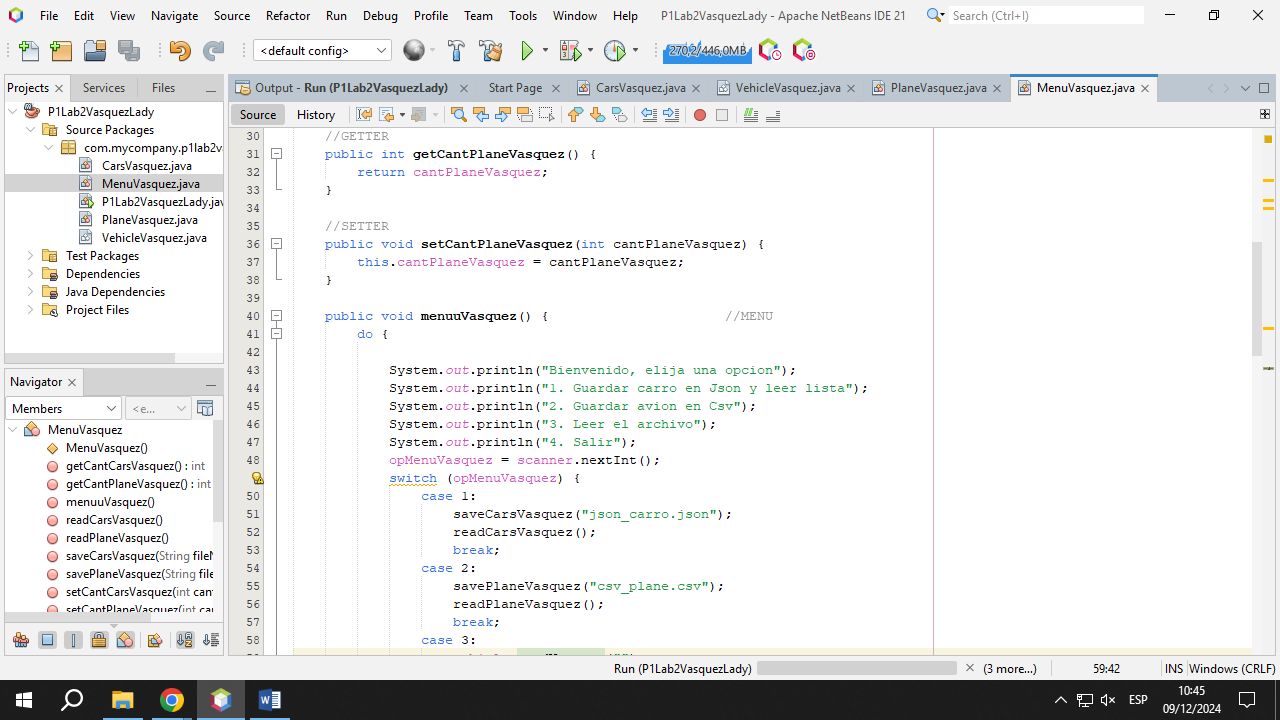
## Clase Hija PlaneVasquez

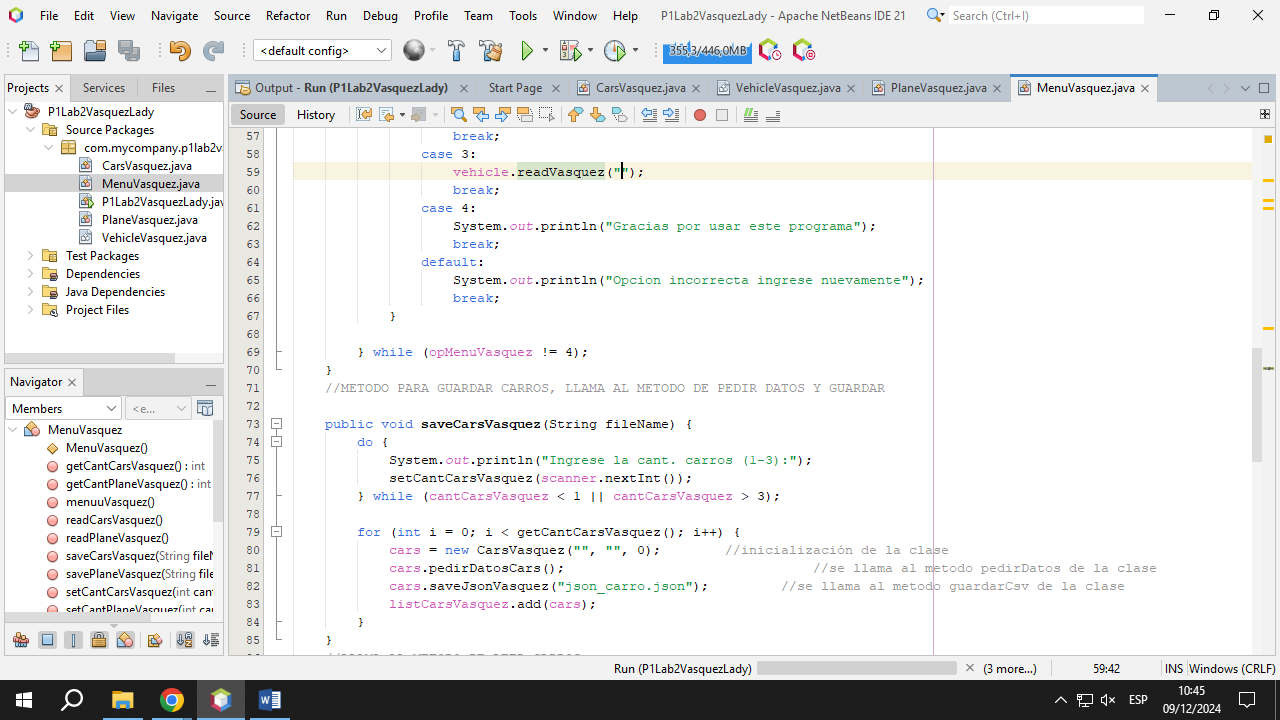


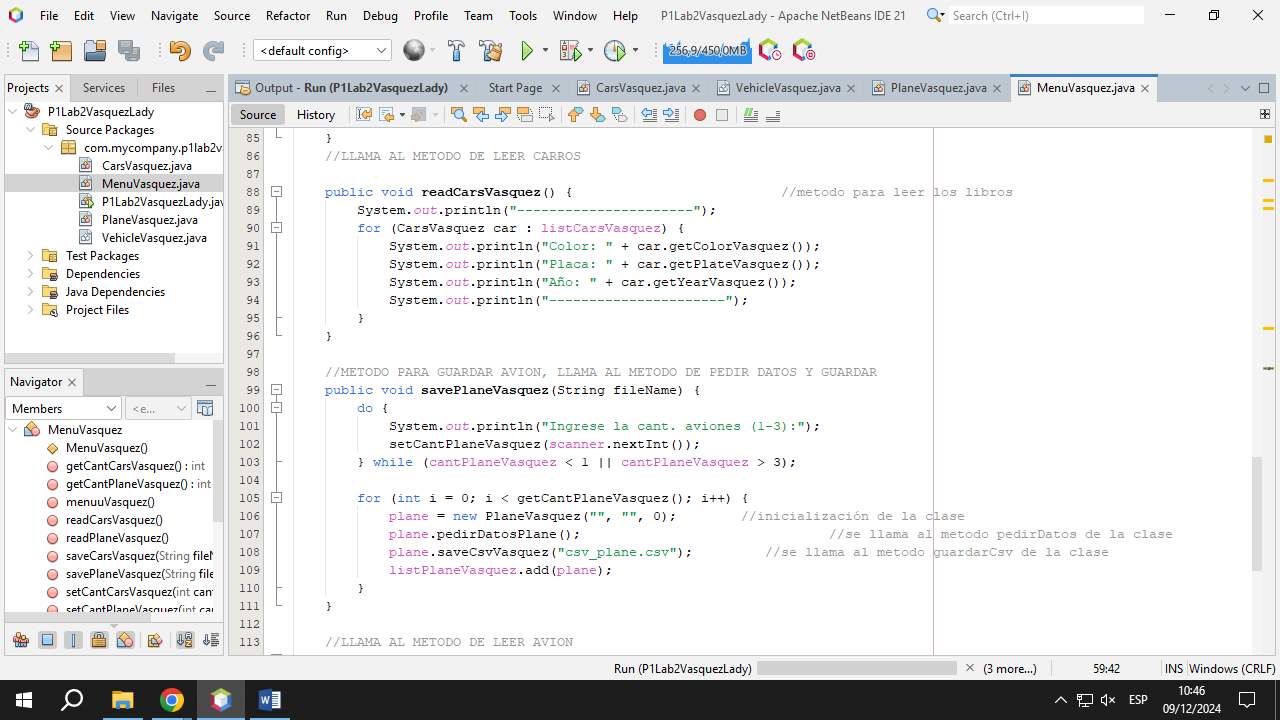


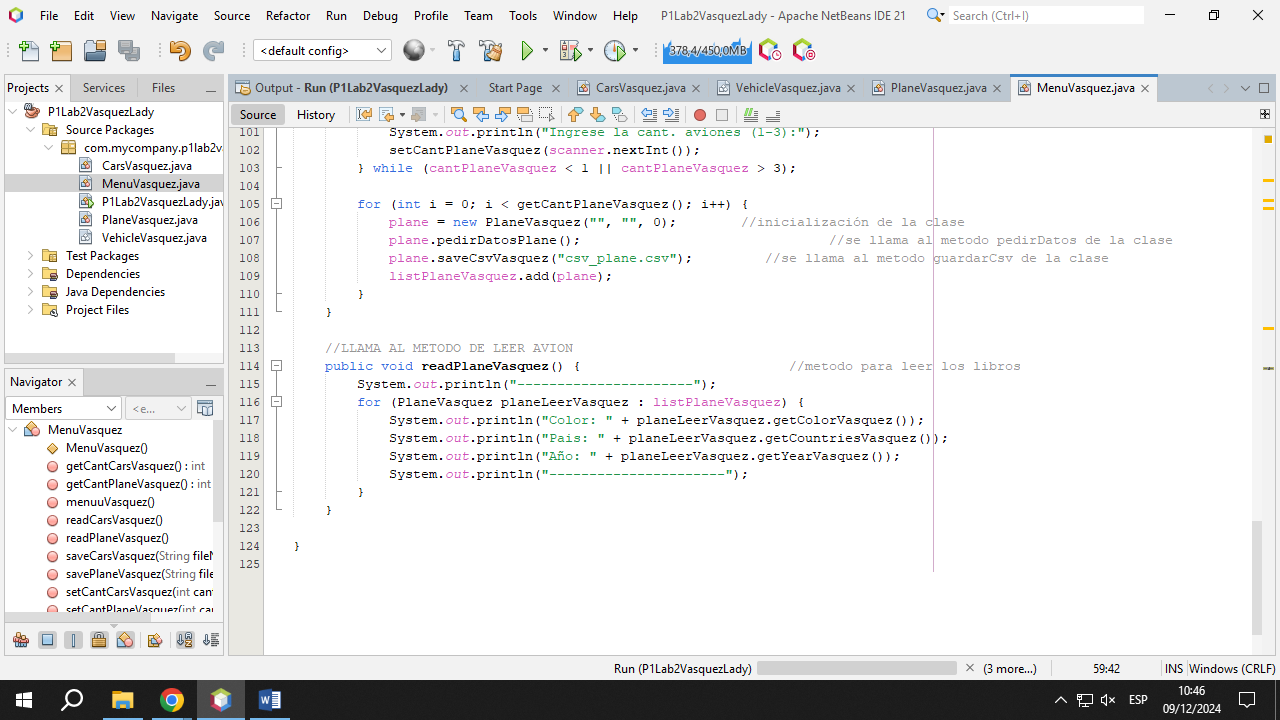
* + 1. ***Clase MenuVasquez***

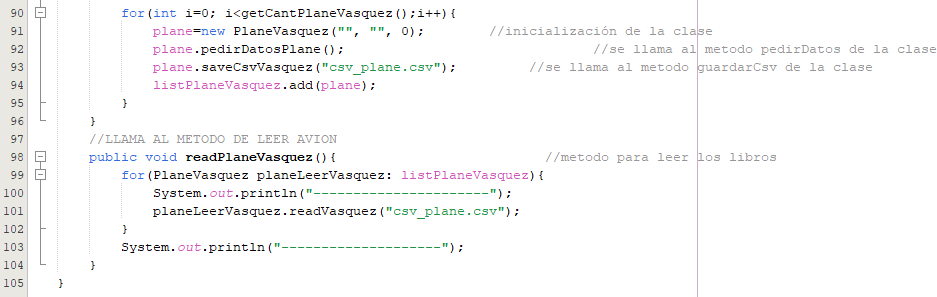




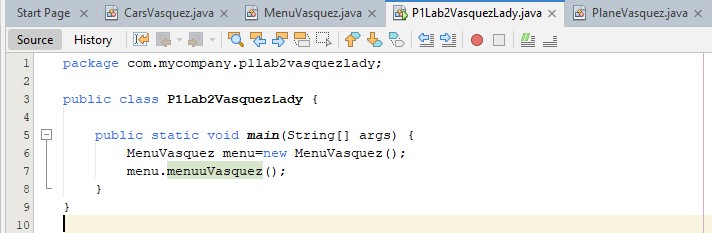




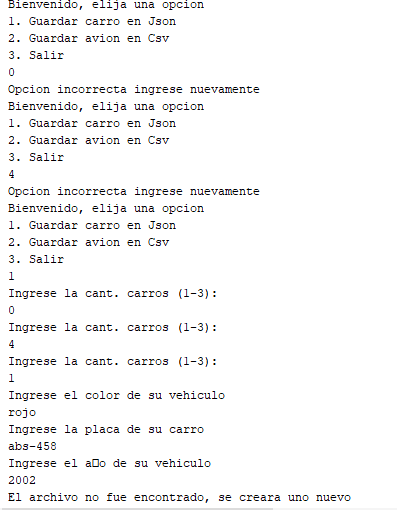


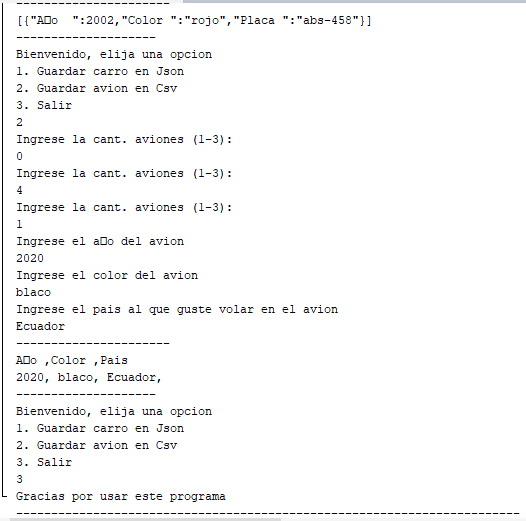


* + 1. ***Clase Main***



# Capturas ejecución





1. **Conclusiones**

* El uso de almacenamiento en distintos tipos como JSON y CSV nos permiten almacenar información.
* A largo plazo el uso de JSON no es escalable porque el archivo incrementa en función de la cantidad de información almacenada
* Los diagramas de clase facilitan la interpretación del proyecto para, poder verificar la estructura del programa.

# Recomendaciones

* Hacer uso de JSON para guardar información importante sobre los sistemas informáticos
* Usar JSON como medio de almacenamiento temporal para archivos de tamaño reducido
* Emplear el uso de diagramas de clase y uso para cubrir las necesidades del proyecto adecuadamente

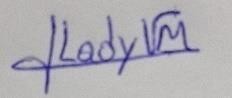
# Bibliografía/ Referencias NO APLICA

1. **Anexos**

# NO APLICA

1. **Legalización de documento**

Nombres y Apellidos: Lady Arleth Vasquez Muñoz CI: 0850530668

Firma: