

## Tarea Sesión 12

- 1- Acabar ExamMarker totalmente. Recuerda que hay que hacer pruebas
  - 2- Seguir el documento “pautas para resolver el examen” y realizar los primeros apartados:
    - Lee atentamente dos veces el enunciado y dibuja una primera versión del UML
      - Pon las clases principales con sus atributos
    - Compara el modelo UML creado con el proyecto esqueleto
    - Pensar/comprender el algoritmo para validar transacciones
      - Usa polimorfismo
      - Ver los métodos validate() y hasErrors() en transaction
    - Comienza la codificación, sigue este orden recomendado:
      - Haz que el código compile, usa las soluciones rápidas de Eclipse, haz clic, haz clic ...
        - Para que compile tienes que crear esqueletos para todas las clases importantes.
        - Usar las soluciones rápidas ahorra mucho tiempo.
      - Añade manejo de excepciones
- En Main.
- Un manejador para errores System/Programming (catch RuntimeExceptions).
  - Otro para errores Application/Logic (no hay interacción del usuario en este programa)(catch Exceptions).
- Usa el logger de tu proyecto de utilidades