

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar una aplicación en Java que tenga un “BackEnd” con dos “FrontEnd”:

“Desktop Application”

“Web Application”

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Practicar los fundamentos de Java (Tipos de datos, eventos y operadores)
- Aplicar conceptos tales como: Herencia, paquetes e interfaces (si aplica).
- Repasar el manejo de Capas y Patrones de Diseño.
- Manejo de Programación Distribuida (Sockets e Hilos).
- Repasar el manejo de Colecciones, Enumerations.

DESCRIPCION:

De acuerdo a la pantalla que se presenta a continuación:

Nombre	Importado	Precio	Tipo	Porcentaje	Impuesto	Precio Final
Arroz Tico 1K	<input type="checkbox"/>	500	Can. Basca	5	25	525
Vino Jerez	<input checked="" type="checkbox"/>	10000	Suntuario	15	2250	12250

Codigo	<input type="text"/>
Nombre	<input type="text"/>
Precio	<input type="text"/>
Importado	<input type="checkbox"/>
Tipo	<input type="text" value="Can. Basca"/>
<input type="button" value="Agregar"/>	

- Cada producto es de un tipo dado, por ejemplo: “Canasta Básica”, “Popular”, “Suntuario”, etc). El porcentaje de impuesto que debe pagar depende del

tipo de producto. El porcentaje se aplica al precio para obtener el monto de impuesto a pagar, pero a los productos importados se les aplica, sobre el monto del impuesto, un recargo del 50%.

Se debe realizar una aplicación, que al menos tenga:

- Un CRUD tanto de producto (id, nombre, precio, importado y *Tipo*) como de su *Tipo* (id, descripción y porcentaje)
- Criterio de búsqueda de productos por nombre.
- Criterio de búsqueda de productos por *Tipo (descripción)*.

INSTRUCCIONES GENERALES:

- No se aceptarán trabajos después de la fecha indicada, excepto por razones debidamente justificadas (comprobante).
- Se habilitará en el aula virtual las opciones para que los estudiantes puedan entregar el laboratorio respectivo. Si por alguna razón el profesor pasa la fecha de la entrega de alguna evaluación, lo notificará por medio de la plataforma.
- El laboratorio debe mostrar la eficiencia de un trabajo hecho por un futuro profesional. Por lo tanto se esperan implementaciones bien hechas y que demuestren dominio de los temas solicitados.
- Los trabajos deben ser diferentes, en caso de plagio del trabajo o descarga de internet sin la debida justificación, los estudiantes serán sancionados según el reglamento establecido para tales efectos por la universidad.
- En caso de que el (la) o los (las) estudiantes no puedan demostrar que realizaron el laboratorio, pierden el laboratorio y el mismo será anulado.
- El laboratorio debe estar funcional, de lo contrario no será evaluado. Por lo tanto en su defecto se procederá a poner una nota de CERO.

INSTRUCCIONES ESPECIFICAS:

- El laboratorio se deberá realizar en grupos de estudiantes, según la distribución del profesor.
- A la hora de la entrega del proyecto, el (la) o los (las) estudiante(s) deberán subir un solo trabajo, el cual debe tener los números de las cédulas respectivos. Por ejemplo: Ced-1...Ced-N.zip.
- No se aceptarán laboratorios enviados fuera de la plataforma y fuera de la fecha de entrega.
- Cualquier otro elemento que el profesor considere pertinente.

EVALUACION:

Rubro por evaluar	Total porcentaje	Porcentaje obtenido
BackEnd: <ul style="list-style-type: none">• Uso correcto de la BD (Funciones y Procedimientos almacenados) (15%).• Manejo de Capas (Modelo 5 capas) – (20%).• Uso correcto de conceptos de OO y Patrones de diseño (15%).	50%	
FrontEnd-Desktop <ul style="list-style-type: none">• Acomplamiento con el BackEnd (15%).• Manejo adecuado de la Interfaz gráfica (10%)	25%	
FrontEnd-Web <ul style="list-style-type: none">• Acomplamiento con el BackEnd (15%).• Manejo adecuado de la Interfaz gráfica (10%).	25%	
PORCENTAJE TOTAL OBTENIDO	100%	