

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36

de 4

No.Revisión 01

INFORME 3



Informe de la Practica

ISMAC

1. Usando el Framework Spring, desarrollar un programa "Factura" que contenga las clases entidades: "Cliente", "Factura", "FacturaDetalle" y "Producto" con sus correspondientes atributos, constructores, metodos getters and setters, etc.

```
☑ Clientes.java × ☑ detalleFactura.java ☑ Factura.java ☑ Producto.java

    | Ismac-spring-factura-xml

                                                                         package com.distribuida.entities;
    > A JRE System Library [JavaSE-17]
    src
                                                                            private int idCliente;
private String nombre;
private String apellido;
private String cedula;
private int edad;
private Date fechaNacimiento;
private String direccion;
private String correo;
private String telefono;

    # com.distribuida.entities

                Clientes.java
              > 🗾 detalleFactura.java
              Factura.java
              > 1 Producto.java

    # com.distribuidaprincipal

             > M Principal.java
             ApplicationContext.xml
    Referenced Libraries
     > 📂 lib
```

ISMAC

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

2. Deberá existir al menos un archivo de configuraciones <u>ApplicationContext</u>.xml con información de: metadatos (llamadas a librerías de spring) y etiquetas del tipo *component-scan* para gestionar anotaciones (@Component, @Autowired, etc.)

3. Realizar todas las inyecciones necesarias para gestionar la Factura usando los patrones IoC y DI, de tal forma que el código sea dinámico y desacoplado, estas instancias deberán estar centralizadas en otra clase principal de control (IoC) gestionada por la interfaz <u>ApplicationContext</u> y su implementación ClassPathXmlApplicationContext.

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA



4. Instanciar al menos 1 objeto de cada clase asociado a las inyecciones necesarias.

ISMAC

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

No.Revisión 01

5. Imprimir resultados a través del método de sobreescritura toString();

- 6. Realizar un informe con capturas de pantalla de las principales clases donde se muestren las anotaciones y su uso.
 - @Component: Identifica la clase inmediatamente debajo de ella como una clase de componente y especifica sus metadatos.

```
@Component
       private int idCliente;
       private String nombre;
14
       private String apellido;
       private String cedula;
       private int edad;
       public Clientes() {}
240
       public int getIdCliente() {
           return idCliente;
28●
       public void setIdCliente(int idCliente) {
           this.idCliente = idCliente;
       public String getNombre() {
32e
```

• @Override: Es necesario para ampliar o modificar la implementación abstracta o virtual de un método, propiedad, indexador o evento heredado.

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

 @Autowired: Nos proporciona control a la hora de querer inyectar nuestras dependencias o instancias que se almacenan en el contexto de Spring.

 @PostConstruct: Esta anotación se pone en un método y le indica a JSF que debe llamar a ese método después de crear e inyectar los valores al backbean.

```
@PostConstruct
public void postConstruct() {
    System.out.println("Se ejecutan tareas despues de la construccion del bean");
}
}
```

 @PreDestroy: Le indica a JSF que debe llamar a ese método justo antes de que la instancia sea destruida