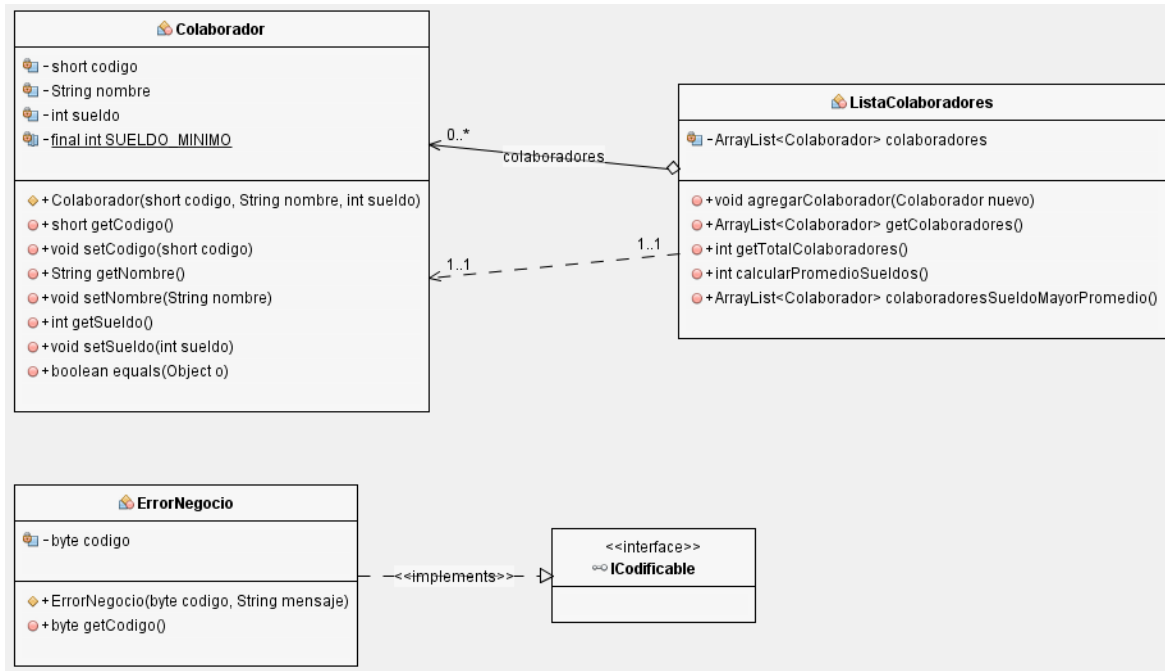


# LABORATORIO

## OBJETIVO

- Trabajar con los controles de las interfaces gráficas de usuario (GUI).
- Combinar lógica de negocio con lógica de presentación.

## DIAGRAMA DE CLASES



## REGLAS DE NEGOCIO

- El código DEBE ser un valor positivo.
- El sueldo del colaborador DEBE ser mayor o igual a \$350.000.
- El nombre del colaborador DEBE tener al menos 3 caracteres.

## CRITERIOS DE EQUIVALENCIA DE OBJETOS

- Dos colaboradores son iguales si sus códigos son iguales

## DESCRIPCIÓN DE MÉTODOS ESPECIALIZADOS

MÉTODO	DESCRIPCIÓN
<b>CALCULARPROMEDIOSUELDOS ()</b>	RETORNAR EL PROMEDIO DE SUELDOS DEL GRUPO DE COLABORADORES.
<b>COLABORADORESUELDO MAYORPROMEDIO ()</b>	RETORNAR LA LISTA DE COLABORADORES CUYO SUELDO ES SUPERIOR AL PROMEDIO DEL GRUPO.

## DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA

The mockup shows a Java Swing window with a light gray background. At the top, there's a section titled "Datos Colaborador" in bold. Below the title, there are three text input fields labeled "CÓDIGO", "NOMBRE", and "SUELDO". To the right of these fields is a button labeled "Guardar". Below this section, there's another section titled "Listado de colaboradores" in bold. Underneath this title is a table with three columns: "CÓDIGO", "NOMBRE", and "SUELDO". The table is currently empty, showing only the header row.

Los controles que debe identificar del diseño son:

- 2 JPanel
- 3 JTextField
- 1 JButton
- 1 JTable

## REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- Agregar nuevos colaboradores a la lista, considerando que no se pueden repetir (recuerde el criterio de equivalencia de objetos asociado a los colaboradores)
- En caso de algún error que ocurra en el proceso deberá ser informado al usuario a través de un cuadro de diálogo entregando la mayor cantidad de información del error ocurrido.