

GUIA #2

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN AVANZADA

TALLER DE PROGRAMACIÓN
OLGA LUCÍA ROA BOHÓRQUEZ


KAROL STEFANY ORDOÑEZ PEÑALOZA
YEFERSON PIÑEROS PEÑA

31/08/2024

INTRODUCCIÓN

1. Diseñar las interfaces gráficas de usuario para cumplir con los requerimientos funcionales del proyecto de semestre TEMAS asignados por grupos de trabajo, usando HTML dentro de Netbeans.

- Iniciar Sesión



Magic Travel

[Registrarse](#)

- Registrar Usuario



Magic Travel

Nombre


Correo

Contraseña

Confirmar Contraseña

Registrar

- Buscar Lugar



Buscar Lugar

Ubicación


Tipo

Rango-Precio

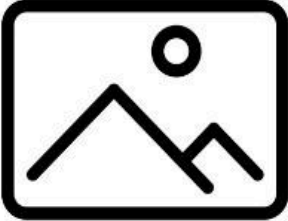
Disponibilidad

BUSCAR

- Confirmar Reserva



Confirmar Reserva



ID_LUGAR

ID_reserva

Confirmar

- Detalle Del Lugar



Nombre Lugar



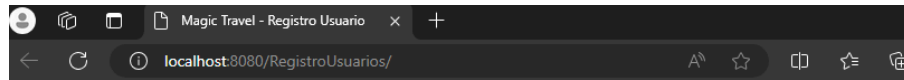
Id_Lugar

Descripcion Del Lugar:

Confirmar

2. Se le solicita desarrollar un proyecto que cree el registro y listado de una de las tablas (por ejemplo: tabla usuario o cliente) de nuestro proyecto de gestión persistencia en un archivo secuencial

- Registrarse como nuevo usuario



Magic Travel

Nombre

Correo

Contraseña

Confirmar Contraseña

Registrar

Prueba de funcionalidad de comparación de contraseñas:

localhost:8080 dice

Upss!! Las contraseñas no coinciden.
Intentalo de nuevo.

Aceptar



Magic Travel

Nombre

juan

Correo

JUAN@GMAIL.COM

Contraseña

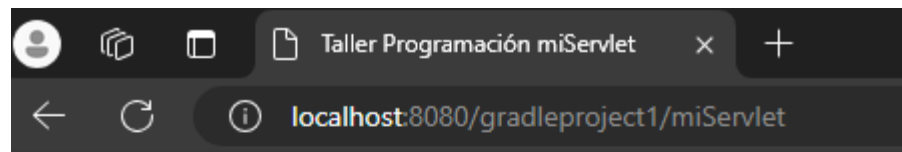
..

Confirmar Contraseña

..

Registrar

toma de datos cuando las contraseñas coinciden:



Datos capturados

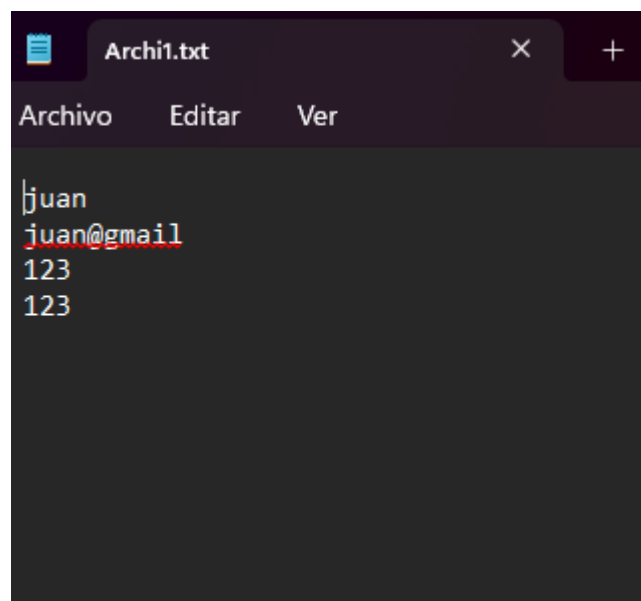
Nombre: juan

Correo: juan@gmail

Contraseña: 123

ConfContra: 123

Datos en el .txt:



PREGUNTAS ORIENTADORAS

¿Cuáles fueron los aprendizajes obtenidos al realizar esta guía?, liste como mínimo 3 aprendizajes y relaciónelos con su futuro quehacer profesional.

- Adquirir habilidades en el diseño de interfaces de usuario que sean funcionales y fáciles de usar, lo cual es esencial para la creación de software accesible y centrado en el usuario.

- Aprender a integrar código de manejo de archivos y diseño de interfaces en un entorno de desarrollo real, lo cual es una habilidad clave para el desarrollo de software profesional.
- Adquirir habilidades de recursividad al utilizar diferentes tipos de IDE para poder realizar un proyecto en HTML, lo cual es muy funcional en un entorno laboral en el que se trabaja a disposición de diversos IDE según lo requiera el equipo o el trabajo

¿Dónde presentó mayor dificultad resolviendo la guía? y ¿cómo lo resolvieron?

¿Cuáles fueron las estrategias de solución?

- Una dificultad fue la especificación de los recursos necesarios para poder utilizar “payara” ya que esta tomó tiempo. Se pudo resolver buscando información e investigando sobre cuál era la mejor manera para implementarlo
- Encontrar el capítulo del libro ya que la mayoría de textos estaban en francés e inglés. Para poder solucionar esta dificultad se tradujo el texto para hallar la idea más centrada de el mismo y poderlo explicar

ACTIVIDAD DE COMPROBACIÓN DE TRABAJO AUTÓNOMO

The student makes a video IN ENGLISH of a minimum of 1 and a maximum of 3 minutes exposing a summary of the main idea of the theoretical framework, the consultation of the independent work activity and the code developed in the practical example proposed in the introductory process session 1 and 2. The scholar publishes the video in the activity FORUM.

DIALOGO DEL VIDEO:

“Hello everyone

Today I'm going to explain how Java handles files as streams. Let's imagine that a file is a stream that goes from one point to another. Java sees each file as a sequence of bytes that flows in an orderly fashion.

Java also makes sure that we don't have to worry about how the operating system handles files. Each system has its own way of signaling the end of a file, either by counting the total bytes or by using a special marker. When a Java program processes a file, it receives the signal from the system when it reaches the end, and this can be understood as an exception or as a value returned by a method.

Now, it's important to know that Java allows us to handle these streams in two formats: binary and text. Binary files store data in a format that can be used directly in calculations. For example, a number in a binary file can be used as is in a mathematical operation. Text files, on the other hand, store data as symbols and letters, just as a number in a text file will be taken as a character.

To handle these streams, Java offers us very useful tools in the java.io and java.nio packages. These packages include classes such as Scanner, which we use to read data, and Formatter, which helps us format and send data to text streams, something very similar to what we do with System.out.printf.

Well, so it is all Thanks for watching!”

Link Video: 📺 WIN_20240831_21_54_35_Pro.mp4

“https://drive.google.com/file/d/1R6rI6sQMT6zZ9-OuSw_5KufDG4-QJLe5/view?usp=s
haring”