

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

No.Revisión 01

Uso de Spring-Anotaciones

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.

```
    # 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;

    # com.distribuida.entities

              Clientes.java
            > J detalleFactura.java
                                                                    private String correo;
private String telefono;
            Factura.java
            >  Producto.java
        > M Principal.java
           ApplicationContext.xml
    Referenced Libraries
    > 🗁 lib
```

ISMAC

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

No.Revisión 01

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*

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



```
Dienete,yave Diedeleiscturajava Discturajava Discturajava Discursiava (Caliente, Setteda (Ca);
cliente, settede (Cariente) (Cari
```

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

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

No.Revisión 01

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

```
Problems Servers Farminal Land Source Explorer Properties Console X Git Staging Finteractive Rebase Sigit Reflog

| Image: Console X Git Reflog | Image: Console X Git Staging Finteractive Rebase Sigit Reflog | Image: Console X Git Reflog | Image:
```

- 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.

```
gComponent
public class Clientes {

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;

private String telefono;

public Clientes() {}

public int getIdCliente() {
    return idCliente;
}

public void setIdCliente(int idCliente) {
    this.idCliente = idCliente;
}

public String getNombre() {
```

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

ISMAC

GUÍA DE PRÁCTICA DE ASIGNATURA

36 de 4

No.Revisión 01

• @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.

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

```
94• @PreDestroy
95    public void preDestroy() {
96         System.out.println("Se ejecutan tareas antes de la destruccion del bean");
97     }
98
99
```