Investigar:

1. ¿Qué es un método de instancia de clase y un método de clase? ¿Cuáles son sus diferencias?
2. ¿Qué es una interfaz? ¿Cómo se implementa un interfaz en Java?

Es una lista de acciones que puede llevar a cabo un determinado objeto

1. ¿Por qué es importante crear una arquitectura que utilice interfaces?
2. ¿Cuál es la notación que se utiliza en UML para representar un componente y su interfaz asociada?

Nota: los anteriores conceptos son fundamentales para entender los Patrones de Diseño.

En el presente taller vamos a crear una aplicación que posee dos capas. La primera constará de dos componentes enfocados en la manipulación de Ficheros Secuenciales y Ficheros Aleatorios que solamente escriban en formato de texto.

La segunda capa simplemente contendrá la aplicación (o el Main como algunos lo llaman).

El software debe:

1. Permitir guardar un objeto Persona con los atributos cedula: String, nombre:String y apellido:String en los ficheros secuenciales o aleatio, según escoja el usuario.
2. Permitir al usuario escoger entre si desea utilizar un Fichero Secuencial o un Fichero Aleatorio
3. Tenga en cuenta que cada componente de Fichero solamente debe implementar las funcionalidades de leer y mostrar.
4. Se debe crear el diagrama UML de la arquitectura, tanto el diagrama de componentes como de clases (no olvide representar la interfaz).

OBJETIVO DEL TALLER

El alumno debe colocar en práctica sus habilidades de abstracción mediante el la construcción de una arquitectura por componentes e implementación de las interfaces que la comunican.

Bibliografía:

Beginning Java 9 Fundamentals

Learning UML

PolimorfismoSobreCargaInterfaces (documento resumen)