

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

PROGRAMACIÓN. EGG + GOBIERNO MENDOZA



EGG

TEMARIO:

PSEINT

Guía 1	<ul style="list-style-type: none">• Saber que es concatenar, los tipos de datos, asignar valores a variables, usar la funcionalidad leer y escribir
Guía 2	<ul style="list-style-type: none">• Saber usar si, sino, si anidados y según• Saber usar el bucle para, hacer mientras y repetir. Que reconozcan las diferencias entre cada bucle
Guía 3	<ul style="list-style-type: none">• Poder crear funciones o subprocessos y que poder llamarlos desde el algoritmo principal• Diferenciar entre pasaje por valor y referencia
Guía 4	<ul style="list-style-type: none">• Crear y recorrer un arreglo• Crear y recorrer una matriz• Pasar un arreglo o matriz a una función o subprocesso

JAVA

Java Intro	<ul style="list-style-type: none">• Conocer tipos de datos en java, diferencia entre dato primitivo y objeto, conocer la clase Math y la clase String, funciones en java.
POO	<ul style="list-style-type: none">• Ser capaces de crear un Objeto con sus getter y setter• Ser capaces de crear una clase destinada a la lógica, donde procesas objetos
Colecciones	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a usar ArrayList, pudiendo meter y sacar objetos.
Relaciones	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a relacionar una clase con otra clase.• Aprender a relacionar una clase con una lista de objetos.
Herencia e Interfaces	<ul style="list-style-type: none">• Entender el concepto de herencia.
Excepciones	<ul style="list-style-type: none">• Saber atrapar errores con try and catch.
Integrador	

MYSQL

Guia 1	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a hacer consultas con WHERE, ORDER BY y JOIN
---------------	---

JAVA + MYSQL

Guia JDBC	<ul style="list-style-type: none"> • Entender el concepto de que hace JDBC • Poder hacer la conexión desde NetBeans • Cargar un dato desde java • Realizar al menos una consulta
Guia JPA	<ul style="list-style-type: none"> • Entender cómo opera el ORM (creación de tablas desde las Entities) • Crear una entidad • Poder guardar y consultar a la base de datos

GIT

Git	<ul style="list-style-type: none"> • Poder crear, compartir un proyecto • Saber usar Pull, Fetch y Push • Saber mergear desde la página web de git
------------	---

HTML

HTML	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las etiquetas básicas de HTML
CSS	<ul style="list-style-type: none"> • Saber dar estilos desde un archivo externo
Bootstrap	<ul style="list-style-type: none"> • Saber usar e implementar en los proyectos bootstrap

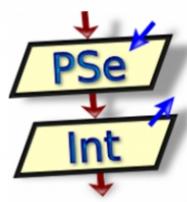
SPRING

Guía Spring	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer lo que hace el POM • Conocer lo que hace application.yml o properties • Saber que es una Entidad • Saber qué hace un ORM • Conocer las relaciones OneToOne, OneToMany, ManyToOne y ManyToMany • Saber configurar un Login • Saber hacer un Controller, Service y Repository • Saber usar Thymeleaf para traer o poner un dato en el template.
--------------------	--

Examen Final

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

Introducción a la Programación con PSeInt



Guía de Programación con PSeInt

Programación

La programación es el acto de programar, es decir, **organizar una secuencia de pasos ordenados a seguir para hacer cierta cosa**. Este término puede utilizarse en muchos contextos. Por ejemplo, programar una salida con amigos, organizar unas vacaciones, etc.

En la informática el término **programación** se refiere a la acción de crear programas y **programar** es la serie de instrucciones, que le vamos a dar a nuestra maquina, para lograr lo que nuestro programa necesite para funcionar.

Las partes que componen a nuestro programa son **el lenguaje de programación y los algoritmos**.

Lenguaje de Programación

Es un lenguaje formal que, mediante una serie de instrucciones, le permite a un programador escribir un conjunto de órdenes, acciones consecutivas, datos y algoritmos para, de esa forma, **resolver problemas** para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina.

Las instrucciones que sigue la computadora para la creación de programas están escritas en un lenguaje de programación y luego son traducidas a un lenguaje de máquina que puede ser interpretado y ejecutado por el hardware del equipo.

Hay distintos tipos de lenguajes de programación:

- **Lenguaje maquina:** Es el más primitivo de los lenguajes y es una colección de dígitos binarios o bits (0 y 1) que la computadora lee e interpreta y son los únicos idiomas que las computadoras entienden. Ejemplo: **10110000 01100001**
- **Lenguajes de alto nivel:** Tienen como objetivo facilitar el trabajo del programador, ya que utilizan unas instrucciones más fáciles de entender.
Además, el lenguaje de alto nivel permite escribir códigos mediante idiomas que conocemos (español, inglés, etc.) y luego, para ser ejecutados, se traduce al lenguaje máquina mediante traductores o compiladores.

Algoritmo

Entonces, los lenguajes de programación son nuestro puente para poder comunicarnos con la maquina. Y de esa forma darle instrucciones claras, para poder solucionar los problemas que puede presentar la creacion de un programa.

Estas instrucciones que le vamos a dar a nuestro programa, se conocen como algoritmos. Un algoritmo es un *método* para darle instrucciones a nuestro programa y resolver un problema.

Este consiste en la realización de un conjunto de pasos *lógicamente ordenados* tal que, partiendo de información que le demos, permite obtener ciertos resultados que conforman la solución del problema.

Los algoritmos son independientes tanto del lenguaje de programación en que se expresan como de la computadora que los ejecuta. En cada problema el algoritmo se puede expresar en un lenguaje diferente de programación y ejecutarse en una computadora distinta; sin embargo, el algoritmo será siempre el mismo. Así, por ejemplo, en una analogía con la vida diaria, una receta de un plato de cocina se puede expresar en español, inglés o francés, pero cualquiera que sea el lenguaje, los pasos para la elaboración del plato se realizarán sin importar el idioma del cocinero.

Los algoritmos son más importantes que los lenguajes de programación o las computadoras. Un lenguaje de programación es tan sólo un medio para expresar un algoritmo y una computadora es sólo un procesador para ejecutarlo. Tanto el lenguaje de programación como la computadora son los medios para obtener un fin: conseguir que el algoritmo se ejecute y se efectúe el proceso correspondiente.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ALGORITMOS

Las características fundamentales que debe cumplir todo algoritmo son:

- Un algoritmo debe ser preciso e indicar el orden de realización de cada paso.
- Un algoritmo debe estar específicamente definido. Es decir, si se ejecuta un mismo algoritmo dos veces, con los mismos datos de entrada, se debe obtener el mismo resultado cada vez.
- Un algoritmo debe ser finito. Si se sigue un algoritmo, se debe terminar en algún momento; o sea, debe tener un número finito de pasos. Debe tener un inicio y un final.
- Un algoritmo debe ser correcto: el resultado del algoritmo debe ser el resultado esperado.
- Un algoritmo es independiente tanto del lenguaje de programación en el que se expresa como de la computadora que lo ejecuta.

El programador debe constantemente resolver problemas de manera algorítmica, lo que significa plantear el problema de forma tal que queden indicados los pasos necesarios para obtener los resultados pedidos, a partir de los datos conocidos. Lo anterior implica que un algoritmo básicamente consta de tres elementos: *Datos de Entrada o Información de Entrada, Procesos y la Información de Salida*.



Estructura de un Programa: Datos de entrada, proceso y Salida.

Programa

Entonces para resumir, un programa no es mas que una serie de algoritmos escritos en algún lenguaje de programación de computadoras. Un programa es, por lo tanto, un conjunto de instrucciones —órdenes dadas a la computadora— que producirán la ejecución de una determinada tarea. En esencia, un programa es un medio para conseguir un fin. El fin será probablemente definido como la información necesaria para solucionar un problema.

IDE

Nuestro programa va a ser escrito en un IDE (.Entorno de Desarrolllo Integrado). Un ide es una aplicación informatica, como es el word, en donde vamos a poder escribir algoritmos y crear programas con un lenguaje de programacion. Este ide, va a proveernos de muchas facilidades para lograr nuestro cometido, desde ayudas, hasta correcciones de codigo para evitar errores.

Entonces, basicamente, el ide es la herramienta que vamos a utilizar para escribir nuestro programa, con el que nos vamos a comunicar con la computadora, además, el ide va a cambiar dependiendo del lenguaje con el que queramos trabajar.

DISEÑO DEL PROGRAMA

Se puede utilizar algunas de las herramientas de representación de algoritmos, también conocidos como lenguajes de programación, para definir la secuencia de pasos que se deben llevar a cabo para conseguir el resultado que necesitamos. El lenguaje de programación que utilizaremos en **esta parte de curso**, para representar nuestros algoritmos es el pseudocódigo.

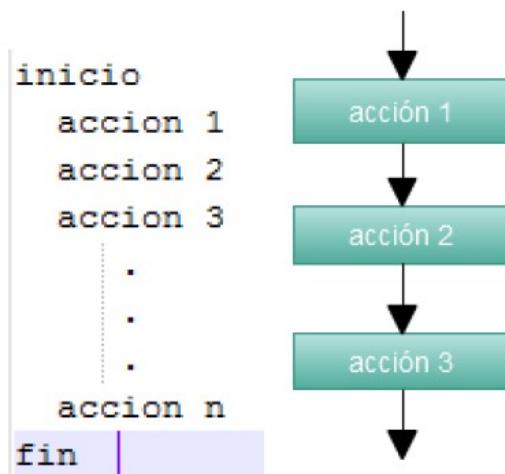
El **pseudocódigo** es una herramienta de programación en la que las instrucciones se escriben en palabras similares al inglés o español, que facilitan tanto la escritura como la lectura de programas. En esencia, el pseudocódigo se puede definir como un lenguaje de especificaciones de algoritmos. El uso de tal lenguaje hace el paso de codificación final (esto es, la traducción a un lenguaje de programación) relativamente fácil. El pseudocódigo se considera un primer borrador, dado que tiene que traducirse posteriormente a un lenguaje de programación.

ESPECIFICACIONES DE UN PROGRAMA

Tras la decisión de desarrollar un programa, el programador debe establecer el conjunto de especificaciones que debe contener el programa: entrada, salida y algoritmos de resolución, que incluirán las técnicas para obtener las salidas a partir de las entradas.

Un programa puede ser lineal (secuencial) o no lineal. Un programa es lineal si las instrucciones (acciones) se ejecutan secuencialmente como los ejercicios propuestos en esta guía, es decir, sin bifurcaciones, decisión ni comparaciones.

Pseudocódigo



Estructura de un programa secuencial

CODIFICACIÓN

Una vez que tenemos las especificaciones de un programa pasaremos a la codificación del programa. La codificación es la operación de escribir la solución del problema (de acuerdo a la lógica del pseudocódigo), en una serie de instrucciones detalladas, en un código reconocible por la computadora. La serie de instrucciones detalladas se conoce como **código fuente**, el cual se escribe en un lenguaje de programación o lenguaje de alto nivel.

PRUEBA Y DEPURACIÓN

Hay veces que necesitamos comprobar si nuestro algoritmo realiza lo necesario, para esto usaremos la prueba de escritorio. Se denomina prueba de escritorio a la comprobación que se hace de un algoritmo para saber si está bien realizado. Esta prueba consiste en tomar datos específicos como datos de entrada y durante la codificación, seguir la secuencia indicada en el algoritmo hasta obtener un resultado, el análisis de estos resultados indicará si el algoritmo está correcto o si por el contrario hay necesidad de corregirlo o hacerle ajustes.

Escritura de Algoritmos/Programas

Ya sabemos que es un programa, el diseño de un programa, las especificaciones de un programa, su codificación y su depuración. Ahora vamos a ver como es la escritura de estos algoritmos / programas. Un algoritmo constará de dos componentes: una cabecera de programa y un bloque algoritmo. La cabecera de programa es una acción simple que comienza con la palabra algoritmo. Esta palabra estará seguida por el nombre asignado al programa completo.

El bloque algoritmo es el resto del programa y consta de dos componentes o secciones: las *acciones de declaración* y las *acciones ejecutables*.

Las declaraciones definen o declaran las variables que tengan nombres. Las acciones ejecutables son las acciones que posteriormente deberá realizar la computación cuando el algoritmo convertido en programa se ejecute.

```
algoritmo
cabecera del programa
sección de declaración
sección de acciones
```

CABECERA DEL PROGRAMA

Todos los algoritmos y programas deben comenzar con una cabecera en la que se exprese el identificador o nombre correspondiente con la palabra reservada que señale el lenguaje. En PSeInt, la palabra reservada es Algoritmo.

```
Algoritmo sin_titulo
    <Acciones>
FinAlgoritmo
```

Donde la palabra sin_titulo debe ser reemplazada por el nombre del algoritmo.

Tipos de Instrucciones

Las instrucciones —acciones— básicas que se pueden implementar de modo general en un algoritmo y que esencialmente soportan todos los lenguajes son las siguientes:

- ✓ **Instrucciones de inicio/fin**, son utilizadas para delimitar bloques de código.
- ✓ **Instrucciones de asignación**, se utilizan para asignar el resultado de la evaluación de una expresión a una variable. El valor (dato) que se obtiene al evaluar la expresión es almacenado en la variable que se indique.
<nombre de La variable> ← <expresión>
expresión es igual a una expresión matemática o lógica, a una variable o constante.

- ✓ **Instrucciones de lectura**, se utilizan para leer datos de un dispositivo de entrada y se asignan a las variables.
- ✓ **Instrucciones de escritura**, se utilizan para escribir o mostrar mensajes o contenidos de las variables en un dispositivo de salida.
- ✓ **Instrucciones de bifurcación**, mediante estas instrucciones el desarrollo lineal de un programa se interrumpe. Las bifurcaciones o al flujo de un programa puede ser según el punto del programa en el que se ejecuta la instrucción hacia adelante o hacia atrás.

Elementos de un programa

Los elementos de un programa, son básicamente, los componentes que conforman las instrucciones previamente mencionadas, para crear nuestro programa y resolver sus problemas. Estos elementos siempre estarán dentro de un algoritmo.

Los elementos de un programa son: **identificadores, variables, constantes, operadores, palabras reservadas**.

Palabras reservadas

Palabras que dentro del lenguaje significan la ejecución de una instrucción determinada, por lo que no pueden ser utilizadas con otro fin. En Pseudocódigo, las palabras reservadas aparecen de color azul. Por ejemplo la palabra Algoritmo y FinAlgoritmo.

Identificadores

Un identificador es un conjunto de caracteres alfanuméricos de cualquier longitud que sirve para identificar las entidades del programa (nombre del programa, nombres de variables, constantes, subprogramas, etc.). En Psednt los identificadores deben constar sólo de letras, números y/o guión_bajo (_), comenzando siempre con una letra y se suelen escribir siempre en minúsculas. Estos tampoco pueden contar de tildes, ni de la letra Ñ, ya que generaría errores.

Variables y Constantes

Los programas de computadora necesitan **información** para la resolución de problemas. Esta información puede ser un numero, un nombre, etc. Para nosotros poder guardar esta información en algún lugar y que no este "suelta", para no perderla o poder acceder a ella cuando lo necesitemos es crucial. Para solucionar esto, vamos a guardar la información en algo llamado, **variables y constantes**. Las variables y constantes vendrían a ser como pequeñas cajas, que guardan algo en su interior, en este caso información. Estas, van a contar como previamente habíamos mencionado, con un identificador, un nombre que facilitara distinguir unas de otras y nos ayudara a saber que variable o constante es la que contiene la información que necesitamos.

Dentro de toda la información que vamos a manejar, a veces, necesitaremos información que no cambie. Tales valores son las **constantes**. De igual forma, existen otros valores que necesitaremos que cambien durante la ejecución del programa; esas van a ser nuestras **variables**.

Una variable es un objeto o tipo de datos cuyo valor puede cambiar durante el desarrollo del algoritmo o ejecución del programa. Dependiendo del lenguaje, hay diferentes tipos de variables, tales como enteras, reales, carácter, lógicas y de cadena. Una variable que es de un cierto tipo puede tomar únicamente valores de ese tipo. Una variable de carácter, por ejemplo, puede tomar como valor sólo caracteres, mientras que una variable entera puede tomar sólo valores enteros. **Ejemplo:** una variable que guardará el resultado de un calculo, ese valor puede cambiar, en alguna parte de nuestro programa.

Una constante es un dato, que al igual que la variable, puede ser de diferentes tipos como enteras, reales, carácter, lógicas y de cadena. Estas, también guardan solo valores de ese tipo, pero, permanecen sin cambios durante todo el desarrollo del algoritmo o durante la ejecución del programa. **Ejemplo:** el valor de Pi π

TIPOS DE DATOS EN PSEINT

Las variables y constantes como previamente habíamos mencionado, van a guardar información dependiendo del **tipo de dato** que le digamos que guarde ese variable. Por ejemplo, si digo que mi variable va a guardar números enteros, significa que el tipo de dato de esa variable es entero.

Los tipos de datos que podemos usar son:

- ✓ Entero: solo números enteros.
- ✓ Real: números con cifras decimales. Para separar decimales se utiliza el punto. Ejemplo:
3.14
- ✓ Carácter: cuando queremos guardar un carácter. Caracteres se encierran entre comillas simples. un carácter (unidimensional): 'a', 'A'!
- ✓ Lógico: cuando necesitamos guardar una expresión lógica (verdadero o falso)
- ✓ Cadena: cuando queremos guardar cadenas de caracteres. Cadenas se encierran entre comillas dobles. una cadena (multidimensional): "esto es una cadena", "hola mundo"

Notas:

- ✓ Cadena y Carácter son términos equivalentes, no genera error que las escribamos indistintamente.
- ✓ El plural de Carácter es Caracteres o Cadena

CREACION DE VARIABLES

A la hora de crear nuestra variable, vamos a tener que darle un identificador y el tipo de dato que necesitamos que guarde. Para esto vamos a utilizar la palabra reservada **Definir**. La instrucción definir permite explicitar el tipo de una o más variables. Después de la palabra **Definir**, va el nombre de la variable y por el ultimo el tipo de dato de la variable. Normalmente los identificadores de las variables y de las constantes con nombre deben ser declaradas en los programas antes de ser utilizadas. Entonces, la sintaxis de la declaración de una variable suele ser:

```
Definir <nombre_variable> como <tipo_de_dato>
```

Ejemplo de declaración de variables:

Si queremos declarar una variable de tipo entero se escribe:

```
Definir varNumero Como Entero
```

varNumero se convierte en una variable de tipo entero.

SECCIÓN DE ACCIONES

En esta sección se describe paso a paso cada una de las instrucciones que llevará a cabo el algoritmo/programa para obtener una solución a un determinado problema.

Recordemos que los tipos de instrucciones eran: Instrucciones de inicio/fin - Instrucciones de asignación - Instrucciones de lectura - Instrucciones de escritura

PRIMITIVAS SECUENCIALES (COMANDOS DE ENTRADA, PROCESO Y SALIDA)

- ✓ Asignación (Proceso).
- ✓ Lectura (Entrada).
- ✓ Escritura (Salida).

Asignación o proceso

La instrucción de asignación permite almacenar un valor en una variable (previamente definida). Esta es nuestra manera de guardar información en una variable, para utilizar ese valor en otro momento. Se puede realizar de dos maneras:

```
<variable> <- <expresión>
<variable> = <expresión>
```

Al ejecutarse la asignación, primero se evalúa la expresión de la derecha y luego se asigna el resultado a la variable de la izquierda. El tipo de la variable y el de la expresión deben coincidir.

Ejemplo de asignación:

```
1 Algoritmo ejemploAsignacion|  
2  
3   Definir num Como Entero  
4  
5   num = 4  
6  
7 FinAlgoritmo  
8
```

En este ejemplo estamos definiendo una variable como entero y después asignándole un valor, en este caso el numero 4.

Entrada y Salida de Información

Los cálculos que realizan las computadoras requieren, para ser útiles la entrada de los datos necesarios para ejecutar las operaciones que posteriormente se convertirán en resultados, es decir, salida.

Las operaciones de entrada permiten leer determinados valores y asignarlos a determinadas variables.

Esta entrada se conoce como operación de lectura (leer). Los datos de entrada se introducen al procesador mediante dispositivos de entrada (teclado, tarjetas perforadas, unidades de disco, etc.). La salida puede aparecer en un dispositivo de salida (pantalla, impresora, etc.). La operación de salida se denomina escritura (escribir). En la escritura de algoritmos las acciones de lectura y escritura se representan por los formatos siguientes:

```
leer (lista de variables de entrada)  
escribir (lista de variables de salida)
```

Lectura o entrada

La instrucción Leer permite ingresar información por teclado al usuario a través de la interfaz grafica o ambiente de Pseint. Que se mostrará al correr nuestro algoritmo

```
Leer <variable1>, <variable2>, ..., <variableN>
```

Esta instrucción lee los N valores que escribamos por teclado, desde la interfaz grafica o ambiente, y los asigna a las N variables mencionadas. Pueden incluirse una o más variables, por lo tanto, el comando leerá uno o más valores.

Ejemplo de Leer en Pseint. A la izquierda está el algoritmo y a la derecha la interfaz grafica:

The screenshot shows a split interface. On the left, the algorithm code is displayed:

```

1 Algoritmo ejemploLeer
2
3 Definir num como entero
4
5 Leer num
6
7
8 FinAlgoritmo
9

```

On the right, the execution window titled "PSeInt - Ejecutando proceso EJEMPOLEER" shows the output:

```

*** Ejecución Iniciada. ***
> 5

```

En este ejemplo definimos una variable de tipo entero llamada num y le asignamos un valor a través de la instrucción Leer.

Escritura o salida

La instrucción Escribir permite mostrar información y valores de variables en la interfaz grafica o ambiente.

Escribir <expr1> , <expr2> , ... , <exprN>

Esta instrucción imprime en la interfaz grafica o ambiente (en este caso en la pantalla) los valores obtenidos de evaluar N expresiones, el valor de un variable o de un mensaje. Dado que puede incluir una o más expresiones, mostrará uno o más valores.

Ejemplo de Escribir. A la izquierda está el algoritmo y a la derecha la interfaz grafica:

The screenshot shows a split interface. On the left, the algorithm code is displayed:

```

1 Algoritmo ejemploEscribir
2
3 Definir num Como Entero
4
5 Escribir "Hola mundo"
6
7 Escribir 2 + 2
8
9 num = 10
10
11 Escribir num
12
13
14 FinAlgoritmo

```

On the right, the execution window titled "PSeInt - Ejecutando proceso EJEMPOESCRIBIR" shows the output:

```

*** Ejecución Iniciada. ***
Hola mundo
4
10
*** Ejecución Finalizada. ***

```

At the bottom of the window, there are three buttons: "No cerrar esta ventana" (unchecked), "Siempre visible" (unchecked), and "Reiniciar".

En este ejemplo de escribir, vemos que nuestro primer escribir muestra un mensaje o cadena, que va entre comillas dobles, después nuestro segundo escribir muestra el resultado de una suma de dos números y nuestro último escribir, muestra el valor de una variable de tipo entero a la que se le asignó un valor previo.

Con el escribir también podemos mostrar variables o valores con un mensaje previo, para esto vamos a concatenar nuestra variable, usando una coma o un espacio en blanco, con un mensaje entre comillas.

Ejemplo:

Escribir “Mensaje entre comillas” variable
 Escribir “La suma de los números es:” suma

OPERADORES

Este pseudolenguaje dispone de un conjunto básico de operadores que pueden ser utilizados para la construcción de expresiones más o menos complejas.

OPERADORES RELACIONALES

Los operadores relacionales son símbolos que se usan para comparar dos valores. Si el resultado de la comparación es correcto la expresión considerada es verdadera, en caso contrario es falsa.

Operador	Significado	Ejemplo
Relacionales		
>	Mayor que	$3 > 2$ // verdadero
<	Menor que	$1 < 5$ // verdadero
=	Igual que	$4 = 4$ // verdadero
\geq	Mayor o igual que	$4 \geq 5$ // falso
\leq	Menor o igual que	$'a' \leq 'b'$ // verdadero
\neq	Distinto que	$10 \neq 8$ // verdadero

Operadores Lógicos

Estos se utilizan cuando necesitamos las expresiones lógicas con múltiples variantes y nos proporcionan un resultado a partir de que se cumpla o no una cierta condición, estos producen un resultado lógico, y sus operadores son también valores lógicos o asimilables a ellos.

Operador	Significado	Ejemplo
Lógicos		
Y	Conjunción	$(2 < 4 \text{ Y } 3 > 5)$ // falso
O	Disyunción	$(7 \leq 8 \text{ O } 10 \geq 9)$ // verdadero
NO / no	Negación	$\text{no}(1 = 1)$ // falso

Operador Y

Devuelve un valor lógico verdadero si ambas expresiones son verdaderas. En caso contrario el resultado es falso.

Operador O

Este operador devuelve verdadero si alguno de las expresiones es verdadera. En caso contrario devuelve falso.

Operador NO

Este operador cambia la devolución de un expresión, al caso contrario. Si es verdadero lo hace falso y si es falso lo hace verdadero.

A la hora de trabajar con operadores lógicos, para saber si una expresión lógica nos devuelve como resultado Verdadero o Falso, debemos observar la siguiente tabla de la verdad:

Conjunción

A	Operador	B	Resultado
V	Y	V	V
V	Y	F	F
F	Y	V	F
F	Y	F	F

Disyunción

A	Operador	B	Resultado
V	O	V	V
V	O	F	V
F	O	V	V
F	O	F	F

Negación

A	Resultado	B	Resultado
no(V)	F	no(F)	V

Operadores Algebraicos

Los operadores algebraicos o también conocidos como operadores aritméticos. Realizan operaciones aritméticas básicas: suma, resta, multiplicación, división, potenciación y modulo para datos de tipo numérico tanto enteros como reales. Estas operaciones son binarias porque admiten dos operandos.

Operador	Significado	Resultado
Algebraicos		
+	Suma	suma = 2 + 2
-	Resta	resta = 10 - 4
*	Multiplicación	multiplicación = 10 * 2
/	División	división = 9 / 3
^	Potenciación	potencia = 10 ^ 2
% o MOD	Módulo (resto de la división entera)	resto = 4 % 2

Reglas de prioridad:

Las expresiones que tienen dos o más operadores requieren unas reglas matemáticas que permitan determinar el orden de las operaciones, se denominan reglas de prioridad y son:

1. Las operaciones que están encerradas entre paréntesis se evalúan primero. Si existen diferentes paréntesis anidados (interiores unos a otros), las expresiones más internas se evalúan primero.
2. Las operaciones aritméticas dentro de una expresión suelen seguir el siguiente orden de prioridad:
 - ✓ operador ()
 - ✓ operadores unitarios (potenciación),
 - ✓ operadores *, /, % (producto, división, módulo) ✓ operadores +, - (suma y resta).
3. Las operaciones lógicas dentro de una expresión suelen seguir el siguiente orden de prioridad:
 - ✓ operador ()
 - ✓ operador negación NO
 - ✓ operador conjunción Y
 - ✓ operador disyunción O

En caso de coincidir varios operadores de igual prioridad en una expresión o sub expresión encerrada entre paréntesis, el orden de prioridad en este caso es de *izquierda a derecha*, y a esta propiedad se denomina asociatividad.

Preguntas de Aprendizaje

1) Los dispositivos de entrada permiten:

- a) Guardar datos en la computadora
- b) Desplegar información almacenada en el equipo
- c) Ingresar datos a la computadora
- d) Ninguna de las anteriores

2) Los dispositivos de salida permiten:

- a) Guardar datos en la computadora
- b) Desplegar información almacenada en el equipo
- c) Ingresar datos a la computadora
- d) Ninguna de las anteriores

3) ¿Qué es un algoritmo?

- a) Un conjunto de instrucciones o reglas bien definidas, ordenadas y finitas que permiten realizar una actividad mediante pasos sucesivos que no generen dudas a quien deba realizar dicha actividad
- b) Es una igualdad entre dos expresiones algebraicas, denominadas miembros, en las que aparecen valores conocidos o datos, y desconocidos o incógnitas, relacionados mediante operaciones
- c) Es una relación de variables que pueden ser cuantificadas para calcular el valor de otras de muy difícil o imposible cálculo y que suministra una solución para un problema
- d) Ninguna de las anteriores

4) La prueba de escritorio se usa para:

- a) Programar órdenes
- b) Verificar si el algoritmo es correcto
- c) Eliminar virus informáticos
- d) Todas las anteriores

5) Una variable es

- a) Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido podrá variar durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- b) Un lugar de almacenamiento, cuyo contenido no varía durante el proceso y finalmente se obtendrán los resultados con los datos contenidos en ellas
- c) Una palabra reservada del lenguaje de programación
- d) Ninguna de las anteriores

6) La ejecución de la siguiente sentencia de asignación: A = "4.5"

- a) A debe ser una variable de tipo real
- b) A debe ser una variable de tipo entero
- c) A debe ser una variable de tipo cadena
- d) A puede ser tanto una variable de tipo real como de tipo cadena

7) Entero, carácter, lógico y real son:

- a) Funciones de acceso a datos
- b) Instrucciones de acceso a datos
- c) Sentencias de control
- d) Tipos de datos

8) Un operador es

- a) Un lugar de almacenamiento de datos
- b) Un símbolo especial que indica al compilador que se debe realizar una operación matemática o lógica
- c) Una variable
- d) Ninguna de las anteriores

9) Los operadores relacionales se usan en:

- a) Operaciones de comparación
- b) Operaciones de suma y resta
- c) Operaciones de multiplicación y división
- d) Ninguna de las anteriores

10) Una estructura secuencial es aquella que ejecuta:

- a) Una evaluación de una expresión y, dependiendo del resultado, se decide la siguiente sentencia a ejecutar
- b) Una sentencia detrás de otra
- c) Una repetición de un bloque de sentencias mientras sea verdadera una determinada condición
- d) Ninguna de las anteriores

11) La instrucción leer base,altura permite:

- a) Almacenar los datos ingresados por el usuario en algún lugar de la computadora
- b) Almacenar los datos ingresados por el teclado en las variables base y altura
- c) Almacenar tres datos ingresados por teclado en las variables leer, base y altura
- d) Ninguna de las anteriores

12) La instrucción escribir "Ingrese 25 números enteros" permite:

- a) Visualizar en pantalla el mensaje entre comillas
- b) Guardar en la variable pantalla los datos ingresados por teclado
- c) Verificar si el algoritmo está bien hecho
- d) Ninguna de las anteriores

13) Seleccione la expresión que da como resultado el valor lógico falso.

- a) $(4 \geq 40 \text{ y } 8 \leq 10) \circ (2 < 20 \circ 10 > 100)$
- b) $(8 \geq 10 \circ 4 \leq 8) \text{ y } (3 \neq 10 \text{ y } 10 \geq 4)$
- c) $(8 \geq 4 \text{ y } 8 \geq 10) \circ (5 = 5 \text{ y } 4 < 8)$
- d) $(4 > 4 \circ 10 \geq 8) \text{ y } (2 > 5 \circ 8 < 4)$

14) Seleccione la expresión que da como resultado el valor lógico verdadero.

- a) $(50 > 49 \text{ y } 7 = 5) \circ (15 \leq 14 \circ 10 > 100)$
- b) $(6 \neq 6 \circ 4 = 5) \text{ y } (10 > 9 \text{ y } 20 \leq 20)$
- c) $\text{no}(\text{no}(10 \geq 8) \text{ y } 1 > 3) \circ (2 \neq 3 \text{ y } 2 < 8)$
- d) $(4 > 2 \circ 7 > 6) \text{ y } \text{no}(3 < 6 \circ 2 > 0)$

15) Si a = verdadero y b = falso, la expresión no (no (a o b) y no (a)) toma el mismo resultado que:

- a) a y b
- b) no (a o no b)
- c) b o (a y b)
- d) no (no a o b) o no b

Ejercicios de aprendizaje

Primero tenemos que tener descargado Pseint, para descargarlo haga click aquí:

<http://pseint.sourceforge.net/?page=descargas.php>.

PSelnt permite personalizar algunos aspectos del lenguaje a través de la configuración de diferentes perfiles. En este curso utilizaremos el perfil "Perfil_EggTech_PSelnt" que se encuentra en el Drive. Para agregar el perfil se debe ingresar al menú "Configurar->Opciones del Lenguaje (Perfiles)" y seleccionar la opción "Personalizar". Esta opción abrirá una nueva ventana a través de la cual en la parte inferior (ícono de una carpeta) podrá seleccionar el archivo y cargarlo en PSelnt. Una vez cargado el perfil se selecciona la opción "Aceptar" y posteriormente ya se podrá comenzar a programar.

Pero antes de empezar, recomendamos leer este breve inciso sobre como encararemos la resolución de los siguientes ejercicios / programas.

PASOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN PROGRAMA

El proceso de programación es un proceso de solución de problemas en el cual deben llevarse a cabo los pasos descritos a continuación.

¿ CÓMO VAMOS A ENCARAR ESTOS PROBLEMAS ?

Para poder resolver problemas vamos a tener que ejecutar una serie de pasos que nos van a ayudar a resolver el problema sin importar que tan grande o chico sea.

Los pasos serían:

1. Lectura

Leer el problema o la consigna dos veces, la primera para entender de manera general lo que debemos hacer y una segunda vez para entender el problema de manera más concreta y evitar saltarnos algún dato importante.

2. Papel y lapiz

Una vez que tenemos una idea clara de lo que debemos hacer, vamos a dejarlo por escrito, para esto lo mejor es usar papel y lápiz. Vamos a dejar por escrito que debemos realizar. Utilizamos la misma noción que cuando lo leímos, escribimos un esbozo general y luego un esbozo particular.

3. Subproblemas

Cuando estemos haciendo el esbozo particular, pensamos en el concepto divide y vencerás. Pensamos el problema que tenemos y lo dividimos en subproblemas. Un ejemplo sería hacer pan. Hacer pan es un problema que lo podemos dividir en subproblemas. Mezclar la harina con la levadura, amasar el pan, dejarlo levar, etc.

Básicamente, tomamos un problema grande y general para convertirlo en pequeños problemas más concretos y fáciles de afrontar.

4. Herramientas del código

En el siguiente paso, empezamos a pensar en código, antes estábamos tomando un problema de programación y resolviéndolo como si fuera un problema como hacer pan. Ahora vamos a tener que tomar esos subproblemas que habíamos creado y ver que herramientas de programación vamos a necesitar. Esto puede ser variables, constantes, bucles, condicionales, expresiones lógicas o matemáticas, etc. Cualquier herramienta que creamos necesaria para lograr nuestro cometido.

5. Pasaje a código

Y por último, tomando todo lo que hicimos, lo pasaremos a código. Es importante que cuando empiezamos a escribir el código y empiezamos a trasladar los subproblemas a código, ir probando que cada subproblema funcione, o cumpla con el resultado esperado. Para facilitar este proceso Pseint, nos presenta la herramienta de ejecutar el código Paso a Paso y la prueba de escritorio.

EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Teniendo en cuenta que ya leímos el problema y lo pasamos a papel y lápiz. Lo que haríamos con el siguiente problema sería esto:

Leer el radio de un círculo y calcular e imprimir su superficie y su circunferencia.

Se puede dividir en tres subproblemas más sencillos:

- Leer Radio
- Calcular Superficie : PI * radio \wedge 2
- Calcular Longitud : 2 * PI * radio
- Escribir resultados

Herramientas necesarias para hacer estos subproblemas:

- Variables: radio, superficie, longitud.
- Constantes: PI
- Funciones: Leer – Escribir - Definir
- Expresiones: Multiplicar - Potencia

Traslado de los subproblemas a código:

- **Definir** radio, superficie, longitud **como entero**
- **Leer** radio
- superficie = PI * radio \wedge 2
- longitud = 2 * PI * radio
- **Escribir** radio, longitud, superficie

¿ ME BLOQUEE EN CUANTO A CODIGO ?

- Si hay **errores rojos!!!** Leer la descripción del error y la línea donde esta el error.
- Indentar el código, para tenerlo bien ordenado. Para indentar, tenemos que seleccionar todo el código, hacer click derecho y click izquierdo en indentar.
- El código hace lo que quiero que haga? En caso que no, correr el código paso a paso y hacer prueba de escritorio.

NO PUEDO EMPEZAR EL EJERCICIO E HICE TODO LO ANTERIOR

- Primero consulto a mis compañeros como ellos encararon el ejercicio. Les pido que me expliquen en vez de mostrarme lo que hicieron.
- También puedes orientarte en cómo ir resolviendo los subproblemas en internet, es muy difícil encontrar la solución puntual, pero puedes orientarte en buscar parte de la solución
- Si no lo saben tus compañeros ni lo encontraste en internet, consultale al o la profe de como se debería encarar la solución. El o la profe te dará las herramientas necesarias para resolverlo. En el caso de que después de la explicación del profe, seguís sin entender, plantea que parte no entendiste.

Reglas de oro:

- Preguntar TODO. No tengamos miedo a preguntar, pensar que los demás también se benefician de nuestra duda y que el otro va a estar dispuesto a ayudarnos.
- Leer TODA la teoría.
- Ver TODOS los videos.
- Participar en TODOS los debates.
- Tener paciencia y entender que con el tiempo y con práctica, iremos aprendiendo que necesitamos para resolver estos problemas de manera más sencilla.
- Divertirse, ver los problemas como un desafío y no como algo que si no lo podemos lograr, nos hace más o menos inteligentes. Recordemos que esto es un proceso de aprendizaje y que no todos aprendemos al mismo tiempo.

VER VIDEO: Mi Primer Programa

1. Escribir un algoritmo en el cual se consulte al usuario que ingrese ¿cómo está el día de hoy? (soleado, nublado, lloviendo). A continuación, mostrar por pantalla un mensaje que indique "El día de hoy está ...", completando el mensaje con el dato que ingresó el usuario.

VER VIDEO: Trabajando con Datos

2. Conocido el número en matemática PI π , pedir al usuario que ingrese el valor del radio de una circunferencia y calcular y mostrar por pantalla el área y perímetro. Recuerde que para calcular el área y el perímetro se utilizan las siguientes fórmulas:

$$\text{área} = \pi * \text{radio}^2$$

$$\text{perímetro} = 2 * \pi * \text{radio}$$

3. Escribir un programa que calcule el precio promedio de un producto. El precio promedio se debe calcular a partir del precio del mismo producto en tres establecimientos distintos.
4. A partir de una conocida cantidad de metros que el usuario ingresa a través del teclado se debe obtener su equivalente en centímetros, en milímetros y en pulgadas.
Ayuda: 1 pulgada equivale a 2.54 centímetros.
5. Escribir un programa que calcule cuántos litros de combustible consumió un automóvil. El usuario ingresase una cantidad de litros de combustible cargados en la estación y una cantidad de kilómetros recorridos, después, el programa calculará el consumo (km/lt) y se lo mostrará al usuario.
6. Escriba un programa que permita al usuario ingresar el valor de dos variables numéricas de tipo entero. Posteriormente, el programa debe intercambiar los valores de ambas variables y mostrar el resultado final por pantalla.
Por ejemplo, si el usuario ingresa los valores num1 = 9 y num2 = 3, la salida a del programa deberá mostrar: num1 = 3 y num2 = 9

Ayuda: Para intercambiar los valores de dos variables se debe utilizar una variable auxiliar.

7. Escriba un programa que lea dos números enteros y realice el cálculo de la suma, resta, multiplicación y división entre ambos valores. Los resultados deben mostrarse por pantalla.

Material Extra

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Un colegio desea saber qué porcentaje de niños y qué porcentaje de niñas hay en el curso actual. Diseñar un algoritmo para este propósito. Recuerda que para calcular el porcentaje puedes hacer una regla de 3 simple. El programa debe solicitar al usuario que ingrese la cantidad total de niños, y la cantidad total de niñas que hay en el curso.
2. Solicitar al usuario que ingrese la base y altura de un rectángulo, y calcular y mostrar por pantalla el área y perímetro del mismo

$$\text{area} = \text{base} * \text{altura}$$

$$\text{perimetro} = 2 * \text{altura} + 2 * \text{base}.$$

3. Escribir un programa que calcule el volumen de un cilindro. Para ello se deberá solicitar al usuario que ingrese el radio y la altura. Mostrar el resultado por pantalla.

$$\text{volumen} = \pi * \text{radio}^2 * \text{altura}$$

4. A partir de una conocida cantidad de días que el usuario ingresa a través del teclado, escriba un programa para convertir los días en horas, en minutos y en segundos. Por ejemplo

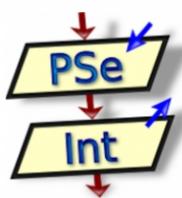
$$1 \text{ día} = 24 \text{ horas} = 1440 \text{ minutos} = 86400 \text{ segundos}$$

5. Crear un programa que solicite al usuario que ingrese el precio de un producto al inicio del año, y el precio del mismo producto al finalizar el año. El programa debe calcular cuál fue el porcentaje de aumento que tuvo ese producto en el año y mostrarlo por pantalla.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

ESTRUCTURAS DE CONTROL CON PSEINT

SECUENCIALES Y SELECTIVAS



EGG

GUÍA DE ESTRUCTURAS DE CONTROL

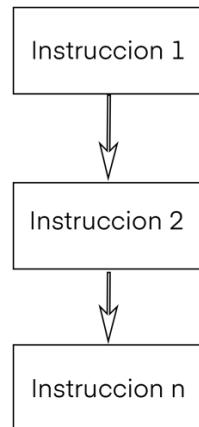
Hasta ahora nuestros algoritmos han consistido en simples secuencias de instrucciones unas después de otra. Pero en nuestro programas existen tareas más complejas que no pueden ser resueltas así, quizás necesitamos repetir una misma instrucción, realizar acciones diferentes en función del valor de una expresión, etc. Para esto existen las **estructuras de control**.

ESTRUCTURAS DE CONTROL

Las Estructuras de Control determinan el orden en que deben ejecutarse las instrucciones de un algoritmo, es decir, si serán recorridas una después de la otra (estructuras secuenciales), si habrá que tomar decisiones sobre si ejecutar o no alguna acción (estructuras selectivas o de decisión) o si habrá que realizar repeticiones (estructuras repetitivas). Esto significa que una estructura de control permite que se realicen unas instrucciones y omitir otras, de acuerdo a la evaluación de una condición.

ESTRUCTURA SECUENCIAL

Es la estructura en donde una acción (instrucción) *sigue a otra de manera secuencial*. Las tareas se dan de tal forma que *la salida de una es la entrada de la que sigue* y así en lo sucesivo hasta cumplir con todo el proceso. Esta estructura de control es la más simple, permite que las instrucciones que la constituyen se ejecuten una tras otra en el orden en que se listan.



ESTRUCTURAS SELECTIVAS

Estas estructuras de control son de gran utilidad para cuando el algoritmo a desarrollar requiera una descripción más complicada que una lista sencilla de instrucciones. Este es el caso cuando existe un número de posibles alternativas que resultan de la evaluación de una determinada condición. Este tipo de estructuras son utilizadas para tomar decisiones lógicas, es por esto que también se denominan **estructuras de decisión o selectivas**.

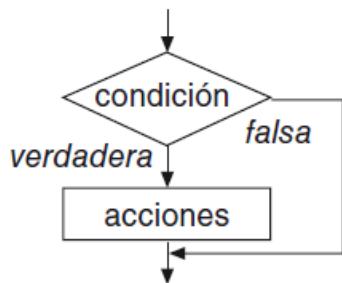
En estas estructuras, se realiza una evaluación de una condición y de acuerdo al resultado, el algoritmo realiza una determinada acción. Las condiciones son especificadas utilizando expresiones lógicas.

Las estructuras selectivas/alternativas pueden ser:

- Simples: Si
- Doble: Si- SiNo
- Múltiples: Según – Si Anidado

CONDICIÓN SIMPLE

La estructura alternativa simple *si-entonces* lleva a cabo una acción siempre y cuando se cumpla una determinada *condición*.



La selección si-entonces evalúa la condición y luego:

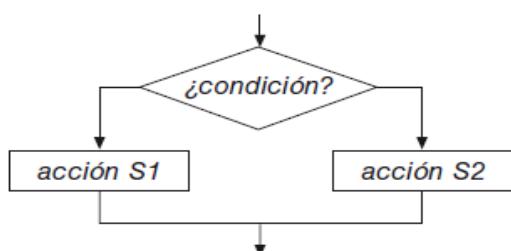
- *Si la condición es verdadera, ejecuta el bloque de acciones*
- *Si la condición es falsa, no ejecuta nada.*

Pseudocódigo en PSeInt:

```
Si expresión lógica Entonces
    acciones
Fin Si
```

CONDICIÓN DOBLE

La estructura anterior es muy limitada y normalmente se necesitará una estructura que permita elegir entre dos opciones o alternativas posibles, en función del cumplimiento o no de una determinada condición. Si la condición es verdadera, se ejecuta la acción S1 y, si es falsa, se ejecuta la acción S2.



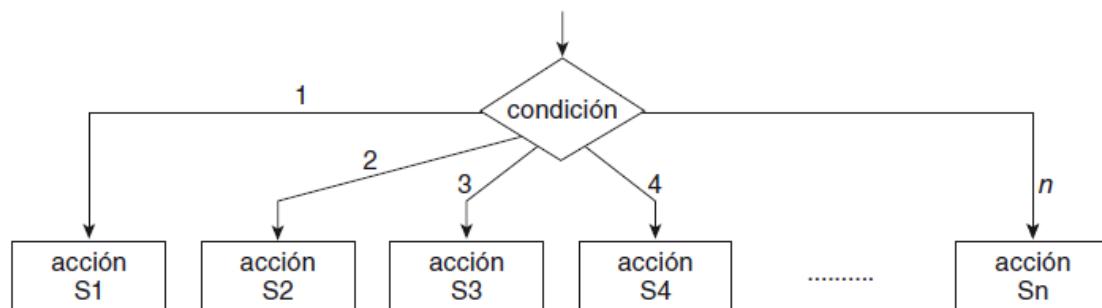
Pseudocódigo en PSeInt:

```
Si expresión lógica Entonces
    acciones_por_verdadero
Sino
    acciones_por_falso
Fin Si
```

CONDICIÓN MÚLTIPLE

Muchas veces vamos a tener más de dos alternativas para elegir, o una variable que puede tomar varios valores. Para solucionar esto, usamos la condición múltiple. En esta estructura, se evalúa una condición o expresión que puede tomar n valores. Según el valor que la expresión tenga en cada momento se ejecutan las acciones correspondientes al valor.

La estructura de decisión múltiple evaluará una expresión que podrá tomar n valores distintos, 1, 2, 3, 4, ..., n. Según el valor que elija en la condición, se realizará una de las n acciones, o lo que es igual, el flujo del algoritmo seguirá un determinado camino entre los n posibles. Por ejemplo, si tenemos un sistema de notas, donde 6 es desaprobado, 7 es aprobado, 9 es sobresaliente y 10 es excelente. Al tener un valor que puede dar distintas alternativas, usamos la condición múltiple.



Pseudocódigo en PSeInt:

```
Segun variable_numerica Hacer
    opcion_1:
        secuencia_de_acciones_1
    opcion_2:
        secuencia_de_acciones_2
    opcion_3:
        secuencia_de_acciones_3
    De Otro Modo:
        secuencia_de_acciones_dom
Fin Según
```

NOTA:

Cuando el valor de la variable que se evalúa no coincide con ninguno de los valores que se evalúa, entonces se ejecutan las acciones dentro del bloque "De Otro Modo" (secuencia_de_acciones_dom), el cual equivale a realizar un "Sino" dentro de las estructuras condicionales.

Este problema, se podría resolver por estructuras alternativas simples o dobles, anidadas o en cascada; sin embargo, este método si el número de alternativas es grande puede plantear serios problemas de escritura del algoritmo y naturalmente de legibilidad.

CONDICIONALES ANIDADOS O EN CASCADA

Es posible también utilizar la instrucción *Si* para diseñar estructuras de selección que contengan más de dos alternativas. Por ejemplo, una estructura *Si-entonces* puede contener otra estructura *Si-entonces*, y esta estructura *Si-entonces* puede contener otra, y así sucesivamente cualquier número de veces; a su vez, dentro de cada estructura pueden existir diferentes acciones, a esto se le llama condicionales anidados o en cascada.

Pseudocódigo en PSeInt:

```
Si expresion_logica1 Entonces
    acciones_por_verdadero1
Sino
    Si expresion_logica2 Entonces
        acciones_por_verdadero2
    Sino
        Si expresion_logica4 Entonces
            acciones_por_verdadero3
        Sino
            acciones_por_falso
        Fin Si
    Fin Si
Fin Si
```

FUNCIONES PSEINT

Además de empezar a implementar las estructuras de control, vamos a empezar a utilizar las funciones de Pseint. Las funciones, son herramientas que nos proporciona Pseint y cumplen el propósito de ayudarnos a resolver ciertos problemas. Supongamos que tenemos que calcular la raíz cuadrada de un numero, Pseint cuenta con una función que pasándole un numero, nos devuelve el resultado de su raíz cuadrada. Ese resultado que devuelve, se lo podemos asignar a una variable o lo podemos concatenar con un escribir para mostrar el resultado sin la necesidad de una variable.

También, las funciones se pueden utilizar dentro de cualquier expresión, de cualquier estructura, y cuando se evalúe la misma, se reemplazará por el resultado correspondiente.

Tenemos dos tipos de funciones, funciones matemáticas y funciones de cadenas de texto. Las funciones matemáticas, reciben un sólo parámetro de tipo numérico y devolverán un solo valor de tipo numérico. Las funciones de cadenas, en cambio, reciben un solo parámetro de tipo cadena, pero pueden devolver un valor de tipo cadena o de tipo numérico según la función que se use.

Funciones Matemáticas

Función	Significado
RC(número)	Devuelve la raíz cuadrada del número.
ABS(número)	Devuelve el valor absoluto del número
LN(número)	Devuelve el logaritmo natural del número
EXP(número)	Devuelve la función exponencial del número.
SEN(número)	Devuelve el seno de número.
COS(número)	Devuelve el coseno de número.
TAN(número)	Devuelve la tangente de número.
ASEN(número)	Devuelve el arcoseno de numero.
ACOS(número)	Arcocoseno de x
ATAN(número)	Arcotangante de x
MOD	Devuelve el módulo (resto de la división entera).
TRUNC(número)	Trunca el valor x (parte entera de x)
REDOND(número)	Redondea al valor más cercano a x
AZAR(número)	Entero aleatorio entre 0 y x -1
ALEATORIO(min,max)	Entero aleatorio entre valor mínimo y máximo

Ejemplos:

Escribir "Raíz cuadrada de 9: " `rc(9)`

Escribir "Resto de 4/2: " `4 MOD 2`

Escribir "Valor absoluto de -3: " `abs(-3)`

Escribir "Seno de 90 grados: " `sen(90 * PI / 180)`

Escribir "Truncamos 3.7: " `trunc(3.7)`

Escribir "Redondeamos 2.7: " `redon(2.7)`

Escribir "Un número al azar del 0 al 9: " `azar(10)`

Escribir "Un número al azar entre 10 y 20: " `aleatorio(10,20)`

Del código anterior los resultados serían:

Raíz cuadrada de 9: 3
Resto e 4/2: 0
Valor absoluto de -3: 3
Seno de 90 grados: 1
Truncamos 3.7: 3
Redondeamos 2.7: 3
Un número al azar del 0 al 9: 6
Un número al azar entre 10 y 20: 14

Funciones Cadenas de Texto

Algunas funciones de cadenas de texto, utilizan las posiciones de cada letra de una cadena. Esto significa que, si tengo la palabra Hola, la cadena tendrá 4 posiciones, en Python las posiciones de las letras arrancan en 0. Entonces para la cadena Hola, nuestras posiciones serían: 0: H, 1: o, 2: l y 3: a.

Función	Significado
Longitud(cadena)	Devuelve la cantidad de letras que compone la cadena.
Mayusculas(cadena)	Devuelve una copia de la cadena con todas sus letras en mayúsculas.
Minusculas(cadena)	Devuelve una copia de la cadena con todas sus letras en minúsculas.
Subcadena(cadena, posición_inicial, posición_final)	Devuelve una nueva cadena que consiste en la parte de la cadena que va desde la posición pos_inicial hasta la posición pos_final.
Concatenar(cadena, cadena2)	Devuelve una nueva cadena que resulta de unir las cadenas cadena1 y cadena2.
ConvertirANumero(cadena)	Recibe una cadena compuesta de números y devuelve la cadena como una variable numérica.
ConvertirACadena(numero)	Recibe un número y devuelve una variable cadena de caracteres de dicho número.

Ejemplos:

```
Definir cadena1,cadena2,cadena3 como cadena
cadena1 = "programacion
cadena2 = "EGG"
Escribir "La longitud de cadena1 es " longitud(cadena1)
Escribir "El primer carácter de cadena1 es " subcadena(cadena1,0,0)
Escribir "La cadena1 en mayúsculas es " mayusculas(cadena1)
Escribir "La cadena2 en minusculas es " minusculas (cadena2)
cadena3 = concatenar(cadena1," es muy interesante")
Escribir "La cadena convertida a numero queda:" convertirANumero("10")
Escribir "El numero convertido a cadena queda:" convertirATexto(20)
```

Del código anterior los resultados serían:

La longitud de cadena1 es 12

El primer carácter de cadena1 es p

La cadena1 en mayúsculas es PROGRAMACION

La cadena2 en minúsculas es egg

programacion es muy interesante

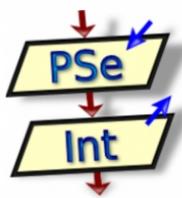
La cadena convertida a numero queda: 10

El numero convertido a cadena queda: 20

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

ESTRUCTURAS DE CONTROL CON PSEINT

SECUENCIALES Y SELECTIVAS



EGG

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para cada uno de los siguientes ejercicios realizar el análisis del problema e indicar cuáles son los datos de entrada y cuáles son los datos de salida. Escribir luego el programa en PSelnt.

Condicional Simple

1. Escriba un programa en donde se pida la edad del usuario. Si el usuario es mayor de edad se debe mostrar un mensaje por pantalla indicándolo.
2. Un hombre desea saber si su sueldo es mayor al sueldo mínimo, el programa le pedirá al usuario su sueldo actual y el sueldo mínimo. Si el sueldo es mayor al mínimo se debe mostrar un mensaje por pantalla indicándolo.

Condicional Doble

3. Realizar un programa que pida un número al usuario. Si el número es mayor que 100 se deberá de imprimir en pantalla "Es Mayor", y en caso contrario se deberá imprimir "Es Menor".
4. Realiza un programa que sólo permita introducir los caracteres 'S' y 'N'. Si el usuario ingresa alguno de esos dos caracteres se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO".
5. Realizar un programa que pida un numero y determine si ese numero es par o impar. Mostrar en pantalla un mensaje que indique si el numero es par o impar. (para que un número sea par, se debe dividir entre dos y su resto debe ser igual a 0). **Nota: investigar la función mod de Pseint.**
6. Realizar un programa que pida introducir solo frases o palabras de 6 caracteres. Si el usuario ingresa una frase o palabra de 6 caracteres se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO". **Nota: investigar la función Longitud() de Pseint.**
7. Realizar un programa que pida una frase o palabra y si la frase o palabra es de 4 caracteres de largo, el programa le concatenara un signo de exclamación al final, y si no es de 4 caracteres el programa le concatenara un signo de interrogación al final. El programa mostrará después la frase final. **Nota: investigar la función Longitud() y Concatenar() de Pseint.**
8. Escriba un programa que pida 3 notas y valide si esas notas están entre 1 y 10. Si están entre esos parámetros se debe poner en verdadero una variable de tipo lógico y si no ponerla en falso. Al final el programa debe decir si las 3 notas son correctas usando la variable de tipo lógico.

9. Escriba un programa que pida una frase o palabra y valide si la primera letra de esa frase es una 'A'. Si la primera letra es una 'A', se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO". **Nota:** investigar la función Subcadena de Pseint.
10. Continuando el ejercicio anterior, ahora se pedirá una frase o palabra y se validara si la primera letra de la frase es igual a la ultima letra de la frase. Se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO".

Condicional Múltiple

11. Construir un programa que simule un menú de opciones para realizar las cuatro operaciones aritméticas básicas (suma, resta, multiplicación y división) con dos valores numéricos enteros. El usuario, además, debe especificar la operación con el primer carácter de la operación que desea realizar: 'S' o 's' para la suma, 'R' o 'r' para la resta, 'M' o 'm' para la multiplicación y 'D' o 'd' para la división.

Condicionales Anidados

12. Realizar un programa que, dado un número entero, visualice en pantalla si es par o impar. En caso de que el valor ingresado sea 0, se debe mostrar "el número no es par ni impar". **Nota:** investigar la función mod de PSelInt
13. Escriba un programa para obtener el grado de eficiencia de un operario de una fábrica de tornillos, de acuerdo a las siguientes dos condiciones que se le imponen para un período de prueba:

- Producir *menos* de 200 tornillos defectuosos.
- Producir *más* de 10000 tornillos sin defectos.
El grado de eficiencia se determina de la siguiente manera:
- Si no cumple ninguna de las condiciones, grado 5.
- Si sólo cumple la primera condición, grado 6.
- Si sólo cumple la segunda condición, grado 7.
- Si cumple las dos condiciones, grado 8

Nota: para trabajar este ejercicio de manera prolja, ir probando cada inciso que pide el ejercicio. No hacer todos al mismo tiempo y después probar.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

Condicional Doble

1. Realizar un programa que pida tres notas y determine si un alumno aprueba o reprueba un curso, sabiendo que aprobará el curso si su promedio de tres calificaciones es mayor o igual a 70; y reprueba en caso contrario.
2. Una tienda ofrece para los meses de septiembre, octubre y noviembre un descuento del 10% sobre el total de la compra que realiza un cliente. Solicitar al usuario que ingrese un mes y el importe de la compra. El programa debe calcular cuál es el monto total que se debe cobrar al cliente e imprimirlo por pantalla.
3. Solicitar al usuario que ingrese dos números enteros y determinar si ambos son pares o impares. Mostrar en pantalla un mensaje que indique "Ambos números son pares" siempre y cuando cumplan con la condición. En caso contrario se deberá imprimir el siguiente mensaje "Los números no son pares, o uno de ellos no es par".
Nota: investigar la función mod de Pseint.

4. La empresa "Te llevo a todos lados" está destinada al alquiler de autos y tiene un sistema de tarifa que consiste en cobrar el alquiler por hora. Si el cliente devuelve el auto dentro de las 2 horas de uso el valor que corresponde pagar es de \$400 pesos y la nafta va de regalo. Cuando el cliente regresa a la empresa pasadas las 2 horas, se ingresan la cantidad de litros de nafta gastados y el tiempo transcurrido en horas. Luego, se le cobra 40 pesos por litro de nafta gastado, y la hora se fracciona en minutos, cobrando un total de \$5,20 el minuto de uso. Realice un programa que permita registrar esa información y el total a pagar por el cliente.

Condicional Multiple

5. Solicitar al usuario que ingrese un valor entre 1 y 7. EL programa debe mostrar por pantalla un mensaje que indique a qué día de la semana corresponde. Considere que el número 1 corresponde al día "Lunes", y así sucesivamente.
6. Leer tres números que denotan una fecha (día, mes, año) y comprobar que sea una fecha válida. Si la fecha no es válida escribir un mensaje de error por pantalla. Si la fecha es válida se debe imprimir la fecha cambiando el número que representa el mes por su nombre. Por ejemplo: si se introduce 1 2 2006, se deberá imprimir "1 de febrero de 2006".
7. Hacer un algoritmo que lea un número por el teclado y determine si tiene tres dígitos.

Condicionales Anidados

8. Si se compran menos de cinco llantas el precio es de \$3000 cada una, si se compran entre 5 y 10 el precio es de \$2500, y si se compran más de 10 el precio es \$2000. Obtener la cantidad de dinero que una persona tiene que pagar por cada una de las llantas que compra, y el monto total que tiene que pagar por el total de la compra.
9. Realice un programa que, dado un año, nos diga si es bisiesto o no. Un año es bisiesto bajo las siguientes condiciones: Un año divisible por 4 es bisiesto y no debe ser divisible por 100. Si un año es divisible por 100 y además es divisible por 400, también resulta bisiesto. **Nota:** recuerde la función mod de PSeInt
10. Una verdulería ofrece las manzanas con descuento según la siguiente tabla:

Nº DE KILOS COMPRADOS	% DESCUENTO
0 – 2	0%
2.01 – 5	10%
5.01 – 10	15%
10.01 en adelante	20%

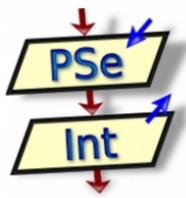
Determinar cuánto *pagará* una persona que compre manzanas en esa verdulería.

11. El promedio de los trabajos prácticos de un curso se calcula en base a cuatro notas de las cuales se elimina la nota menor y se promedian las tres notas más altas. Escriba un programa que determine cuál es la nota eliminada y el promedio de los trabajos prácticos de un estudiante.
12. Una empresa tiene personal de distintas áreas con distintas condiciones de contratación y formas de pago. El departamento de contabilidad necesita calcular los sueldos semanales (lunes a viernes) en base a las 3 modalidades de sueldo:
 - a) comisión
 - b) salario fijo + comisión, y
 - c) salario fijo.
 - a) Para la modalidad salario por comisión se debe ingresar el monto total de las ventas realizadas en la semana, y el 40% de ese monto total corresponde al salario del empleado.
 - b) Para la condición de salario fijo + comisión, se debe ingresar el valor que se paga por hora, la cantidad de horas trabajadas semanalmente y el monto total de las ventas en esa semana. En este tipo de contrato las horas extras no están contempladas y se fija como máximo 40 horas por semana. La comisión por las ventas se calcula como 25% del valor de venta total.
 - c) Finalmente, para la modalidad de salario fijo se debe ingresar el valor que se paga por hora y la cantidad de horas trabajadas en la semana. En el caso de exceder las 40 horas semanales, las horas extras se deben pagar con un extra del 50% del valor de la hora. Realizar un menú de opciones para poder elegir el tipo de contrato que tiene un empleado.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

SUBPROGRAMAS CON PSEINT

PROCEDIMIENTOS



EGG

GUÍA DE SUBPROGRAMAS

En la guía anterior sobre los subprogramas hicimos hincapié en los distintos tipos de subprogramas, pero solo vimos funciones. Ahora vamos a ver otro tipo de subprograma llamado procedimiento.

PROCEDIMIENTOS

Aunque las funciones son herramientas de programación muy útiles para la resolución de problemas, con frecuencia se requieren subprogramas que no retornen ninguna información o se encarguen de imprimir información. En estas situaciones la función no es apropiada y se necesita disponer del otro tipo de subprograma: el procedimiento.

Un procedimiento es un subprograma que ejecuta un proceso específico. Ningún valor está asociado con el nombre del procedimiento; por consiguiente, no puede ocurrir en una expresión. Un procedimiento se llama escribiendo su nombre. Cuando se invoca el procedimiento, los pasos que lo definen se ejecutan y a continuación se devuelve el control al programa que le llamó.

SINTAXIS

SubProceso Nombre (*parámetros*)

<*acciones*>

FinSubProceso

Los parámetros tienen el mismo significado que en las funciones.

Invocación a un Subprograma

Un procedimiento puede ser llamado de la siguiente forma:

nombre(*argumentos*)

- *nombre_procedimiento*: *procedimiento que se va a llamar*.
- *argumentos*: *constantes, variables, expresiones*.

Ámbito: Variables Locales y Globales

Las variables utilizadas en los programas principales y subprogramas se clasifican en dos tipos: *variables locales* y *variables globales*.

Una *variable local* es aquella que está declarada y definida dentro de un subprograma, en el sentido de que está dentro de ese subprograma, es distinta de las variables con el mismo nombre declaradas en cualquier parte del programa principal y son variables a las que el algoritmo principal no puede acceder de manera directa.

El significado de una variable se confina al procedimiento en el que está declarada. Cuando otro subprograma utiliza el mismo nombre se refiere a una posición diferente en memoria. Se dice que tales variables son locales al subprograma en el que están declaradas.

Una *variable global* es aquella que está declarada en el programa o algoritmo principal, del que dependen todos los subprogramas y a las que pueden acceder los subprogramas, a través del paso de argumento. La parte del programa/algoritmo en que una variable se define se conoce como ámbito o alcance (scope, en inglés).

El uso de variables locales tiene muchas ventajas. En particular, hace a los subprogramas independientes, siendo solo la comunicación entre el programa principal y los subprogramas a través de la lista de parámetros.

Una variable local a un subprograma no tiene ningún significado en otros subprogramas. Si un subprograma asigna un valor a una de sus variables locales, este valor no es accesible a otros programas, es decir, no pueden utilizar este valor. A veces, también es necesario que una variable tenga el mismo nombre en diferentes subprogramas. Por el contrario, las variables globales tienen la ventaja de compartir información de diferentes subprogramas sin la necesidad de ser pasados como argumento

Comunicación con Subprogramas: Paso de Argumentos

Cuando un programa llama a un subprograma, la información se comunica a través de la lista de parámetros y se establece una correspondencia automática entre los parámetros y los argumentos. Los parámetros son "sustituidos" o "utilizados" en lugar de los argumentos.

La declaración del subprograma se hace con:

```
Subproceso nombre (PA1, PA2, ..., PAn)
    <acciones>
FinSubproceso
```

y la llamada al subprograma con:

```
nombre (AR1, ARG2,..., ARGn)
```

donde **PA1, PA2, ..., PAn** son los parámetros y **ARG1, ARG2, ..., ARGn** son los argumentos.

Cuando nosotros decidimos los parámetros que va a necesitar nuestro subprograma, también podemos decidir cual va a ser el comportamiento de los argumentos en nuestro subprograma cuando lo invoquemos y se los pasemos por paréntesis. Esto va a afectar directamente a los argumentos y no al resultado final del subprograma.

Para esto existen dos tipos más empleados para realizar el paso de argumentos, el **paso por valor** y el **paso por referencia**.

Paso por Valor

Los argumentos se tratan como variables locales y los valores de dichos argumentos se proporcionan copiando los valores de los argumentos originales. Los parámetros (locales a la función o procedimiento) reciben como valores iniciales una copia de los valores de los argumentos y con ello se ejecutan las acciones descritas en el subprograma.

Aunque el paso por valor es sencillo, tiene una limitación acusada: no existe ninguna otra conexión con los parámetros, y entonces los cambios que se produzcan dentro del subprograma no producen cambios en los argumentos originales y, por consiguiente, no se pueden poner argumentos como valores de retorno. El argumento actual no puede modificarse por el subprograma.

En PSeInt todas las variables que pasemos como argumentos pasan por defecto "Por Valor" sino se especifica lo contrario explícitamente.

Paso por Referencia

En numerosas ocasiones se requiere que ciertos argumentos sirvan como argumentos de salida, es decir, se devuelvan los resultados al programa que llama. Este método se denomina **paso por referencia** o también de llamada por dirección o variable. El programa que llama pasa al subprograma la dirección del argumento actual (que está en el programa que llama). Una referencia al correspondiente argumento se trata como una referencia a la posición de memoria, cuya dirección se ha pasado. Entonces una variable pasada como argumento real es compartida, es decir, se puede modificar directamente por el subprograma.

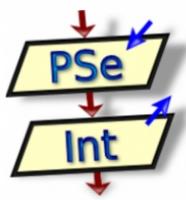
La característica de este método se debe a su simplicidad y su analogía directa con la idea de que las variables tienen una posición de memoria asignada desde la cual se pueden obtener o actualizar sus valores. El área de almacenamiento (direcciones de memoria) se utiliza para pasar información de entrada y/o salida; en ambas direcciones.

En este método los argumentos son de entrada/salida y los argumentos se denominan argumentos variables.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

SUBPROGRAMAS CON PSEINT

PROCEDIMIENTOS



EGG

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para cada uno de los siguientes ejercicios realizar el análisis del problema e indicar cuáles son los datos de entrada y cuáles son los datos de salida. Escribir luego el programa en PSeInt utilizando procedimientos.

Subprogramas: Procedimientos

1. Realizar un procedimiento que permita intercambiar el valor de dos variables de tipo entero. La variable A, debe terminar con el valor de la variable B.
2. Crear una procedimiento que calcule la temperatura media de un día a partir de la temperatura máxima y mínima. Crear un programa principal, que utilizando un procedimiento, vaya pidiendo la temperatura máxima y mínima de n días y vaya mostrando la media de cada día. El programa pedirá el número de días que se van a introducir.
3. Realizar un procedimiento que permita realizar la división entre dos números y muestre el cociente y el resto utilizando el método de restas sucesivas.

El método de división por restas sucesivas consiste en restar el dividendo con el divisor hasta obtener un resultado menor que el divisor, este resultado es el residuo, y el número de restas realizadas es el cociente. Por ejemplo: $50 / 13$:

$$50 - 13 = 37 \text{ una resta realizada}$$

$$37 - 13 = 24 \text{ dos restas realizadas}$$

$$24 - 13 = 11 \text{ tres restas realizadas}$$

dado que 11 es menor que 13, entonces: el residuo es 11 y el cociente es 3.

4. Escribir un programa que procese una secuencia de caracteres ingresada por teclado y terminada en punto, y luego codifique la palabra o frase ingresada de la siguiente manera: cada vocal se reemplaza por el carácter que se indica en la tabla y el resto de los caracteres (incluyendo a las vocales acentuadas) se mantienen sin cambios.

a	e	i	o	u
@	#	\$	%	*

Realice un subprograma que reciba una secuencia de caracteres y retorne la codificación correspondiente. Utilice la estructura "según" para la transformación.

Por ejemplo, si el usuario ingresa: Ayer, lunes, salimos a las once y 10.

La salida del programa debería ser: @y#r, l*n#s, s@l\$m%\$ @ l@s %nc# y 10.

NOTA: investigue el uso de la función concatenar de PSeInt para armar la palabra/frase.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termenes para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

Procedimientos

1. Crea un procedimiento “convertirEspaciado”, que reciba como argumento un texto y muestre una cadena con un espacio adicional tras cada letra.
Por ejemplo, “Hola, tú” devolverá “H o l a , t ú ”. Crea un programa principal donde se use dicho procedimiento.
2. Realizar un subprocesso que reciba una letra y muestre un mensaje si esa letra esta entre las letras “M” y “T”. Recordar que Pseint le da un valor numérico a cada letra a través del Código Ascii.
3. Crear un programa que dibuje una escalera de números, donde cada línea de números comience en uno y termine en el número de la línea. Solicitar la altura de la escalera al usuario al comenzar. Ejemplo: si se ingresa el número 3:

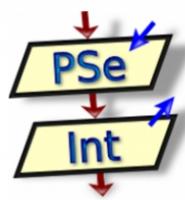
```
1  
12  
123
```

4. Realice un algoritmo que solicite al usuario una fecha y muestre por pantalla la fecha anterior. Para ello se deberá utilizar un procedimiento llamado diaAnterior que reciba una fecha representada a través de tres enteros dia, mes y anio, y retorne la fecha anterior. Puede asumir que dia, mes y anio representan una fecha válida. Realice pruebas de escritorio para los valores dia=5, mes=10, anio=2012 y para dia=1, mes=3, anio=2004.
5. Diseñar un procedimiento que reciba una frase, y el programa remueva todas las vocales repetidas. Al final el procedimiento mostrará la frase final.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

ARREGLOS CON PSEINT

VECTORES



EGG

GUÍA DE ARREGLOS

ARREGLOS

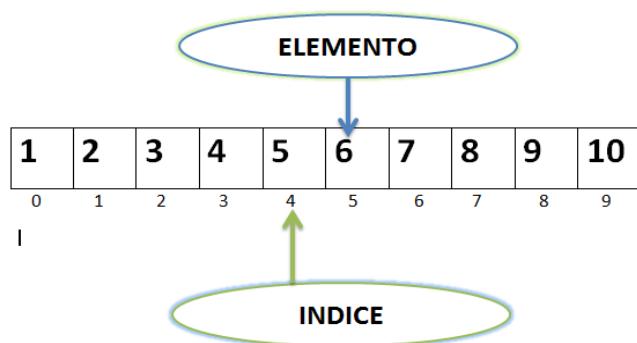
En guías previas la manera de manipular datos era a través de variables, las variables nos dejan manejar de a un dato a la vez, pero si necesitáramos manejar varios datos juntos en un mismo lugar, usaríamos los arreglos.

Un *array* o arreglo (matriz o vector) es un conjunto *finito* y *ordenado* de elementos *homogéneos*. La propiedad “*ordenado*” significa que el elemento primero, segundo, tercero, ..., enésimo de un arreglo puede ser identificado. Los elementos de un arreglo son **homogéneos**, es decir, del mismo tipo de datos. Un arreglo puede estar compuesto de todos sus elementos de tipo cadena, otro puede tener todos sus elementos de tipo entero, etc, pero no puede ser de datos distintos. Los arreglos también pueden utilizarse en expresiones lógicas si necesitásemos comprobar varios elementos a la vez, o si necesitásemos saber si un elemento de nuestro arreglo, existe dentro del arreglo.

ARREGLOS UNIDIMENSIONALES: VECTORES

El tipo más simple de arreglo es el arreglo unidimensional o vector. Un vector es un arreglo de n elementos, uno detrás de otro, que posee las siguientes características:

- *Se identifica por un único nombre de variable.*
- *Sus elementos se almacenan en posiciones del vector y cada a posición le corresponde un subíndice.*
- *Se puede acceder a cada uno de sus elementos a través del subíndice de forma ordenada o en forma aleatoria.*
- *Su tamaño es finito, esto significa que una vez definido su tamaño, este no puede cambiar. El tamaño es la cantidad de elementos que puede guardar nuestro vector.*



SUBÍNDICE

- El subíndice es el número entero que identifica cada elemento dentro del vector, sin importar el tipo de dato que posea.
- Un vector de tamaño N posee N subíndices que se suceden de forma creciente y monótona. Ejemplo: 0 – 1 – 2 – 3 - 4 - 5 – 6 – N

- El valor inicial del primer subíndice depende del lenguaje; la mayoría de los modernos inician con el cero, por lo tanto, en PSeInt comenzarán en cero y los posibles valores de los subíndices irán desde 0 hasta N-1.

DECLARACIÓN

```
Definir nombre_vector como Tipo_de_Dato
Dimension nombre_vector(tamaño)
```

Donde Tipo_De_Dato se corresponde con cualquiera de los tipos de datos simples vistos previamente: entero, real, cadena, lógico.

La declaración Dimension nos sirve para darle el tamaño a nuestro vector, que recordemos, no puede cambiar una vez declarado. El tamaño va a ser siempre un numero entero o una variable entera, el tamaño no puede ser un numero con decimales.

El tamaño nos sirve para declarar cuantos elementos va a poder guardar nuestro vector. Si decimos que nuestro vector va a guardar 5 elementos, no puede guardar 6 o nos producirá un error.

ASIGNAR ELEMENTOS A UN ARREGLO

Cuando queremos ingresar un elemento en nuestro arreglo vamos a tener que elegir el subíndice en el que lo queremos guardar. Una vez que tenemos el subíndice decidido tenemos que invocar nuestro vector por su nombre y entre paréntesis el subíndice en el que lo queremos guardar. Después, pondremos el signo de igual (que es el operador de asignación) seguido del elemento a guardar.

El elemento a guardar debe coincidir con el tipo de dato de nuestro arreglo, si nuestro arreglo es de tipo entero, solo podemos guardar números enteros. También sucede algo parecido con el subíndice, no podemos llamar un subíndice que no existe, recordemos que los subíndices dependen del tamaño de nuestro arreglo. Entonces si tenemos un arreglo de tamaño 5, no podemos llamar el subíndice 6 porque no existe.

Ejemplo:

```
nombre_arreglo(0) = 4
```

Esta forma de asignación implica asignar todos los valores de nuestro arreglo de uno en uno, esto va a conllevar un trabajo bastante grande dependiendo del tamaño de nuestro arreglo. Entonces, para poder asignar varios valores a nuestro arreglo y no hacerlo de uno en uno usamos un bucle **Para**. El bucle Para, al poder asignarle un valor inicial y un valor final a una variable, podemos adaptarlo fácilmente a nuestros arreglos. Ya que, pondríamos el valor inicial de nuestro arreglo y su valor final en las respectivas partes del Para. Nosotros, usaríamos la variable creada en el Para, y la pasariamos a nuestro arreglo para representar todos los subíndices del arreglo, de esa manera, recorriendo todas las posiciones de nuestro arreglo, asignándole a cada posición un elemento.

```
Para i<-0 Hasta 4 Con Paso 1 Hacer
    nombre_arreglo(i) = 4
Fin Para
```

Nuestra variable *i* pasara por todos los subíndices de nuestro arreglo, ya que ira desde 0 hasta 4. Recordemos que los arreglos arrancan de 0, entonces, debemos calcular que, si el tamaño que le definimos al arreglo es de 5, necesitamos que nuestro **Para** vaya de 0 a 4

MOSTRAR O TRAER ELEMENTOS DE UN ARREGLO

A la hora de querer mostrar o traer algún elemento de nuestro arreglo, lo único que tenemos que hacer es escribir el nombre de nuestro arreglo y entre llaves o paréntesis pasarle un subíndice de ese arreglo para que traiga el elemento que se encuentra en ese subíndice,

```
Escribir nombre_arreglo(0)
```

```
Variable = nombre_arreglo(0)
```

Si quisiéramos mostrar todos los elementos de nuestro arreglo, deberíamos usar una estructura **Para**, que recorrerá todos los subíndices de nuestro arreglo y así poder mostrarlos todos.

```
Para i<-0 Hasta 4 Con Paso 1 Hacer  
    Escribir nombre_arreglo[i]  
Fin Para
```

Nuestra variable *i* pasara por todos los subíndices de nuestro arreglo, ya que ira desde 0 hasta 4. Esto es porque como los arreglos arrancan de 0, debemos calcular que, si el tamaño que le definimos al arreglo es de 5, necesitamos que nuestro **Para** vaya de 0 a 4

USO EN SUBPROGRAMAS

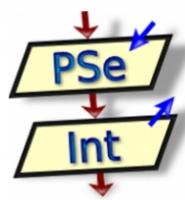
Los arreglos se pueden pasar como parámetros a un subprograma (función o procedimiento) del mismo modo que las variables escalares. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los arreglos, a diferencia de los tipos de datos simples, pasan siempre como parámetro “Por Referencia”, ya que usualmente en nuestros subprogramas usamos los arreglos para llenar, mostrar nuestros arreglos, etc.

```
Funcion variable_de_retorno <- Nombre (vector por referencia)  
    Definir variable_de_retorno como Tipo de Dato  
    <acciones>  
Fin Funcion
```

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

ARREGLOS CON PSEINT

VECTORES



EGG

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para cada uno de los siguientes ejercicios realizar el análisis del problema e indicar cuáles son los datos de entrada y cuáles son los datos de salida. Escribir luego el algoritmo en PSeInt haciendo uso de funciones y/o procedimientos según corresponda en cada caso.

1. Realizar un programa que rellene un vector con 5 valores ingresados por el usuario y los muestre por pantalla.
2. Realizar un programa que lea 10 números reales por teclado, los almacene en un arreglo y muestre por pantalla la suma, resta y multiplicación de todos los números ingresados al arreglo.
3. Realizar un programa que rellene un vector de tamaño N, con valores ingresados por el usuario. A continuación, se debe buscar un elemento dentro del arreglo (el número a buscar también debe ser ingresado por el usuario). El programa debe indicar la posición donde se encuentra el valor. En caso que el número se encuentre repetido dentro del arreglo se deben imprimir todas las posiciones donde se encuentra ese valor. Finalmente, en caso que el número a buscar no está adentro del arreglo se debe mostrar un mensaje.
4. Realizar un programa que rellene un vector de tamaño N, con valores ingresados por el usuario. A continuación, se deberá crear una función que reciba el vector y devuelva el valor más grande del vector.
5. Realizar un programa con el siguiente menú y le pregunte al usuario que quiere hacer hasta que ingrese la opción Salir:
 - a. Llenar Vector A. Este vector es de tamaño N y se debe llenar de manera aleatoria usando la función Aleatorio(valorMin, valorMax) de PseInt.
 - b. Llenar Vector B. Este vector también es de tamaño N y se llena de manera aleatoria.
 - c. Llenar Vector C con la suma de los vectores A y B. La suma se debe realizar elemento a elemento. Ejemplo: $C = A + B$
 - d. Llenar Vector C con la resta de los vectores B y A. La resta se debe realizar elemento a elemento. Ejemplo: $C = B - A$
 - e. Mostrar. Esta opción debe permitir al usuario decidir qué vector quiere mostrar: Vector A, B, o C.
 - f. Salir.

NOTA: El rango de los números aleatorios para los Vectores será de [-100 a 100]. La longitud para todos los vectores debe ser la misma, por lo tanto, esa información sólo se solicitará una vez.

6. Disponemos de un vector unidimensional de 20 elementos de tipo carácter. Se pide desarrollar un programa que:
- Pida una frase al usuario y luego ingrese la frase dentro del arreglo letra por letra. Ayuda: utilizar la función Subcadena de PSelnt.
 - Una vez completado lo anterior, pedirle al usuario un carácter cualquiera y una posición dentro del arreglo, y el programa debe intentar ingresar el carácter en la posición indicada, si es que hay lugar (es decir la posición está vacía o es un espacio en blanco). De ser posible debe mostrar el vector con la frase y el carácter ingresado, de lo contrario debe darle un mensaje al usuario de que esa posición estaba ocupada.

Por ejemplo, suponiendo la siguiente frase y los subíndices del vector:

H	o	I	a		m	u	n	d	o		c	r	u	e	I	!			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Si se desea ingresar el carácter "%" en la posición 10, entonces el resultado sería:

H	o	I	a		m	u	n	d	o	%	c	r	u	e	I	!			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

7. Crear un subprocesso que rellene dos arreglos de tamaño n, con números aleatorios. Después, hacer una función que reciba los dos arreglos y diga si todos sus valores son iguales o no. La función debe devolver el resultado de esta validación, para mostrar el mensaje en el algoritmo. Nota: recordar el uso de las variables de tipo lógico.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Realizar un programa que rellene dos vectores al mismo tiempo, con 5 valores aleatorios y los muestre por pantalla.
2. Realizar un programa que rellene un vector de tamaño N, con valores ingresados por el usuario y muestre por pantalla el promedio de la suma de todos los valores ingresados.
3. Crear dos vectores que tengan el mismo tamaño (el tamaño se pedirá por teclado) y almacenar en uno de ellos nombres de personas como cadenas. En el segundo vector se debe almacenar la longitud de cada uno de los nombres (para ello puedes usar la función Longitud() de Pselnt). Mostrar por pantalla cada uno de los nombres junto con su longitud.
4. Crear un vector que contenga 100 notas de 100 supuestos estudiantes, con valores entre 0 y 20 generadas aleatoriamente mediante el uso de la función azar() o aleatorio() de Pselnt. Luego, de acuerdo a las notas contenidas, el programa debe indicar cuántos estudiantes son:
 - a) Deficientes 0-5
 - b) Regulares 6-10
 - c) Buenos 11-15
 - d) Excelentes 16-20
5. Tomando en cuenta el ejercicio 6, mejore el mecanismo de inserción del carácter, facilitando un potencial reordenamiento del vector. Digamos que se pide ingresar el carácter en la posición X y la misma está ocupada, entonces de existir un espacio en cualquier posición X-n o X+n, desplazar los caracteres hacia la izq o hacia la derecha para poder ingresar el carácter en cuestión en el lugar deseado. El procedimiento de reordenamiento debe ubicar el espacio más cercano.

Por ejemplo, suponiendo la siguiente frase y los subíndices del vector:

H	o	I	a		m	u	n	d	o		c	r	u	e	I	!			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Si se desea ingresar el carácter "%" en la posición 8, entonces el resultado con desplazamiento sería:

h	o	l	a		m	u	n	%	d	o		c	r	u	e	l	!		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Notar que el desplazamiento se hizo hacia la izquierda porque el espacio de la posición 10 estaba más cerca de la posición 8 que el espacio de la posición 4.

6. Crear una función que devuelva la diferencia que hay entre el valor más chico de un arreglo y su valor más grande.
7. Crear un programa que ordene un vector lleno de números enteros aleatorios, de menor a mayor. **Nota:** investigar el ordenamiento burbuja en el siguiente link: [Ordenamiento Burbuja](#).
8. Programe una función recursiva que calcule la suma de un arreglo de números enteros.
9. Programe una función que calcule el producto de un arreglo de números enteros. Para esto imagine, por ejemplo, que para un vector V de tamaño 4, el producto de todos los valores es igual a $(V[1]*V[2]*V[3]*V[4])$.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

Introducción a JAVA

FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE



EGG

Introducción a Java

Hasta el momento hemos aprendido los diferentes tipos de estructuras de control comunes a todos los lenguajes de programación, dentro del paradigma de programación imperativa, haciendo uso del pseudo intérprete PSeInt. A partir de esta guía comenzaremos a introducir cada uno de los conceptos vistos hasta el momento, pero haciendo uso de un lenguaje de programación de propósito general como lo es Java.

JAVA

Java es un tipo de lenguaje de programación y una plataforma informática, creada y comercializada por Sun Microsystems en el año 1995 y desde entonces se ha vuelto muy popular, gracias a su fácil portabilidad a todos los sistemas operativos existentes. Java es un lenguaje de programación de alto nivel, estos, permiten escribir código mediante idiomas que conocemos (ingles, español, etc.) y luego, para ser ejecutados, se traduce al lenguaje de máquina mediante traductores o compiladores. Java es un lenguaje de alto nivel donde sus palabras reservadas están en **ingles**.

COMPILADOR EN JAVA

Permite traducir todo un programa de una sola vez, haciendo una ejecución más rápida y puede almacenarse para usarse luego sin volver a hacer la traducción. Los programas de Java se compilan a un lenguaje intermedio, denominado ByteCode. Este código es interpretado por la maquina virtual de Java (JVM) del entorno de ejecución (JRE) y así se consigue la portabilidad en distintas plataformas.

EJECUCIÓN DE UNA APLICACIÓN

En Java, todo el código fuente se escribe en archivos de texto plano cuya extensión es **.java**, en el ejemplo: MyProgram.java. Posteriormente, al compilar el código fuente, el compilador (javac) realiza un análisis de sintaxis del código escrito en los archivos fuente de Java (con extensión *.java). Si no encuentra errores en el código genera los archivos compilados con extensión **.class**. En caso de encontrar errores muestra la línea o líneas erróneas en el código. Los archivos **.class** no contienen código nativo del procesador, sino que contienen un conjunto de instrucciones que se denominan bytecodes, el lenguaje máquina de la **JVM**. Las instrucciones en bytecodes son independientes del tipo de computadora. Luego, el lanzador de aplicaciones java corre su aplicación con una instancia de la **JVM** en una computadora específica (Windows, Unix, MacOS, etc).



ARCHIVO FUENTE EN JAVA

Un archivo fuente de la tecnología Java tiene la siguiente forma:

```
[<declaración_paquete>]  
<declaración_importacion>*  
<modificador>* <declaración_clase>{  
    <atributos>*  
    <constructores>*  
    <metodos>*  
}
```

El orden de estos puntos es importante. Cualquier sentencia de importación debe preceder todas las declaraciones de clases. Si usa una declaración de paquetes, el mismo debe preceder tanto a las clases como a las importaciones. El nombre del archivo fuente tiene que ser el mismo que el nombre de la declaración de la clase pública en ese archivo. Un archivo fuente puede incluir más de una declaración de clase, pero sólo una puede ser declarada pública. Si un archivo fuente no contiene clases públicas declaradas, el nombre del archivo fuente no está restringido. Sin embargo, es una buena práctica tener un archivo fuente para cada clase declarada y que el nombre del archivo sea idéntico al nombre de la clase.

ESTRUCTURA DE UN PROGRAMA JAVA

Un programa describe cómo un ordenador debe interpretar las órdenes del programador para que ejecute y realice las instrucciones dadas tal como están escritas. Un programador utiliza los elementos que ofrece un lenguaje de programación para diseñar programas que resuelvan problemas concretos o realicen acciones bien definidas.

El siguiente programa Java muestra un mensaje en la consola con el texto "Hola Mundo".

```
/*  
 * Este programa escribe el texto "Hola Mundo" en la consola * utilizando  
 * el método System.out.println()  
 */  
  
package primerprograma;  
  
public class HolaMundo {  
  
    public static void main (String[] args) { System.out.println("Hola  
    Mundo");  
    }  
}
```

En este programa se pueden identificar los siguientes elementos del lenguaje Java: comentarios, paquete, definiciones de clase, definiciones de método y sentencias.

COMENTARIO

El programa comienza con un comentario. El delimitador de inicio de un comentario es `/*` y el delimitador de fin de comentario es `*/`.

El texto del primer comentario de este ejemplo seria: 'Este programa escribe el texto "Hola Mundo" en la consola utilizando el método System.out.println()'. Los comentarios son ignorados por el compilador y solo son útiles para el programador. Los comentarios ayudan a explicar aspectos relevantes de un programa y lo hacen más legible. En un comentario se puede escribir todo lo que se desee, el texto puede ser de una o más líneas.

PAQUETES

Después del comentario viene está escrito el nombre del paquete. **Los paquetes son contenedores de clases y su función es la de organizar la distribución de las clases. Los paquetes y las clases son análogos a las carpetas y archivos utilizadas por el sistema operativo, respectivamente.**

El lenguaje de programación de la tecnología Java le provee la sentencia package como la forma de agrupar clases relacionadas. La sentencia package tiene la siguiente forma:

```
package <nombre_paq_sup>[.<nombre_sub_paq>]*;
```

La declaración package, en caso de existir, debe estar al principio del archivo fuente y sólo la declaración de un paquete está permitida. Los nombres de los paquetes los pondrá el programador al crear el programa y son jerárquicos (al igual que una organización de directorios en disco) además, están separados por puntos. Es usual que sean escritos completamente en minúscula.

CLASES

La primera línea del programa, después del package. Define una clase que se llama HolaMundo. En el mundo de orientación a objetos, todos los programas se definen en término de objetos y sus relaciones. **Las clases sirven para modelar los objetos que serán utilizados por nuestros programas.** Los objetos, las clases y los paquetes **son conceptos que serán abordados con profundidad más adelante en el curso.**

Una clase está formada por una parte correspondiente a la declaración de la clase, y otra correspondiente al cuerpo de la misma:

```
Declaración de clase {  
Cuerpo de clase  
}
```

En la plantilla de ejemplo se ha simplificado el aspecto de la Declaración de clase, pero sí que puede asegurarse que la misma **contendrá, como mínimo, la palabra reservada class y el nombre que recibe la clase.** La definición de la clase o cuerpo de las comienza con una llave abierta `{` y termina con una llave cerrada `}`. El nombre de la clase lo define el programador

MÉTODOS

Después de la definición de clase se escribe la definición del método main(). Pero que es un método?. Dentro del cuerpo de la clase se declaran los atributos y los métodos de la clase. **Un método es una secuencia de sentencias ejecutables. Las sentencias de un método quedan delimitadas por los caracteres { y } que indican el inicio y el fin del método,** respectivamente. Si bien es un tema sobre el que se profundizará más adelante en el curso, los métodos son de vital importancia para los objetos y las clases. En un principio, para dar los primeros pasos en Java nos alcanza con esta definición.

MÉTODO MAIN()

Ahora sabemos lo que es un método, pero en el ejemplo podemos ver el método main(). El main() sirve para que un programa se pueda ejecutar, este método, vendría a representar el Algoritmo / FinAlgoritmo de pseint y tiene la siguiente declaración:

```
public static void main(String[] args) {
```

A continuación describirnos cada uno de los modificadores **y componentes que se utilizan siempre en la declaración del método main():**

public: es un tipo de acceso que indica que el método *main()* es público y, por tanto, puede ser llamado desde otras clases. Todo método *main()* debe ser público para poder ejecutarse desde el intérprete Java (JVM).

static: es un modificador el cual indica que la clase no necesita ser instanciada para poder utilizar el método. También indica que el método es el mismo para todas las instancias que pudieran crearse.

void: indica que la función o método *main()* no devuelve ningún valor.

El método *main()* debe aceptar siempre, como parámetro, un vector de strings, que contendrá los posibles argumentos que se le pasen al programa en la línea de comandos, aunque como es nuestro caso, no se utilice.

Luego, al indicarle a la máquina virtual que ejecute una aplicación el primer método que ejecutará es el método *main()*. Si indicamos a la máquina virtual que corra una clase que no contiene este método, se lanzará un mensaje advirtiendo que la clase que se quiere ejecutar no contiene un método *main()*, es decir que dicha clase no es ejecutable.

Si no se han comprendido hasta el momento muy bien todos estos conceptos, los mismos se irán comprendiendo a lo largo del curso.

SENTENCIA

Son las unidades ejecutable más pequeña de un programa, **en otras palabras una línea de código escrita es una sentencia. Especifican y controlan el flujo y orden de ejecución del programa.** Una sentencia consta de palabras clave o reservadas como expresiones, declaraciones de variables, o llamadas a funciones.

En nuestro ejemplo, del método main() se incluye una sentencia para mostrar un texto por la consola. Los textos siempre se escriben entre comillas dobles para diferenciarlos de otros elementos del lenguaje. **Todas las sentencias de un programa Java deben terminar con el símbolo punto y coma.** Este símbolo indica al compilador que ha finalizado una sentencia.

Una vez que el programa se ha editado, es necesario compilarlo y ejecutarlo para comprobar si es correcto. Al finalizar el proceso de compilación, el compilador indica si hay errores en el código Java, donde se encuentran y el tipo de error que ha detectado: léxico, sintáctico o semántico.

ELEMENTOS DE UN PROGRAMA

Los conceptos vistos previamente, son la estructura de un programa, pero también existen los elementos de un programa. Estos son, básicamente, los componentes que van a conformar las sentencias que podamos escribir en nuestro programa. Recordemos que toda sentencia en nuestro programa debe terminar con el símbolo **punto y coma**. Nos van a ayudar para crear nuestro programa y resolver sus problemas. Estos elementos siempre estarán dentro de un programa/algoritmo.

Los elementos de un programa son: **identificadores, variables, constantes, operadores, palabras reservadas.**

PALABRAS RESERVADAS

Palabras que dentro del lenguaje significan la ejecución de una instrucción determinada, por lo que no pueden ser utilizadas con otro fin. En Java, al ser un lenguaje que está creado en inglés, todas nuestras palabras reservadas van a estar en ese idioma.

IDENTIFICADOR

Los identificadores son los nombres que se usan para identificar cada uno de los elementos del lenguaje, como ser, los nombres de las variables, nombres de las clases, interfaces, atributos y métodos de un programa. Si bien Java permite nombres de identificadores tan largos que se desee, es aconsejable crearlos de forma que tengan sentido y faciliten su interpretación. El nombre ideal para un identificador es aquel que no se excede en longitud (lo más corto posible) y que califique claramente el concepto que intenta representar en el contexto del problema que se está resolviendo.

VARIABLES Y CONSTANTES

Recordemos que en Paint dijimos que los programas de computadora necesitan **información** para la resolución de problemas. Esta información puede ser un número, un nombre, etc. Para utilizar la información, vamos a guardarla en algo llamado, **variables y constantes**. Las variables y constantes vendrían a ser como pequeñas cajas, que guardan algo en su interior, en este caso información. Estas, van a contar como previamente habíamos mencionado, con un identificador, un nombre que facilitara distinguir unas de otras y nos ayudara a saber que variable o constante es la que contiene la información que necesitamos.

Dentro de toda la información que vamos a manejar, a veces, necesitaremos información que no cambie. Tales valores son las **constantes**. De igual forma, existen otros valores que necesitaremos que cambien durante la ejecución del programa; esas van a ser nuestras **variables**.

DECLARACIÓN DE VARIABLES EN JAVA

Normalmente los identificadores de las variables y de las constantes con nombre deben ser declaradas en los programas antes de ser utilizadas. La sintaxis de la declaración de una variable en java suele ser:

```
<tipo_de_dato> <nombre_variable>;
```

TIPOS DE DATO EN JAVA

Java es un lenguaje de *tipado estático*, esto significa que todas las variables *deben ser declaradas* antes que ellas puedan ser utilizadas y que no podemos cambiar el tipo de dato de una variable, a menos que, sea a través de una conversión.

TIPOS DE DATOS PRIMITIVOS

Primitivos: Son predefinidos por el lenguaje. La biblioteca Java proporciona clases asociadas a estos tipos que proporcionan métodos que facilitan su manejo.

Byte	Es un entero con signo de 8 bits, el mínimo valor que se puede almacenar es -128 y el máximo valor es de 127 (inclusive).
Short	Es un entero con signo de 16 bits. El valor mínimo es -32,768 y el valor máximo 32,767 (inclusive).
Integer	Es un entero con signo de 32 bits. El valor mínimo es -2,147,483,648 y el valor máximo es 2,147,483,647 (inclusive). Generalmente es la opción por defecto.
Long	Es un entero con signo de 64 bits, el valor mínimo que puede almacenar este tipo de dato es -9,223,372,036,854,775,808 y el máximo valor es 9,223,372,036,854,775,807 (inclusive).
Float	Es un número decimal de precisión simple de 32 bits (IEEE 754 Punto Flotante).
Double	Es un número decimal de precisión doble de 64 bits (IEEE 754 Punto Flotante).
Boolean	Este tipo de dato sólo soporta dos posibles valores: verdadero o falso y el dato es representado con tan solo un bit de información.

Character	El tipo de dato carácter es un simple carácter unicode de 16 bits. Su valor mínimo es de '\u0000' (En entero es 0) y su valor máximo es de '\uffff' (En entero es 65,535). Nota: un dato de tipo carácter se puede escribir entre comillas simples, por ejemplo 'a', o también indicando su valor Unicode, por ejemplo '\u0061'.
String	<p>Además de los tipos de datos primitivos el lenguaje de programación Java provee también un soporte especial para cadena de caracteres a través de la clase String.</p> <p>Encerrando la cadena de caracteres con comillas dobles se creará de manera automática una nueva instancia de un objeto tipo String.</p> <pre>String cadena = "Sebastián";</pre> <p>Los objetos String son inmutables, esto significa que una vez creados, sus valores no pueden ser cambiados. Si bien esta clase no es técnicamente un tipo de dato primitivo, el lenguaje le da un soporte especial y hace parecer como si lo fuera.</p>

VALORES POR DEFECTO

En Java no siempre es necesario asignar valores cuando nuevos atributos son declarados. Cuando los atributos son declarados, pero no inicializados, el compilador les asignará un valor por defecto. A grandes rasgos el valor por defecto será cero o null dependiendo del tipo de dato. La siguiente tabla resume los valores por defecto dependiendo del tipo de dato.

byte	0
short	0
int	0
long	0
float	0.0

double	0.0
boolean	false
char	'\u0000'
String	null
Objetos	null

Las variables locales son ligeramente diferentes; el compilador no asigna un valor predeterminado a una variable local no inicializada. Las variables locales son aquellas que se declaran dentro de un método. Si una variable local no se inicializa al momento de declararla, se debe asignar un valor antes de intentar usarla. El acceso a una variable local no inicializada dará lugar a un error en tiempo de compilación.

OPERADORES

Los operadores son símbolos especiales de la plataforma que permiten especificar operaciones en uno, dos o tres operandos y retornar un resultado. También aprenderemos qué operadores poseen mayor orden de precedencia. Los operadores con mayor orden de precedencia se evalúan siempre primero.

Primeramente, proceden los operadores unarios, luego los aritméticos, después los de bits, posteriormente los relacionales, detrás vienen los booleanos y por último el operador de asignación. La regla de precedencia establece que los operadores de mayor nivel se ejecuten primero. Cuando dos operadores poseen el mismo nivel de prioridad los mismos se evalúan de izquierda a derecha.

OPERADOR DE ASIGNACIÓN

= Operador de Asignación Simple

OPERADORES ARITMÉTICOS

+	Operador de Suma
-	Operador de Resta
*	Operador de Multiplicación
/	Operador de División
%	Operador de Módulo

OPERADORES UNARIOS

+	Operador Unario de Suma; indica que el valor es positivo.
-	Operador Unario de Resta; indica que el valor es negativo.
++	Operador de Incremento.
--	Operador de Decremento.
!	Operador Lógico de Negación.

Operadores de Igualdad y Relación

==	Igual
!=	Distinto
>	Mayor que

`>=` Mayor o igual que

`<` Menor que

`<=` Menor o igual que

Operadores Condicionales

`&&` AND

`||` OR

`? :` Ternario

OPERADOR DE COMPARACIÓN DE TIPO

`instanceof` Compara un objeto con un tipo específico

TIPOS DE INSTRUCCIONES

Además de los elementos de un programa/algoritmo, tenemos las instrucciones que pueden componer un programa. Las instrucciones —acciones— básicas que se pueden implementar de modo general en un algoritmo y que esencialmente soportan todos los lenguajes son las siguientes:

- ✓ Instrucciones de inicio/fin, son utilizadas para delimitar bloques de código.
- ✓ Instrucciones de asignación, se utilizan para asignar el resultado de la evaluación de una expresión a una variable. El valor (dato) que se obtiene al evaluar la expresión es almacenado en la variable que se indique.
<nombre de La variable> ← <expresión>
expresión es igual a una expresión matemática o lógica, a una variable o constante.
- ✓ Instrucciones de lectura, se utilizan para leer datos de un dispositivo de entrada y se asignan a las variables.

- ✓ Instrucciones de escritura, se utilizan para escribir o mostrar mensajes o contenidos de las variables en un dispositivo de salida.
- ✓ Instrucciones de bifurcación, mediante estas instrucciones el desarrollo lineal de un programa se interrumpe. Las bifurcaciones o al flujo de un programa puede ser según el punto del programa en el que se ejecuta la instrucción hacia adelante o hacia atrás.

INSTRUCCIONES PRIMITIVAS

Dentro de las instrucciones previamente vistas, existe un subdivisión que son las instrucciones primitivas, las instrucciones primitivas van a ser las instrucciones de **asignación, lectura y escritura**.

ASIGNACIÓN

La instrucción de asignación permite almacenar un valor en una variable (previamente definida). Esta es nuestra manera de guardar información en una variable, para utilizar ese valor en otro momento.

```
<variable> = <expresión>
```

En Java, podemos definir una variable y al mismo tiempo podemos asignarle un valor a diferencia de Pseint:

```
<tipo_de_dato> <nombre_variable> = expresion;
```

Al ejecutarse la asignación, primero se evalúa la expresión de la derecha y luego se asigna el resultado a la variable de la izquierda. El tipo de la variable y el de la expresión deben coincidir.

ENTRADA Y SALIDA DE INFORMACIÓN

Los cálculos que realizan las computadoras requieren, para ser útiles la entrada de los datos necesarios para ejecutar las operaciones que posteriormente se convertirán en resultados, es decir, salida.

Las operaciones de entrada permiten leer determinados valores y asignarlos a determinadas variables y las operaciones de salida permiten escribir o mostrar resultados de determinadas variables y las operaciones, o simplemente mostrar mensajes.

ESCRITURA EN JAVA

En nuestro ejemplo de más arriba usábamos la instrucción **System.out.println()** para mostrar el mensaje Hola Mundo. Esta instrucción permite mostrar valores en el Output, que es la interfaz grafica de Java. Todo lo que quisiéramos mostrar en nuestra interfaz grafica, deberá ir entre comillas dobles y dentro del paréntesis.

```
System.out.println("Hola Mundo");
```

Si quisiéramos que concatenar un mensaje y la impresión de una variable deberíamos usar el símbolo más para poder lograrlo.

```
System.out.println("La variable tiene el valor de: " + variable);
```

Y si quisieramos escribir sin que haya saltos de linea, deberíamos quitarle el `\n` a nuestro `System.out.println`.

```
System.out.print("Hola");
```

```
System.out.print("Mundo");
```

LECTURA O ENTRADA EN JAVA

En Java hay muchas maneras de ingresar información en el Output por teclado en nuestro programa Java, en el curso vamos a usar la clase Scanner.

Scanner es una clase en el paquete `java.util` utilizada para obtener la entrada de los tipos primitivos como `int`, `double` etc. y también `String`. Es la forma más fácil de leer datos en un programa Java.

Ejemplo definición clase Scanner:

```
Scanner leer = new Scanner(System.in);
```

- Este objeto Scanner vamos a tener que importarlo para poder usarlo, ya que es una herramienta que nos provee Java. Para importarlo vamos a utilizar la palabra clave `import`, seguido de la declaración de la librería donde se encuentra el Scanner. Esta sentencia, va debajo de la sentencia package. La sentencia se ve así: `import java.util.Scanner;`
- Para crear un objeto de clase Scanner, normalmente pasamos el objeto predefinido `System.in`, que representa el flujo de entrada estándar.
- Se le puso el nombre `leer`, pero se le puede poner el nombre que nosotros quisiéramos.
- Para utilizar las funciones del objeto Scanner, vamos a utilizar el nombre que le hemos asignado y después del nombre ponemos un punto(`.`), de esa manera podremos llamar a las funciones del Scanner.
- Para leer valores numéricos de un determinado tipo de datos, la función que se utilizará es `nextInt()`. Por ejemplo, para leer un valor de tipo `int` (entero), podemos usar `nextInt()`, para leer un valor de tipo `double` (real), usamos `nextDouble()` y etc. Para leer un `String` (cadenas), usamos `nextLine()`.

Podemos usarlo cuando definimos la variable:

```
int numero = leer.nextInt();
```

Podemos usarlo con una variable pre definida:

```
int numero;
```

```
numero = leer.nextInt();
```

[Proyecto con ejemplo de Lectura y Entrada en Java](#)

INSTRUCCIONES DE BIFURCACIÓN

Mediante estas instrucciones el desarrollo lineal de un programa se interrumpe. Las bifurcaciones o al flujo de un programa puede ser según el punto del programa en el que se ejecuta la instrucción hacia adelante o hacia atrás. De esto se encargan las estructuras de control.

ESTRUCTURAS DE CONTROL

Las estructuras de control son construcciones hechas a partir de palabras reservadas del lenguaje que permiten modificar el flujo de ejecución de un programa. De este modo, pueden crearse construcciones de alternativas mediante sentencias condicionales y bucles de repetición de bloques de instrucciones. Hay que señalar que un bloque de instrucciones se encontrará encerrado mediante llaves {} si existe más de una instrucción.

ESTRUCTURAS CONDICIONALES

Los condicionales son estructuras de control que cambian el flujo de ejecución de un programa de acuerdo a si se cumple o no una condición. Cuando el flujo de control del programa llega al condicional, el programa evalúa la condición y determina el camino a seguir. Existen dos tipos de estructuras condicionales, las estructuras *if/else* y la estructura *switch*.

If/Else

La estructura *if* es la más básica de las estructuras de control de flujo. Esta estructura le indica al programa que ejecute cierta parte del código sólo si la condición evaluada es verdadera («true»). La forma más simple de esta estructura es la siguiente:

```
if(<condición>){  
    <sentencias>  
}
```

En donde, *<condición>* es una expresión condicional cuyo resultado luego de la evaluación es un dato booleano(lógico) verdadero o falso. El bloque de instrucciones *<sentencias>* se ejecuta si, y sólo si, la expresión (que debe ser lógica) se evalúa a true, es decir, se cumple la condición.

Luego, en caso de que la condición no se cumpla y se quiera ejecutar otro bloque de código, otra forma de expresar esta estructura es la siguiente:

```
if(<condición>){  
    <sentencias A>  
} else {  
    <sentencias B>  
}
```

El flujo de control del programa funciona de la misma manera, cuando se ejecuta la estructura if, se evalúa la expresión condicional, si el resultado de la condición es verdadero se ejecutan las sentencias que se encuentran contenidas dentro del bloque de código if (<sentencias A>). Contrariamente, se ejecutan las sentencias contenidas dentro del bloque else (<sentencias B>).

En muchas ocasiones, se anidan estructuras alternativas if-else, de forma que se pregunte por una condición si anteriormente no se ha cumplido otra y así sucesivamente.

```
if (<condicion1>){  
<sentencias A>  
} else if(<condicion2>){  
<sentencias B>  
} else {  
<sentencias C>  
}
```

Al contrario de la estructura if / else, la estructura *switch* permite cualquier cantidad de rutas de ejecución posibles. Un switch funciona con los datos primitivos byte, short, char e int. También funciona con Enumeraciones, tema que se verá más adelante en el curso, y con unas cuantas clases especiales que «envuelven» a ciertos tipos primitivos: [Character](#), [Byte](#), [Short](#) e [Integer](#) (tema que trataremos cuando se profundice en Orientación a Objetos).

Switch

El bloque *switch* evalúa qué valor tiene la variable, y de acuerdo al valor que posee ejecuta las sentencias del bloque case correspondiente, es decir, del bloque case que cumpla con el valor de la variable que se está evaluando dentro del switch.

```
switch(<variable>){  
case <valor1>:  
<sentencias1>  
break;  
case <valor2>:  
<sentencias2>  
break;  
default:  
<sentencias3>  
}
```

El uso de la sentencia break que va detrás de cada case termina la sentencia switch que la envuelve, es decir que el control de flujo del programa continúa con la primera sentencia que se encuentra a continuación del cierre del bloque switch. Si el programa comprueba que se cumple el primer valor (valor1) se ejecutará el bloque de instrucciones <sentencias1>, pero si no se encuentra inmediatamente la sentencia break también se ejecutarían las instrucciones <sentencias2>, y así sucesivamente hasta encontrarse con la palabra reservada break o llegar al final de la estructura.

Las instrucciones dentro del bloque default se ejecutan cuando la variable que se está evaluando no coincide con ninguno de los valores case. Esta sentencia equivale al else de la estructura if-else.

[Proyecto con ejemplos de las estructuras secuenciales](#)

ESTRUCTURAS REPETITIVAS

Durante el proceso de creación de programas, es muy común, encontrarse con que una operación o conjunto de operaciones deben repetirse muchas veces. Para ello es importante conocer las estructuras de algoritmos que permiten repetir una o varias acciones, un número determinado de veces.

Las estructuras que repiten una secuencia de instrucciones un número determinado de veces se denominan *bucles*, y se denomina *iteración* al hecho de repetir la ejecución de una secuencia de acciones.

Todo bucle tiene que llevar asociada una condición, que es la que va a determinar cuándo se repite el bucle y cuando deja de repetirse.

While

La estructura *while* ejecuta un bloque de instrucciones mientras se cumple una condición. La condición se comprueba antes de empezar a ejecutar por primera vez el bucle, por lo tanto, si la condición se evalúa a «false» en la primera iteración, entonces el bloque de instrucciones no se ejecutará ninguna vez.

```
while (<condición>){  
    <sentencias>  
}
```

Do / While

En este tipo de bucle, el bloque de instrucciones se ejecuta siempre al menos una vez. El bloque de instrucciones se ejecutará mientras la condición se evalúe a «true». Por lo tanto, entre las instrucciones que se repiten deberá existir alguna que, en algún momento, haga que la condición se evalúe a «false», de lo contrario el bucle será infinito.

```
do {  
    <sentencias>  
} while (<condición>);
```

La diferencia entre *do-while* y *while* es que do-while evalúa su condición al final del bloque en lugar de hacerlo al inicio. Por lo tanto, el bloque de sentencia después del “do” siempre se ejecutan al menos una vez.

For

La estructura *for* proporciona una forma compacta de recorrer un rango de valores cuando la cantidad de veces que se debe iterar un bloque de código es conocida. La forma general de la estructura *for* se puede expresar del siguiente modo:

```
for (<inicialización>; <terminación>; <incremento>){  
    <sentencias>  
}
```

La expresión <inicialización> inicializa el bucle y se ejecuta una sola vez al iniciar el bucle. El bucle termina cuando al evaluar la expresión <terminación> el resultado que se obtiene es false. La expresión <incremento> se invoca después de cada iteración que realiza el bucle; esta expresión incrementa o decrementa un valor hasta que se cumpla la condición de <terminación> del bucle.

La estructura for también ha sido mejorada para iterar de manera más compacta las colecciones y los arreglos, tema que se verá más adelante en este curso. Esta versión mejorada se conoce como for-each.

Como regla general puede decirse que se utilizará el bucle for cuando se conozca de antemano el número exacto de veces que ha de repetirse un determinado bloque de instrucciones. Se utilizará el bucle do-while cuando no se conoce exactamente el número de veces que se ejecutará el bucle, pero se sabe que por lo menos se ha de ejecutar una. Se utilizará el bucle while cuando es posible que no deba ejecutarse ninguna vez.

[Proyecto con ejemplos de estructuras repetitivas](#)

Sentencias de Salto

En Java existen dos formas de realizar un salto incondicional en el flujo “normal” de un programa. A saber, las instrucciones break y continue.

Break

La instrucción *break* sirve para abandonar una estructura de control, tanto de las condicionales (if-else y switch) como de las repetitivas (for, do-while y while). En el momento que se ejecuta la instrucción *break*, el control del programa sale de la estructura en la que se encuentra contenida y continua con el programa.

Continue

La sentencia *continue* corta la iteración en donde se encuentra el *continue*, pero en lugar de salir del bucle, continúa con la siguiente iteración. La instrucción *continue* transfiere el control del programa desde la instrucción *continue* directamente a la cabecera del bucle (for, do-while o while) donde se encuentra.

[Proyecto con ejemplos de sentencias de salto](#)

SUBPROGRAMAS

Un método muy útil para solucionar un problema complejo es dividirlo en subproblemas — problemas más sencillos — y a continuación dividir estos subproblemas en otros más simples, hasta que los problemas más pequeños sean fáciles de resolver. Esta técnica de dividir el problema principal en subproblemas se suele denominar “divide y vencerás”.

El problema principal se soluciona por el correspondiente programa o algoritmo principal, mientras que la solución de los subproblemas será a través de subprogramas, conocidos como **procedimientos o funciones**. Un subprograma es un como un mini algoritmo, que recibe los *datos*, necesarios para realizar una tarea, desde el programa y devuelve los *resultados* de esa tarea.

FUNCIONES

Las funciones o métodos son un conjunto de líneas de código (instrucciones), encapsulados en un bloque, usualmente según los parámetros definidos en la función, esta recibe argumentos, cuyos valores se utilizan para efectuar operaciones y adicionalmente retornan un valor. En otras palabras, una función según sus parámetros, puede recibir argumentos (algunas no reciben nada), hace uso de dichos valores recibidos como sea necesario y retorna un valor usando la instrucción `return`, si no retorna es otro tipo de función. Los tipos que pueden usarse en la función son: `int`, `doble`, `long`, `boolean`, `String` y `char`.

A estas funciones les vamos a asignar un tipo de acceso y un modificador. Estos dos conceptos los vamos a ver mejor más adelante, pero por ahora siempre vamos a crear las funciones con el acceso `public` y el modificador `static`. Para saber más sobre estos dos temas, leer la explicación del método `main`.

```
[acceso][modificador][tipo] nombreFuncion([tipo] nombreArgumento, .....){  
    /*  
     * Bloque de instrucciones  
    */  
  
    return valor;  
}
```

PROCEDIMIENTOS (Funciones sin retorno)

Los procedimientos son básicamente un conjunto de instrucciones que se ejecutan sin retornar ningún valor, hay quienes dicen que un procedimiento no recibe valores o argumentos, sin embargo, en la definición no hay nada que se lo impida. En el contexto de Java un procedimiento es básicamente una función cuyo tipo de retorno es `void`, lo que indica que devuelven ningún resultado.

```
[acceso][modificador] void nombreFuncion([tipo] nombreArgumento.){  
    /*  
     * Bloque de instrucciones  
    */  
  
}
```

Acerca de los argumentos o parámetros:

Hay algunos detalles respecto a los argumentos de un método, veamos:

- * Una función, un método o un procedimiento pueden tener una cantidad infinita de parámetros, es decir pueden tener cero, uno, tres, diez, cien o más parámetros. Aunque habitualmente no suelen tener más de 4 o 5.

- * Si una función tiene más de un parámetro cada uno de ellos debe ir separado por una coma.
- * Los argumentos de una función también tienen un tipo y un nombre que los identifica. El tipo del argumento puede ser cualquiera y no tiene relación con el tipo del método.
- * Al recibir un argumento nada nos obliga a hacer uso de éste al interior del método, sin embargo, para que recibarlo si no lo vamos a usar.
- * En java los argumentos que sean variables de tipos primitivos (int, double, char, etc.) se van a pasar por valor, mientras que los objetos (String, Integer, etc.) y los arreglos se van a pasar por referencia. **Nota:** el concepto de objetos lo vamos a ver más adelante.

Consejos acerca de return:

- * Cualquier instrucción que se encuentre después de la ejecución de return NO será ejecutada. Es común encontrar funciones con múltiples sentencias return al interior de condicionales, pero una vez que el código ejecuta una sentencia return lo que haya de allí hacia abajo no se ejecutará.
- * El tipo de valor que se retorna en una función debe coincidir con el del tipo declarado a la función, es decir si se declara int, el valor retornado debe ser un número entero.
- * **En el caso de los procedimientos (void) podemos usar la sentencia return pero sin ningún tipo de valor, sólo la usaríamos como una manera de terminar la ejecución del procedimiento.**

ARREGLOS: VECTORES Y MATRICES

Un arreglo es un contenedor de objetos que tiene un número fijo de valores del mismo tipo. El tamaño del arreglo es establecido cuando el arreglo es creado y luego de su creación su tamaño es fijo, esto significa que no puede cambiar. Cada una de los espacios de un arreglo es llamada elemento y cada elemento puede ser accedido por un índice numérico que arranca desde 0 hasta el tamaño menos uno. Por ejemplo, si tenemos un vector de 5 elementos mis índices serian: 0-1-2-3-4

Al igual que la declaración de otros tipos de variables, la declaración de un arreglo tiene dos componentes: el tipo de dato del arreglo y su nombre. El tipo de dato del arreglo se escribe como *tipo[]*, en donde, tipo es el tipo de dato de cada elemento contenido en él. Los corchetes sirven para indicar que esa variable va a ser un arreglo. El tamaño del arreglo no es parte de su tipo (es por esto que los corchetes están vacíos).

Una vez declarado un arreglo hay que crearlo/dimensionarlo, es decir, hay que asignar al arreglo un tamaño para almacenar los valores. La creación de un arreglo se hace con el operador *new*. Recordemos que las matrices son bidimensionales por lo que tienen dos tamaños, uno para las filas y otro para las columnas de la matriz.

Declaración y creación de un Vector

```
tipo[] arregloV = new tipo[Tamaño];
```

Declaración y creación de una Matriz

```
tipo[][] arregloM = new tipo[Filas][Columnas];
```

ASIGNAR ELEMENTOS A UN ARREGLO

Cuando queremos ingresar un elemento en nuestro arreglo vamos a tener que elegir el subíndice en el que lo queremos guardar.

Una vez que tenemos el subíndice decidido tenemos que invocar nuestro vector por su nombre y entre corchetes el subíndice en el que lo queremos guardar. Después, pondremos el signo de igual (que es el operador de asignación) seguido del elemento a guardar.

En las matrices vamos a necesitar dos subíndices y dos corchetes para representar la posición de la fila y la columna donde queremos guardar el elemento.

Asignación de un Vector

```
vector[0] = 5;
```

Asignación de una Matriz

```
matriz[0][0] = 6;
```

Esta forma de asignación implica asignar todos los valores de nuestro arreglo de uno en uno, esto va a conllevar un trabajo bastante grande dependiendo del tamaño de nuestro arreglo.

Entonces, para poder asignar varios valores a nuestro arreglo y no hacerlo de uno en uno usamos un bucle **Para**. El bucle Para, al poder asignarle un valor inicial y un valor final a una variable, podemos adaptarlo fácilmente a nuestros arreglos. Ya que, pondríamos el valor inicial de nuestro arreglo y su valor final en las respectivas partes del Para. Nosotros, usaríamos la variable creada en el Para, y la pasaríamos a nuestro arreglo para representar todos los subíndices del arreglo, de esa manera, recorriendo todas las posiciones y asignándole a cada posición un elemento.

Para poder asignar varios elementos a nuestra matriz, usaríamos dos bucles **Para** anidados., ya que un **Para** recorrerá las filas (*variable i*) y otro las columnas (*variable j*).

Asignación de un Vector

```
for (int i = 0; i < 5; i++) {  
    vector[i] = 5;  
}
```

Asignación de una Matriz

```
for (int i = 0; i < 3; i++) {  
    for (int j = 0; j < 3; j++) {  
        matriz[i][j] = 6;  
    }  
}
```

[Proyecto con ejemplos de vectores y matrices](#)

VECTORES Y MATRICES EN SUBPROGRAMAS

Los arreglos se pueden pasar como parámetros a un subprograma (función o procedimiento) del mismo modo que pasamos variables, poniendo el tipo de dato delante del nombre del vector o matriz, pero deberemos sumarle las llaves para representar que es un vector o matriz. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la diferencia entre los arreglos y las variables, es que como dijimos previamente los arreglos siempre se pasan por referencia.

```
public static void llenarVector(int[] vector){  
}  
public static void mostrarMatriz(int[][] matriz){  
}
```

A diferencia de Pseint, en Java si podemos devolver un vector o una matriz en una función para usarla en otro momento. Lo que hacemos es poner como tipo de dato de la función, el tipo de dato que tendrá el vector y así poder devolverlo.

```
public static int devolverVector(){  
    int[] vector = new int[5];  
  
    return vector;
```

CLASES DE UTILIDAD

Dentro del API de Java existe una gran colección de clases que son muy utilizadas en el desarrollo de aplicaciones. Las clases de utilidad son clases que definen un conjunto de métodos que realizan funciones, normalmente muy reutilizadas. Estas nos van a ayudar junto con las estructuras de control, a lograr resolver problemas de manera más sencilla.

Entre las clases de utilidad de Java más utilizadas y conocidas están las siguientes: Arrays, String, Integer, Math, Date, Calendar y GregorianCalendar. En esta guía solo vamos a ver la **Math, String** para hacer algunos ejercicios y después veremos el resto en mayor profundidad.

CLASE STRING

La clase String está orientada al manejo de cadenas de caracteres y pertenece al paquete `java.lang` del API de Java. Los objetos que son instancias de la clase String, se pueden crear a partir de cadenas constantes también llamadas literales, las cuales deben estar contenidas entre comillas dobles. Una instancia de la clase String es inmutable, es decir, una vez que se ha creado y se le ha asignado un valor, éste no puede modificarse (añadiendo, eliminando o cambiando caracteres).

Al ser un objeto, una instancia de la clase String no sigue las normas de manipulación de los datos de tipo primitivo con excepción del operador concatenación. El operador `+` realiza una concatenación cuando, al menos, un operando es un String. El otro operando puede ser de un tipo primitivo. El resultado es una nueva instancia de tipo String.

Método	Descripción.
<code>charAt(int index)</code>	Retorna el carácter especificado en la posición index
<code>equals(String str)</code>	Sirve para comparar si dos cadenas son iguales. Devuelve true si son iguales y false si no.
<code>equalsIgnoreCase(String str)</code>	Sirve para comparar si dos cadenas son iguales, ignorando la grafía de la palabra. Devuelve true si son iguales y false si no.
<code>compareTo(String otraCadena)</code>	Compara dos cadenas de caracteres alfabéticamente. Retorna 0 si son iguales, entero negativo si la primera es menor o entero positivo si la primera es mayor.

<code>concat(String str)</code>	Concatena la cadena del parámetro al final de la primera cadena.
<code>contains(CharSequence s)</code>	Retorna true si la cadena contiene la secuencia tipo char del parámetro.
<code>endsWith(String suffix)</code>	Retorna verdadero si la cadena es igual al objeto del parámetro
<code>indexOf(String str)</code>	Retorna el índice de la primera ocurrencia de la cadena del parámetro
<code>isEmpty()</code>	Retorna verdadero si la longitud de la cadena es 0
<code>length()</code>	Retorna la longitud de la cadena
<code>replace(char oldChar, char newChar)</code>	Retorna una nueva cadena reemplazando los caracteres del primer parámetro con el carácter del segundo parámetro
<code>split(String regex)</code>	Retorna un arreglo de cadenas separadas por la cadena del parámetro
<code>startsWith(String prefix)</code>	Retorna verdadero si el comienzo de la cadena es igual al prefijo del parámetro
<code>substring(int beginIndex)</code>	Retorna la sub cadena desde el carácter del parámetro
<code>substring(int beginIndex, int endIndex)</code>	Retorna la sub cadena desde el carácter del primer parámetro hasta el carácter del segundo parámetro
<code>toCharArray()</code>	Retorna el conjunto de caracteres de la cadena
<code>toLowerCase()</code>	Retorna la cadena en minúsculas

<code>toUpperCase()</code>	Retorna la cadena en mayúsculas
----------------------------	---------------------------------

Java al ser un lenguaje de tipado estático, requiere que para pasar una variable de un tipo de dato a otro necesitemos usar un conversor. Por lo que, para convertir cualquier tipo de dato a un String, utilicemos la función `valueOf(n)`.

Ejemplo:

```
int numEntero = 4;
String numCadena= String.valueOf(numEntero);
```

Si quisieramos hacerlo al revés, de String a int se usa el método de la clase Integer, `parseInt()`.

Ejemplo:

```
String numCadena = "1";
int numEntero = Integer.parseInt(numCadena);
```

CLASE MATH

En ocasiones nos vemos en la necesidad de incluir **cálculos, operaciones matemáticas, estadísticas**, etc en nuestros programas java. Es cierto que muchos cálculos se pueden hacer simplemente utilizando los operadores aritméticos que java pone a nuestra disposición, pero existe una opción mucho más sencilla de utilizar, sobre todo para *cálculos complicados*. Esta opción es la **clase Math** del paquete **java.lang**.

La clase Math nos ofrece numerosos y valiosos métodos y constantes estáticos, que podemos utilizar tan sólo anteponiendo el nombre de la clase.

Método.	Descripción.
<code>abs(double a)</code>	Devuelve el valor absoluto de un valor double introducido como parámetro.
<code>abs(int a)</code>	Devuelve el valor absoluto de un valor Entero introducido como parámetro.
<code>abs(long a)</code>	Devuelve el valor absoluto de un valor long introducido como parámetro.

<code>max(double a, double b)</code>	Devuelve el mayor de dos valores double
<code>max(int a, int b)</code>	Devuelve el mayor de dos valores Enteros.
<code>max(long a, long b)</code>	Devuelve el mayor de dos valores long.
<code>min(double a, double b)</code>	Devuelve el menor de dos valores double.
<code>min(int a, int b)</code>	Devuelve el menor de dos valores enteros.
<code>min(long a, long b)</code>	Devuelve el menor de dos valores long.
<code>pow(double a, double b)</code>	Devuelve el valor del primer argumento elevado a la potencia del segundo argumento.
<code>random()</code>	Devuelve un double con un signo positivo, mayor o igual que 0.0 y menor que 1.0.
<code>round(double a)</code>	Devuelve el long redondeado más cercano al double introducido.
<code>sqrt(double a)</code>	Devuelve la raíz cuadrada positiva correctamente redondeada de un double.
<code>floor(double a)</code>	Devuelve el entero más cercano por debajo.

Método random() de la clase Math

El método `random` podemos utilizarlo para generar **números al azar**. El rango o margen con el que trabaja el método `random` oscila entre 0.0 y 1.0 (Este último no incluido)

Por lo tanto, para generar un número entero entre 0 y 9, hay que escribir la siguiente sentencia:

```
int numero = (int) (Math.random() * 10);
```

[Proyecto con ejemplos de las funciones de la clase String y Math](#)

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) El archivo de un programa en Java debe terminar con la extensión de archivo:
 - a) .class
 - b) .java
 - c) .jar
 - d) Ninguna de las anteriores

- 2) Cuando se compila un programa en Java, el archivo producido por el compilador termina con la extensión:
 - a) .class
 - b) .java
 - c) .jar
 - d) Ninguna de las anteriores

- 3) ¿Qué es el bytecode en Java?
 - a) El formato de intercambio de datos
 - b) El formato que obtenemos tras compilar un código fuente .java
 - c) Un tipo de variable
 - d) Un depurador de código

- 4) Una aplicación ejecutable que representa un procesador genérico sobre el cual se ejecutan los bytecodes de Java es:
 - a) La máquina virtual de Java (JVM)
 - b) Ambiente de ejecución de Java
 - c) Librerías de clases Java
 - d) Ninguna de las anteriores

- 5) ¿Con qué se comienza la ejecución de un programa Java?
 - a) Con package
 - b) Con códigos
 - c) Con el programa o método main()
 - d) Todas las anteriores

- 6) Teniendo en cuenta que los paquetes y las clases son análogos a las carpetas y archivos utilizados por el sistema operativo, ¿el nombre de la clase debe ser diferente al del paquete?
 - a) Siempre
 - b) Nunca
 - c) No importa
 - d) Ninguna de las anteriores

- 7) ¿El llamado a una librería se hace haciendo uso de la sentencia:
 - a) String
 - b) Continue
 - c) Package
 - d) Import

8) El double se aplica para datos tipo:

- a) Entero
- b) Decimal
- c) Carácter
- d) Ninguno de los anteriores

9) Para mostrar mensajes por pantalla se usa:

- a) System.out.printer()
- b) System.out.prin()
- c) System.out.println()
- d) Ninguna de las anteriores

10) ¿Cuáles son las sentencias de iteración?

- a) El Bucle for, while y do/while
- b) Bucle for e if/else
- c) Bucle while y switch
- d) Ninguna de las anteriores

11) ¿Cuáles son las sentencias de salto?

- a) Try y break
- b) Break y continue
- c) Continue y switch
- d) While y break

12) ¿Qué diferencia hay entre un bucle while y un bucle for?

- a) El bucle for puede llegar a ejecutarse nunca pero el while siempre se ejecuta al menos una vez.
- b) El bucle for se ejecuta un número determinado de veces y el while un número indeterminado de veces
- c) El bucle for no puede convertirse en un bucle while, pero sí al contrario.
- d) El bucle while permite su inicialización, pero el bucle for no lo permite.

PREGUNTAS EXTRA:

Investigar la documentación de la clase System y responder:

- ¿Qué representa la clase System?
- ¿Para qué sirve el atributo out de la clase System?
- ¿Para qué sirve el atributo in de la clase System?
- ¿Para qué sirve el atributo err de la clase System?

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

PRIMEROS PASOS

1. Instalando Java: La primera tarea que tenemos que llevar adelante es la instalación del entorno de desarrollo.

Kit de Desarrollo Java

Lo primero que haremos será instalar Java en nuestras computadoras. Para ello debemos descargarlo a través del siguiente link:

[Java SE Development Kit 8 Downloads](#)

Una vez instalado vamos a corroborar de que el entorno ha sido instalado de manera correcta. En la consola ejecutaremos el siguiente comando:

```
java -version
```

Si todo se instaló correctamente deberíamos obtener una respuesta como esta:

```
java version "1.8.0_211"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_211-b12)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.211-b12, mixed mode)
```

ENTORNOS DE DESARROLLO

Una vez instalado Java procedemos a instalar un entorno de desarrollo que proporciona una serie de servicios y herramientas integrales que tienen como fin facilitar las tareas de desarrollo, testing e implementación de software. Para llevar adelante el curso recomendamos instalar NetBeans, pero se puede utilizar cualquiera de los siguientes IDEs:

[NetBeans IDE](#)

A partir de ahora comenzaremos a aprender cómo los mismos algoritmos que diseñamos en PSeInt podemos escribirlos también en Java, simplemente haciendo una traducción de cada una de las estructuras de control vistas en PSeInt a Java.

Si bien en esta guía se proponen nuevos problemas, se sugiere que los mismos ejercicios ya implementados en PSeInt sean traducidos al lenguaje de programación Java.

[VER VIDEO: Primer programa en Java con Netbeans](#)

Para la realización cada uno de los siguientes ejercicios se debe definir una clase y colocar toda la implementación dentro del método *main()* de dicha clase, tal cual se indica en el video.

Dificultad Baja

Dificultad Media

Dificultad Alta

2. Escribir un programa que pida dos números enteros por teclado y calcule la suma de los dos. El programa deberá después mostrar el resultado de la suma
3. Escribir un programa que pida tu nombre, lo guarde en una variable y lo muestre por pantalla.
4. Escribir un programa que pida una frase y la muestre toda en mayúsculas y después toda en minúsculas. **Nota:** investigar la función `toUpperCase()` y `toLowerCase()` en Java.
5. Dada una cantidad de grados centígrados se debe mostrar su equivalente en grados Fahrenheit. La fórmula correspondiente es: $F = 32 + (9 * C / 5)$.
6. Escribir un programa que lea un número entero por teclado y muestre por pantalla el doble, el triple y la raíz cuadrada de ese número. **Nota:** investigar la función `Math.sqrt()`.

[VER VIDEO: Condicionales en Java](#)

7. Implementar un programa que dado dos números enteros determine cuál es el mayor y lo muestre por pantalla.
8. Crear un programa que dado un numero determine si es par o impar.
9. Crear un programa que pida una frase y si esa frase es igual a "eureka" el programa pondrá un mensaje de Correcto, sino mostrará un mensaje de Incorrecto. **Nota:** investigar la función `equals()` en Java.
10. Realizar un programa que solo permita introducir solo frases o palabras de 8 de largo. Si el usuario ingresa una frase o palabra de 8 de largo se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO". **Nota:** investigar la función `Lenght()` en Java.

11. Escriba un programa que pida una frase o palabra y valide si la primera letra de esa frase es una 'A'. Si la primera letra es una 'A', se deberá de imprimir un mensaje por pantalla que diga "CORRECTO", en caso contrario, se deberá imprimir "INCORRECTO". **Nota: investigar la función Substring y equals() de Java.**

12. Considera que estás desarrollando una web para una empresa que fabrica motores (suponemos que se trata del tipo de motor de una bomba para mover fluidos). Definir una variable tipoMotor y permitir que el usuario ingrese un valor entre 1 y 4. El programa debe mostrar lo siguiente:

- o Si el tipo de motor es 1, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de agua".
- o Si el tipo de motor es 2, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de gasolina".
- o Si el tipo de motor es 3, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de hormigón".
- o Si el tipo de motor es 4, mostrar un mensaje indicando "La bomba es una bomba de pasta alimenticia".
- o Si no se cumple ninguno de los valores anteriores mostrar el mensaje "No existe un valor válido para tipo de bomba"

[VER VIDEO: Bucles y sentencias de salto break y continue](#)

13. Escriba un programa que valide si una nota está entre 0 y 10, sino está entre 0 y 10 la nota se pedirá de nuevo hasta que la nota sea correcta.

14. Escriba un programa en el cual se ingrese un valor límite positivo, y a continuación solicite números al usuario hasta que la suma de los números introducidos supere el límite inicial.

15. Realizar un programa que pida dos números enteros positivos por teclado y muestre por pantalla el siguiente menú:



El usuario deberá elegir una opción y el programa deberá mostrar el resultado por pantalla y luego volver al menú. El programa deberá ejecutarse hasta que se elija la opción 5. Tener en cuenta que, si el usuario selecciona la opción 5, en vez de salir del programa directamente, se debe mostrar el siguiente mensaje de confirmación: ¿Está seguro que desea salir del programa (S/N)? Si el usuario selecciona el carácter 'S' se sale del programa, caso contrario se vuelve a mostrar el menú.

16. Escriba un programa que lea 20 números. Si el número leído es igual a cero se debe salir del bucle y mostrar el mensaje "Se capturó el numero cero". El programa deberá calcular y mostrar el resultado de la suma de los números leídos, pero si el número es negativo no debe sumarse. **Nota: recordar el uso de la sentencia break.**
17. Realizar un programa que simule el funcionamiento de un dispositivo RS232, este tipo de dispositivo lee cadenas enviadas por el usuario. Las cadenas deben llegar con un formato fijo: tienen que ser de un máximo de 5 caracteres de largo, el primer carácter tiene que ser X y el último tiene que ser una O.
Las secuencias leídas que respeten el formato se consideran correctas, la secuencia especial "XXXXX" marca el final de los envíos (llamémosla FDE), y toda secuencia distinta de FDE, que no respete el formato se considera incorrecta.
Al finalizar el proceso, se imprime un informe indicando la cantidad de lecturas correctas e incorrectas recibidas. Para resolver el ejercicio deberá investigar cómo se utilizan las siguientes funciones de Java **Substring()**, **Length()**, **equals()**.
18. Necesitamos mostrar un contador con 3 dígitos (X-X-X), que muestre los números del 0-0-0 al 9-9-9, con la particularidad que cada vez que aparezca un 3 lo sustituya por una E. Ejemplo:

0-0-0
0-0-1
0-0-2
0-0-E
0-0-4

.

.
0-1-2
0-1-E

Nota: investigar función **equals()** y como convertir números a String.

19. Dibujar un cuadrado de N elementos por lado utilizando el carácter "*". Por ejemplo, si el cuadrado tiene 4 elementos por lado se deberá dibujar lo siguiente:

* * * *
* * *
* * *
* * * *

20. Realizar un programa que lea 4 números (comprendidos entre 1 y 20) e imprima el número ingresado seguido de tantos asteriscos como indique su valor. Por ejemplo:

5 *****
3 ***
11 *****
2 **

21. Crea una aplicación que a través de una función nos convierta una cantidad de euros introducida por teclado a otra moneda, estas pueden ser a dólares, yenes o libras. La función tendrá como parámetros, la cantidad de euros y la moneda a convertir que será una cadena, este no devolverá ningún valor y mostrará un mensaje indicando el cambio (void).

El cambio de divisas es:

- * 0.86 libras es un 1 €
- * 1.28611 \$ es un 1 €
- * 129.852 yenes es un 1 €

[VER VIDEO: Vectores y Matrices en Java](#)

22. Realizar un algoritmo que rellene un vector con los 100 primeros números enteros y los muestre por pantalla en orden descendente.
23. Realizar un algoritmo que rellene un vector de tamaño N con valores aleatorios y le pida al usuario un numero a buscar en el vector. El programa mostrará donde se encuentra el numero y si se encuentra repetido
24. Recorrer un vector de N enteros contabilizando cuántos números son de 1 dígito, cuántos de 2 dígitos, etcétera (hasta 5 dígitos).
25. Realizar un programa que rellene un matriz de 4×4 de valores aleatorios y muestre traspuesta. [¿Qué es una matriz traspuesta?](#)
26. Realice un programa que compruebe si una matriz dada es anti simétrica. Se dice que una matriz A es anti simétrica cuando ésta es igual a su propia traspuesta, pero cambiada de signo. Es decir, A es anti simétrica si $A = -A^T$. La matriz traspuesta de una matriz A se denota por A^T y se obtiene cambiando sus filas por columnas (o viceversa).

Ejemplo:

Matriz	Matriz Traspuesta																		
<table border="1"><tr><td>0</td><td>-2</td><td>4</td></tr><tr><td>2</td><td>0</td><td>2</td></tr><tr><td>-4</td><td>-2</td><td>0</td></tr></table>	0	-2	4	2	0	2	-4	-2	0	<table border="1"><tr><td>0</td><td>2</td><td>-4</td></tr><tr><td>-2</td><td>0</td><td>-2</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td><td>0</td></tr></table>	0	2	-4	-2	0	-2	4	2	0
0	-2	4																	
2	0	2																	
-4	-2	0																	
0	2	-4																	
-2	0	-2																	
4	2	0																	

En este caso la matriz es anti simétrica.

27. Un cuadrado mágico 3×3 es una matriz 3×3 formada por números del 1 al 9 donde la suma de sus filas, sus columnas y sus diagonales son idénticas. Crear un programa que permita introducir un cuadrado por teclado y determine si este cuadrado es mágico o no. El programa deberá comprobar que los números introducidos son correctos, es decir, están entre el 1 y el 9.

$$\begin{matrix} 2 & 7 & 6 \\ 9 & 5 & 1 \\ 4 & 3 & 8 \end{matrix} = 15$$

28. Dadas dos matrices cuadradas de números enteros, la matriz M de 10×10 y la matriz P de 3×3 , se solicita escribir un programa en el cual se compruebe si la matriz P está contenida dentro de la matriz M. Para ello se debe verificar si entre todas las submatrices de 3×3 que se pueden formar en la matriz M, desplazándose por filas o columnas, existe al menos una que coincida con la matriz P. En ese caso, el programa debe indicar la fila y la columna de la matriz M en la cual empieza el primer elemento de la submatriz P.

Ejemplo:

Matriz de 10×10

1	26	36	47	5	6	72	81	95	10
11	12	13	21	41	22	67	20	10	61
56	78	87	90	09	90	17	12	87	67
41	87	24	56	97	74	87	42	64	35
32	76	79	1	36	5	67	96	12	11
99	13	54	88	89	90	75	12	41	76
67	78	87	45	14	22	26	42	56	78
98	45	34	23	32	56	74	16	19	18
24	67	97	46	87	13	67	89	93	24
21	68	78	98	90	67	12	41	65	12

Matriz de 3×3

36	5	67
89	90	75
14	22	26

Como podemos observar nuestra submatriz P se encuentra en la matriz M en los índices: 4,4 - 4,5 - 4,6 - 5,4 - 5,5 - 5,6 - 6,4 - 6,5 - 6,6.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Dado un tiempo en minutos, calcular su equivalente en días y horas. Por ejemplo, si el usuario ingresa 1600 minutos, el sistema debe calcular su equivalente: 1 día, 2 horas.
2. Declarar cuatro variables de tipo entero A, B, C y D y asignarle un valor diferente a cada una. A continuación, realizar las instrucciones necesarias para que: B tome el valor de C, C tome el valor de A, A tome el valor de D y D tome el valor de B. Mostrar los valores iniciales y los valores finales de cada variable. Utilizar sólo una variable auxiliar.
3. Elaborar un algoritmo en el cuál se ingrese una letra y se detecte si se trata de una vocal. Caso contrario mostrar un mensaje. **Nota: investigar la función equals() de la clase String.**
4. Elaborar un algoritmo en el cuál se ingrese un número entre 1 y 10 y se muestre su equivalente en romano.

¿No te acordás los números romanos? [Consultalos acá.](#)

5. Una obra social tiene tres clases de socios:
 - o Los socios tipo 'A' abonan una cuota mayor, pero tienen un 50% de descuento en todos los tipos de tratamientos.
 - o Los socios tipo 'B' abonan una cuota moderada y tienen un 35% de descuento para los mismos tratamientos que los socios del tipo A.
 - o Los socios que menos aportan, los de tipo 'C', no reciben descuentos sobre dichos tratamientos.

Solicite una letra (carácter) que representa la clase de un socio, y luego un valor real que represente el costo del tratamiento (previo al descuento) y determine el importe en efectivo a pagar por dicho socio.

6. Leer la altura de N personas y determinar el promedio de estaturas que se encuentran por debajo de 1.60 mts. y el promedio de estaturas en general.

7. Realice un programa que calcule y visualice el valor máximo, el valor mínimo y el promedio de n números ($n > 0$). El valor de n se solicitará al principio del programa y los números serán introducidos por el usuario. Realice dos versiones del programa, una usando el bucle "while" y otra con el bucle "do - while".
8. Escriba un programa que lea números enteros. Si el número es múltiplo de cinco debe detener la lectura y mostrar la cantidad de números leídos, la cantidad de números pares y la cantidad de números impares. Al igual que en el ejercicio anterior los números negativos no deben sumarse. **Nota: recordar el uso de la sentencia break.**
9. Simular la división usando solamente restas. Dados dos números enteros mayores que uno, realizar un algoritmo que calcule el cociente y el residuo usando sólo restas. Método: Restar el dividendo del divisor hasta obtener un resultado menor que el divisor, este resultado es el residuo, y el número de restas realizadas es el cociente. Por ejemplo: $50 / 13$:

$50 - 13 = 37$ una resta realizada

$37 - 13 = 24$ dos restas realizadas

$24 - 13 = 11$ tres restas realizadas

dado que 11 es menor que 13, entonces: el residuo es 11 y el cociente es 3.

¿Aún no lo entendiste? [Consultá acá.](#)

10. Realice un programa para que el usuario adivine el resultado de una multiplicación entre dos números generados aleatoriamente entre 0 y 10. El programa debe indicar al usuario si su respuesta es o no correcta. En caso que la respuesta sea incorrecta se debe permitir al usuario ingresar su respuesta nuevamente. Para realizar este ejercicio investigue como utilizar la función `Math.random()` de Java.
11. Escribir un programa que lea un número entero y devuelva el número de dígitos que componen ese número. Por ejemplo, si introducimos el número 12345, el programa deberá devolver 5. Calcular la cantidad de dígitos matemáticamente utilizando el operador de división. **Nota: recordar que las variables de tipo entero truncan los números o resultados.**
12. Crear un programa que dibuje una escalera de números, donde cada línea de números comience en uno y termine en el número de la línea. Solicitar la altura de la escalera al usuario al comenzar. Ejemplo: si se ingresa el número 3:

1
12
123

13. Se dispone de un conjunto de N familias, cada una de las cuales tiene una M cantidad de hijos. Escriba un programa que pida la cantidad de familias y para cada familia la cantidad de hijos para averiguar la media de edad de los hijos de todas las familias.

14. Crea una aplicación que le pida dos números al usuario y este pueda elegir entre sumar, restar, multiplicar y dividir. La aplicación debe tener una función para cada operación matemática y deben devolver sus resultados para imprimirlas en el main.
15. Diseñe una función que pida el nombre y la edad de N personas e imprima los datos de las personas ingresadas por teclado e indique si son mayores o menores de edad. Después de cada persona, el programa debe preguntarle al usuario si quiere seguir mostrando personas y frenar cuando el usuario ingrese la palabra "No".
16. Crea una aplicación que nos pida un número por teclado y con una función se lo pasamos por parámetro para que nos indique si es o no un número primo, debe devolver true si es primo, sino false.
Un número primo es aquel solo puede dividirse entre 1 y si mismo. Por ejemplo: 25 no es primo, ya que 25 es divisible entre 5, sin embargo, 17 si es primo.

¿Qué son los números primos?

17. Realizar un algoritmo que calcule la suma de todos los elementos de un vector de tamaño N, con los valores ingresados por el usuario.
18. Escriba un programa que averigüe si dos vectores de N enteros son iguales (la comparación deberá detenerse en cuanto se detecte alguna diferencia entre los elementos).
19. Crear una función que rellene un vector con números aleatorios, pasándole un arreglo por parámetro. Después haremos otra función o procedimiento que imprima el vector.
20. Los profesores del curso de programación de Egg necesitan llevar un registro de las notas adquiridas por sus 10 alumnos para luego obtener una cantidad de aprobados y desaprobados. Durante el periodo de cursado cada alumno obtiene 4 notas, 2 por trabajos prácticos evaluativos y 2 por parciales. Las ponderaciones de cada nota son:

Primer trabajo práctico evaluativo 10%

Segundo trabajo práctico evaluativo 15%

Primer Integrador 25%

Segundo integrador 50%

Una vez cargadas las notas, se calcula el promedio y se guarda en el arreglo. Al final del programa los profesores necesitan obtener por pantalla la cantidad de aprobados y desaprobados, teniendo en cuenta que solo aprueban los alumnos con promedio mayor o igual al 7 de sus notas del curso.

21. Realizar un programa que rellene una matriz de tamaño NxM con valores aleatorios y muestre la suma de sus elementos.

22. Construya un programa que lea 5 palabras de mínimo 3 y hasta 5 caracteres y, a medida que el usuario las va ingresando, construya una "sopa de letras para niños" de tamaño de 20×20 caracteres. Las palabras se ubicarán todas en orden horizontal en una fila que será seleccionada de manera aleatoria. Una vez concluida la ubicación de las palabras, rellene los espacios no utilizados con un número aleatorio del 0 al 9. Finalmente imprima por pantalla la sopa de letras creada.

Nota: Para resolver el ejercicio deberá investigar cómo se utilizan las siguientes funciones de Java substring(), Length() y Math.random().

23. Realizar un programa que complete un vector con los N primeros números de la sucesión de Fibonacci. Recordar que la sucesión de Fibonacci es la sucesión de los siguientes números:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, ...

Donde cada uno de los números se calcula sumando los dos anteriores a él. Por ejemplo:

La sucesión del número 2 se calcula sumando (1+1)

Análogamente, la sucesión del número 3 es (1+2),

Y la del 5 es (2+3),

Y así sucesivamente...

La sucesión de Fibonacci se puede formalizar de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$\begin{aligned} \text{Fibonacci}_n &= \text{Fibonacci}_{n-1} + \text{Fibonacci}_{n-2} \text{ para todo } n > 1 \\ \text{Fibonacci}_n &= 1 \text{ para todo } n \leq 1 \end{aligned}$$

Por lo tanto, si queremos calcular el término "n" debemos escribir una función que reciba como parámetro el valor de "n" y que calcule la serie hasta llegar a ese valor.

Para conocer más acerca de la serie de Fibonacci consultar el siguiente link:
<https://quantdare.com/numeros-de-fibonacci/>

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS



EGG

GUÍA DE PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS

PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN

Un paradigma de programación es una manera o estilo de programación. Existen diferentes formas de diseñar un programa y varios modos de trabajar para obtener los resultados que necesitan los programadores. Por lo que un paradigma de programación se trata de un conjunto de métodos sistemáticos aplicables en todos los niveles del diseño de programas para resolver problemas.

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que se basa en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de *software* en piezas simples y reutilizables de código (clases) para crear instancias individuales de objetos.

Con el paradigma de Programación Orientado a Objetos lo que buscamos es dejar de centrarnos en la lógica pura de los programas, para empezar a pensar en objetos, lo que constituye la base de este paradigma.

La programación orientada a objetos se enfoca en los objetos, sus atributos y las interacciones que se producen entre ellos para diseñar programas.

Un programa orientado a objetos es, esencialmente, un conjunto de objetos que se crean, interactúan entre sí y dejan de existir cuando ya no son útiles durante la ejecución de un programa. Un programa puede llegar a ser muy complejo. La complejidad es más manejable cuando se descompone y se organiza en partes pequeñas y simples, los objetos.

¿POR QUÉ POO?

La Programación Orientada a Objetos permite que el código sea reutilizable, organizado y fácil de mantener. Sigue el principio de desarrollo de *software* utilizado por muchos programadores DRY (*Don't Repeat Yourself*), para evitar duplicar el código y crear de esta manera programas eficientes. Además, evita el acceso no deseado a los datos o la exposición de código propietario mediante la encapsulación y la abstracción, de la que hablaremos en detalle más adelante.

CLASES Y OBJETOS

Una clase es un molde para crear múltiples objetos que encapsula datos y comportamiento. Una clase es una combinación específica de atributos y métodos y puede considerarse un tipo de dato de cualquier tipo no primitivo. Así, una clase es una especie de plantilla o prototipo de objetos: define los atributos que componen ese tipo de objetos y los métodos que pueden emplearse para trabajar con esos objetos. En su forma más simple, una clase se define por la palabra reservada `class` seguida del nombre de la clase. El nombre de la clase debe empezar por mayúscula.

Si el nombre es compuesto, entonces cada palabra debe empezar por mayúscula. La definición de la clase se pone entre las llaves de apertura y cierre.

```
public class NombreClase {  
    // atributos  
    // constructores  
    // metodos  
}
```

Una vez que se ha declarado una clase, se pueden crear objetos a partir de ella. A la creación de un objeto se le denomina **instanciación**. Por esta razón que se dice que un objeto es una instancia de una clase y el término instancia y objeto se utilizan indistintamente. Para crear objetos, basta con declarar una variable de alguno de los tipos de las clases definidas.

```
NombreClase nombreObjeto;
```

Para crear el objeto y asignar un espacio de memoria es necesario realizar la instanciación con el operador new. El operador new instancia el objeto y reserva espacio en memoria para los atributos y devuelve una referencia que se guarda en la variable.

```
nombreObjeto = new NombreClase();
```

Tanto la declaración de un objeto como la asignación del espacio de memoria se pueden realizar en un solo paso:

```
NombreClase nombreObjeto = new NombreClase();
```

A partir de este momento los objetos ya pueden ser referenciados por su nombre.

ACCESO A LOS ATRIBUTOS

Desde un objeto se puede acceder a los atributos mediante la siguiente sintaxis:

```
nombreObjeto.atributo;
```

ESTADO Y COMPORTAMIENTO

En términos más generales, un objeto es una abstracción conceptual del mundo real que se puede traducir a un lenguaje de programación orientado a objetos. Los objetos del mundo real comparten dos características: Todos poseen *estado* y *comportamiento*. Por ejemplo, el perro tiene estado (color, nombre, raza, edad) y el comportamiento (ladrar, caminar, comer, acostarse, mover la cola). Por lo tanto, un estado permite informar cuáles son las características del objeto y lo que este representa, y el comportamiento, consiste en decir lo que sabe hacer.

El estado de un objeto es una lista de variables conocidas como sus atributos, cuyos valores representan el estado que caracteriza al objeto.

El comportamiento es una lista de métodos, procedimientos, funciones u operaciones que un objeto puede ejecutar a solicitud de otros objetos. Los objetos también se conocen como instancias.

ELEMENTOS DE UNA CLASE

Una clase describe un tipo de objetos con características comunes. Es necesario definir la información que almacena el objeto y su comportamiento.

ATRIBUTOS

El estado o información de un objeto se almacena en atributos. Los atributos pueden ser de tipos primitivos de Java (descriptos en la guía Intro Java) o del tipo de otros objetos. La declaración de un atributo de un objeto tiene la siguiente forma:

```
<modificador>* <tipo> <nombre> [ = <valor inicial> ];
```

- <nombre>: puede ser cualquier identificador válido y denomina el atributo que está siendo declarado.
- <modificador>: si bien hay varios valores posibles para el <modificador>, por el momento solo usaremos modificadores de visibilidad: public, protected, private.
- <tipo>: indica la clase a la que pertenece el atributo definido.
- <valor inicial>: esta sentencia es opcional y se usa para inicializar el atributo del objeto con un valor particular.

Estos atributos irán al principio de la clase.

CONSTRUCTORES

Además de definir los atributos de un objeto, es necesario definir los métodos que determinan su comportamiento. Toda clase debe definir un método especial denominado constructor para instanciar los objetos de la clase. Este método tiene el mismo nombre de la clase. La declaración básica toma la siguiente forma:

```
[<modificador>] <nombre de clase> ( <argumento>* ) {  
    <sentencia>*  
}
```

- <nombre de clase>: El nombre del constructor debe ser siempre el mismo que el de la clase.
- <modificador>: Actualmente, los únicos modificadores válidos para los constructores son public, protected y private.
- <argumentos>: es una lista de parámetros que tiene la misma función que en los métodos.

El método constructor se ejecuta cada vez que se instancia un objeto de la clase. Este método se utiliza para **inicializar** los atributos del objeto que se instancia.

Para diferenciar entre los atributos del objeto y los identificadores de los parámetros del método constructor, se utiliza la palabra this. De esta forma, los parámetros del método pueden tener el mismo nombre que los atributos de la clase.

La instancia de un objeto consiste en asignar un espacio de memoria al que se hace referencia con el nombre del objeto. Los identificadores de los objetos permiten acceder a los valores almacenados en cada objeto.

El Constructor por Defecto

Cada clase tiene al menos un constructor. Si no se escribe un constructor, el lenguaje de programación Java le provee uno por defecto. Este constructor no posee argumentos y tiene un cuerpo vacío. Si se define un constructor que no sea vacío, el constructor por defecto se pierde, salvo que creemos un nuevo constructor vacío.

MÉTODOS

Los métodos son funciones que determinan el comportamiento de los objetos. Un objeto se comporta de una u otra forma dependiendo de los métodos de la clase a la que pertenece. Todos los objetos de una misma clase tienen los mismos métodos y el mismo comportamiento. Para definir los métodos, el lenguaje de programación Java toma la siguiente forma básica:

```
<modificador>* <tipo de retorno> <nombre> ( <argumento>* ) {  
    <sentencias>  
    return valorRetorno;  
}
```

- <nombre>: puede ser cualquier identificador válido, con algunas restricciones basadas en los nombres que ya están en uso.
- <modificador>: el segmento es opcional y puede contener varios modificadores diferentes incluyendo a public, protected y private. Aunque no está limitado a estos.
- <tipo de retorno>: el tipo de retorno indica el tipo de valor devuelto por el método. Si el método no devuelve un valor, debe ser declarado void. La tecnología Java es rigurosa acerca de los valores de retorno. Si el tipo de retorno en la declaración del método es un int, por ejemplo, el método debe devolver un valor int desde todos los posibles caminos de retorno (y puede ser invocado solamente en contextos que esperan un int para ser devuelto). Se usa la sentencia return dentro de un método para devolver un valor.
- <argumento>: permite que los valores de los argumentos sean pasados hacia el método. Los elementos de la lista están separados por comas y cada elemento consiste en un tipo y un identificador.

Existen tres tipos de métodos: métodos de consulta, métodos de modificación y operaciones. Los métodos de consulta sirven para extraer información de los objetos, los métodos de modificación sirven para modificar el valor de los atributos del objeto y las operaciones definen el comportamiento de un objeto.

Para acceder a los atributos de un objeto se definen los métodos get y set. Los métodos get se utilizan para consultar el estado de un objeto y los métodos set para modificar su estado. Un método get se declara public y a continuación se indica el tipo de dato que devuelve. Es un método de consulta. La lista de parámetros de un método get queda vacía. En el cuerpo del método se utiliza return para devolver el valor correspondiente al atributo que se quiere devolver, y al cual se hace referencia como this.nombreAtributo.

Por otra parte, un método set se declara public y devuelve void. La lista de parámetros de un método set incluye el tipo y el valor a modificar. Es un método modificador. El cuerpo de un método set asigna al atributo del objeto el parámetro de la declaración.

Por último, un método de tipo operación es aquel que realiza un cálculo o modifica el estado de un objeto. Este tipo de métodos pueden incluir una lista de parámetros y puede devolver un valor o no. Si el método no devuelve un valor, se declara void.

Invocación de métodos

Un método se puede invocar dentro o fuera de la clase donde se ha declarado. Si el método se invoca dentro de la clase, basta con indicar su nombre. Si el método se invoca fuera de la clase entonces se debe indicar el nombre del objeto y el nombre del método. Cuando se invoca a un método ocurre lo siguiente:

- En la línea de código del programa donde se invoca al método se calculan los valores de los argumentos.
- Los parámetros se inicializan con los valores de los argumentos.
- Se ejecuta el bloque código del método hasta que se alcanza return o se llega al final del bloque.
- Si el método devuelve un valor, se sustituye la invocación por el valor devuelto.
- La ejecución del programa continúa en la siguiente instrucción donde se invocó el método.

Parámetros y argumentos

Los parámetros de un método definen la cantidad y el tipo de dato de los valores que recibe un método para su ejecución. Los argumentos son los valores que se pasan a un método durante su invocación. El método recibe los argumentos correspondientes a los parámetros con los que ha sido declarado. Un método puede tener tantos parámetros como sea necesario. La lista de parámetros de la cabecera de un método se define con la siguiente sintaxis:

`tipo nombre [tipo nombre,]`

Durante la invocación de un método es necesario que el número y el tipo de argumentos coincidan con el número y el tipo de parámetros declarados en la cabecera del método. Durante el proceso de compilación se comprueba que durante la invocación de un método se pasan tantos argumentos como parámetros tiene declarados y que además coinciden los tipos. Esta es una característica de los lenguajes que se denominan “strongly typed” o “fuertemente tipados”.

Paso de parámetros

Cuando se invoca un método se hace una copia de los valores de los argumentos en los parámetros. Esto quiere decir que, si el método modifica el valor de un parámetro, nunca se modifica el valor original del argumento.

Cuando se pasa una referencia a un objeto se crea un nuevo alias sobre el objeto, de manera que esta nueva referencia utiliza el mismo espacio de memoria del objeto original y esto permite acceder al objeto original.

El valor de retorno

Un método puede devolver un valor. Los métodos que no devuelven un valor se declaran void, mientras que los métodos que devuelven un valor indican el tipo que devuelven: int, double, char, String o un tipo de objeto.

Sobrecarga de métodos

La sobrecarga de métodos es útil para que el mismo método opere con parámetros de distinto tipo o que un mismo método reciba una lista de parámetros diferente. Esto quiere decir que puede haber dos métodos con el mismo nombre que realicen dos funciones distintas. La diferencia entre los métodos sobrecargados está en su declaración, y más específicamente, en la cantidad y tipos de datos que reciben.

ABSTRACCIÓN Y ENCAPSULAMIENTO

La abstracción es la habilidad de ignorar los detalles de las partes para enfocar la atención en un nivel más alto de un problema. El encapsulamiento sucede cuando algo es envuelto en una capa protectora. Cuando el encapsulamiento se aplica a los objetos, significa que los datos del objeto están protegidos, “ocultos” dentro del objeto. Con los datos ocultos, ¿cómo puede el resto del programa acceder a ellos? (El acceso a los datos de un objeto se refiere a leerlos o modificarlos.) El resto del programa no puede acceder de manera directa a los datos de un objeto; lo tiene que hacer con ayuda de los métodos del objeto. Al hecho de proteger los datos o atributos con los métodos se denomina encapsulamiento.

ABSTRACCIÓN

La abstracción es la propiedad que considera los aspectos más significativos o notables de un problema y expresa una solución en esos términos. La abstracción posee diversos grados o niveles de abstracción, los cuales ayudan a estructurar la complejidad intrínseca que poseen los sistemas del mundo real. La abstracción encarada desde el punto de vista de la programación orientada a objetos es el mecanismo por el cual se proveen los límites conceptuales de los objetos y se expresan sus características esenciales, dejando de lado sus características no esenciales. Si un objeto tiene más características de las necesarias los mismos resultan difíciles de usar, modificar, construir y comprender. En el análisis hay que concentrarse en ¿Qué hace? y no en ¿Cómo lo hace?

ENCAPSULAMIENTO

La encapsulación o encapsulamiento significa reunir en una cierta estructura a todos los elementos que a un cierto nivel de abstracción se pueden considerar pertenecientes a una misma entidad, y es el proceso de agrupamiento de datos y operaciones relacionadas bajo una misma unidad de programación, lo que permite aumentar la cohesión de los componentes del sistema.

El encapsulamiento oculta lo que hace un objeto de lo que hacen otros objetos y del mundo exterior por lo que se denomina también ocultación de datos. Un objeto tiene que presentar “una cara” al mundo exterior de modo que se puedan iniciar sus operaciones.

Los métodos operan sobre el estado interno de un objeto y sirven como el mecanismo primario de comunicación entre objetos. Ocultar el estado interno y hacer que toda interacción sea a través de los métodos del objeto es un mecanismo conocido como encapsulación de datos.

MODIFICADORES DE ACCESO

Para lograr el uso correcto del encapsulamiento vamos utilizar los modificadores de acceso, estos, van a dejarnos elegir como se accede a los datos y a través de que se accede a dichos datos. Todas las clases poseen diferentes niveles de acceso en función del modificador de acceso (visibilidad). A continuación, se detallan los niveles de acceso con sus símbolos correspondientes:

- **Public:** Este modificador permite a acceder a los elementos desde cualquier clase, independientemente de que esta pertenezca o no al paquete en que se encuentra el elemento.
- **Private:** Es el modificador más restrictivo y especifica que los elementos que lo utilizan sólo pueden ser accedidos desde la clase en la que se encuentran. Este modificador sólo puede utilizarse sobre los atributos de una clase y sobre interfaces y clases internas, no sobre clases o interfaces de primer nivel, dado que esto no tendría sentido. Es importante destacar también que el modificador private convierte los elementos en privados para otras clases, no para otras instancias de la clase. Es decir, un objeto de una determinada clase puede acceder a los atributos privados de otro objeto de la misma clase.
- **Protected:** Este modificador indica que los elementos sólo pueden ser accedidos desde su mismo paquete y desde cualquier clase que extienda la clase en la que se encuentra, independientemente de si esta se encuentra en el mismo paquete o no. Este modificador, como private, no tiene sentido a nivel de clases o interfaces no internas.

Si no especificamos ningún modificador de acceso se utiliza el nivel de acceso por defecto (Default), que consiste en que el elemento puede ser accedido sólo desde las clases que pertenezcan al mismo paquete. Los distintos modificadores de acceso quedan resumidos en la siguiente tabla

Visibilidad	Public	Private	Protected	Default
Desde la misma Clase	SI	SI	SI	SI
Desde cualquier Clase del mismo Paquete	SI	NO	SI	SI
Desde una Subclase del mismo Paquete	SI	NO	SI	SI
Desde una Subclase fuera del mismo Paquete		NO	SI, a través de la herencia	NO
Desde cualquier Clase fuera del Paquete	SI	NO	NO	NO

ATRIBUTOS Y MÉTODOS ESTÁTICOS

Un atributo o un método de una clase se puede modificar con la palabra reservada static para indicar que este atributo o método no pertenece a las instancias de la clase si no a la propia clase.

Se dice que son atributos de clase si se usa la palabra clave static: en ese caso la variable es única para todas las instancias (objetos) de la clase (ocupa un único lugar en memoria), es decir que, si se poseen múltiples instancias de una clase, cada una de ellas no tendrá una copia propia de este atributo, si no que todas estas instancias compartirán una misma copia del atributo. A veces a las variables de clase se les llama variables estáticas. Si no se usa static, el sistema crea un lugar nuevo para esa variable con cada instancia (la variable es diferente para cada objeto).

En el caso de una constante no tiene sentido crear un nuevo lugar de memoria por cada objeto de una clase que se cree. Por ello es adecuado el uso de la palabra clave static. Cuando usamos “static final” se dice que creamos una constante de clase, un atributo común a todos los objetos de esa clase.

```
public class Cuenta {  
    private static String saldo;  
}
```

ATRIBUTOS FINALES

En este contexto indica que una variable es de tipo constante: no admitirá cambios después de su declaración y asignación de valor. La palabra reservada final/determina que un atributo no puede ser sobrescrito o redefinido, es decir, no funcionará como una variable “tradicional”, sino como una constante. Toda constante declarada con final ha de ser inicializada en el mismo momento de declararla. El modificador final también se usa como palabra clave en otro contexto: una clase final es aquella que no puede tener clases que la hereden. Lo veremos más adelante cuando hablemos sobre herencia.

Cuando se declaran constantes es muy frecuente que los programadores usen letras mayúsculas (como práctica habitual que permite una mayor claridad en el código), aunque no es obligatorio.

```
Public class Perro {  
    private final int edad;  
}
```

EN RESUMEN

Antes de POO, la técnica estándar de programación era la programación procedural. Se denomina programación procedural porque en ella se destacan los procedimientos o tareas que resuelven un problema. Se piensa primero en lo que se quiere hacer: los procedimientos.

En contraste, el paradigma POO invita a pensar en lo que se desea que represente el programa. Normalmente se responde esta invitación identificando algunas cosas en el mundo que se desea que el programa modele.

Estas cosas podrían ser entidades físicas o conceptuales, por ejemplo, un libro. Una vez identificadas las cosas que se quiere modelar, se identifican sus propiedades/atributos básicos. Estos se pueden agrupar todos juntos en una estructura coherente llamada objeto que creamos a través de las clases.

Proyecto con ejemplos de POO

El ejemplo está pensado para una pagina que va a administrar perros en su pagina web, muestra las distintas maneras de llenar y de mostrar un objeto.

Link: [Programación Orientada a Objetos](#)

CLASES DE UTILIDAD PARTE 2

Recordemos que las clases de utilidad son clases dentro del API de Java que son muy utilizadas en el desarrollo de aplicaciones. Las clases de utilidad son clases que definen un conjunto de métodos que realizan funciones, normalmente muy reutilizadas. Estas nos van a ayudar junto con las estructuras de control, a lograr resolver problemas de manera más sencilla.

Entre las clases de utilidad de Java más utilizadas y conocidas están las siguientes: Arrays, String, Integer, Math, Date, Calendar y GregorianCalendar. En la guía anterior vimos solo las clases Math y String. Ahora vamos a ver el resto de las clases.

CLASE ARRAYS

La clase Arrays es una clase de utilidad que posee una gran cantidad de métodos para manipular arreglos.

Método	Descripción.
Arrays.equals(arreglo1, arreglo2)	Retorna true o false, si dos arreglos del mismo tipo de dato son iguales.
Arrays.fill(arreglo, variable) Arrays.fill(arreglo, int desde, int hasta, variable)	Este método lo que hace es inicializar todo el arreglo con la variable o valor que pasamos como argumento. Este método se puede usar con cualquier tipo de dato y le podemos decir desde y hasta que índice queremos que llene con ese valor.
Arrays.sort(arreglo) Arrays.sort(arreglo, int desde, int hasta)	Este método sirve para ordenar un arreglo de manera ascendente. A este método también le podemos decir desde y hasta que índice queremos que ordene.
Arrays.binarySearch(arreglo, valor)	Este método sirve para buscar un elemento determinado en un arreglo. El método devuelve la posición en la cual se encuentra el elemento. La implementación del algoritmo de búsqueda utilizado es el de búsqueda binaria, por lo tanto, antes de utilizar este método debemos asegurarnos que el arreglo se encuentre ordenado.

Arrays.toString(arreglo)	Este método imprime el arreglo como una cadena, la cadena consiste en una lista de los elementos del arreglo encerrados entre corchetes ("[]"). Los elementos adyacentes están separados por comas (",").
--------------------------	---

CLASE INTEGER

La clase Integer permite convertir un tipo primitivo de dato int a objeto Integer. La clase Integer pertenece al paquete java.lang del API de Java y hereda de la clase java.lang.Number.

Método	Descripción.
Integer(String s)	Constructor que inicializa un objeto con una cadena de caracteres. Esta cadena debe contener un número entero.
compareTo(entero, otroEntero)	Compara dos objetos Integer numéricamente. Retorna 0 si son iguales, entero negativo si el primer numero es menor o entero positivo si el primer numero es mayor.
doubleValue()	Retorna el valor del Integer en tipo primitivo double
equals(Object obj)	Compara el Integer con el objeto del parámetro. Devuelve true si son iguales y false si no.
parseInt(String s)	Convierte la cadena de caracteres numérica del parámetro en tipo primitivo int.
toString()	Retorna el valor del Integer en una cadena de caracteres.

CLASE DATE

La clase Date modela objetos o variables de tipo fecha. La clase Date representa un instante de tiempo específico con una precisión en milisegundos y permite el uso del formato Universal Coordinated Time (UTC). Por otro lado, muchas computadoras están definidas en términos de Greenwich Mean Time (GMT) que es equivalente a Universal Time (UT). GMT es el nombre estándar y UT es el nombre científico del estándar. La diferencia entre UT y UTC es que UTC está basado en un reloj atómico y UT está basado en un reloj astronómico.

Las fechas en Java, comienzan en el valor standar based time llamado "epoch" que hace referencia al 1 de Enero de 1970, 0 horas 0 minutos 0 segundos GMT.

La clase Date posee métodos que permiten la manipulación de fechas. La clase Date pertenece al paquete java.util del API de Java.

Método	Descripción.
Date()	Constructor que inicializa la fecha en el milisegundo más cercano a la fecha del sistema.
Date(int dia, int mes, int año)	Constructor que inicializa la fecha sumándole 1900 al año.
after(Date fecha2)	Retorna verdadero si la fecha esta después de la fecha del parámetro
before(Date fecha2)	Retorna verdadero si la fecha esta antes de la fecha del parámetro
compareTo(Date fecha)	Compara la fecha con la del parámetro. Retorna 0 si son iguales, entero negativo si el primer numero es menor o entero positivo si el primer numero es mayor.
equals(Object obj)	Compara el Date con el objeto del parámetro. Devuelve true si son iguales y false si no.
getDay()	Retorna el valor del día de la semana de la fecha. Ejemplo: si es lunes devuelve 0, martes 1, miércoles 2, jueves 3, viernes 4, sábado 5 y domingo 6.
getDate()	Retorna el numero del día de la fecha.

<code>getMonth()</code>	Retorna el mes de la fecha.
<code>getYear()</code>	Retorna el año de la fecha.
<code>getTime()</code>	Retorna la fecha en milisegundos a partir del “epoch”.
<code> setDate(int dia)</code>	Asigna un día a la fecha.
<code>setMonth(int mes)</code>	Asigna un mes a la fecha.
<code>setYear(int anio)</code>	Asigna un año a la fecha.
<code> setTime(long time)</code>	Asigna la fecha en milisegundos a partir del “epoch”.
<code>toString()</code>	Retorna la fecha en una cadena de caracteres.

Proyecto con ejemplos de Clase Utilidad

En este proyecto hay un Main con todas las clases de utilidad previamente vistas.

Link: [Clases de Utilidad](#)

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

1) Responda Verdadero (V) o Falso (F)

Cuando se coloca la palabra final precediendo la declaración de una variable la misma se transforma en una constante () ()

Una variable local no puede ser declarada en cualquier lugar del cuerpo de una clase o método () ()

El método constructor de una clase puede tener cualquier nombre () ()

Cuando un método no devuelve ningún valor se utiliza la palabra reservada void para indicar que no devuelve nada () ()

La palabra reservada final determina que un atributo no puede ser redefinido () ()

La devolución de un valor a través de un método se hace con la sentencia restore () ()

2) ¿Cuál es la descripción que crees que define mejor el concepto clase en la programación orientada a objetos?

- a) Es un concepto similar al de array
- b) Es un tipo particular de variable
- c) Es un modelo o plantilla a partir de la cual creamos objetos
- d) Es una categoría de datos ordenada secuencialmente

3) ¿Qué elementos crees que definen a un objeto?

- a) Su cardinalidad y su tipo
- b) Sus atributos y sus métodos
- c) La forma en que establece comunicación e intercambia mensajes
- d) Su interfaz y los eventos asociados

4) Una clase es:

- a) Un molde para crear múltiples objetos
- b) Un tipo de variable
- c) Un tipo de modificador de acceso
- d) Ninguna de las anteriores

5) El modificador de acceso private, hace que los datos puedan ser accedidos por

- a) Cualquier clase
- b) La clase donde se encuentran
- c) El método main
- d) Ninguna de las anteriores

6) ¿Qué significa instanciar una clase?

- a) Duplicar una clase
- b) Eliminar una clase
- c) Crear un objeto a partir de la clase
- d) Conectar dos clases entre sí

7) Queremos crear una clase Java con atributos que puedan ser accedidos, ¿qué opción elegirías como la mejor?

- a) Atributos públicos
- b) Atributos static
- c) Atributos privados con getters y setters
- d) Ninguna de las anteriores

8) Se crean anteponiendo la palabra static a su declaración:

- a) Atributos de objeto
- b) Atributos de clase estáticos
- c) Variables finales
- d) Ninguna de las anteriores

9) No puede cambiar su valor durante la ejecución del programa:

- a) Atributos de objeto
- b) Atributos de clase
- c) Variables finales
- d) Todas las anteriores

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Antes de comenzar con esta guía, les damos algunas recomendaciones:

Este módulo es uno de los más divertidos ya que vamos a comenzar a modelar los objetos del mundo real con el lenguaje de programación Java. Es importante tener en cuenta que entender la programación orientada a objetos lleva tiempo y sobre todo PRÁCTICA, así que, a no desesperarse, con cada ejercicio vamos a ir entendiendo un poco más cómo aplicar este paradigma.

A partir de esta guía todos los ejemplos de los videos serán desarrollados siguiendo el ejemplo de un Tinder de Mascotas. A continuación, se presenta el contexto del problema para entender los objetos del mundo real que vamos a modelar.

VER VIDEOS:

- A. [Introducción](#)
- B. [Del Problema al Código](#)

Realizar los siguientes ejercicios:

VER VIDEOS:

- A. [Mis Primeros Objetos](#)
- B. [Constructor](#)
- C. [Encapsulamiento Set](#)
- D. [Encapsulamiento Get](#)
- E. [Encapsulamiento Funciones del Objeto](#)

1. Crear una clase llamada Libro que contenga los siguientes atributos: **ISBN**, **Título**, **Autor**, **Número de páginas**, y un constructor con todos los atributos pasados por parámetro y un constructor vacío. Crear un método para cargar un libro pidiendo los datos al usuario y luego informar mediante otro método el número de ISBN, el título, el autor del libro y el numero de páginas.

2. Declarar una clase llamada Circunferencia que tenga como atributo privado el **radio de tipo real**. A continuación, se deben crear los siguientes métodos:

- a) Método constructor que inicialice el radio pasado como parámetro.
- b) Métodos get y set para el atributo radio de la clase Circunferencia.
- c) Método para crearCircunferencia(): que le pide el radio y lo guarda en el atributo del objeto.
- d) Método area(): para calcular el área de la circunferencia (**Area = $\pi * radio^2$**).
- e) Método perimetro(): para calcular el perímetro (**Perímetro = $2 * \pi * radio$**).

3. Crear una clase llamada Operacion que tenga como atributos privados **numero1** y **numero2**. A continuación, se deben crear los siguientes métodos:

- a) Método constructor con todos los atributos pasados por parámetro.
- b) Método constructor sin los atributos pasados por parámetro.
- c) Métodos get y set.

- d) Método para crearOperacion(): que le pide al usuario los dos números y los guarda en los atributos del objeto.
- e) Método sumar(): calcular la suma de los números y devolver el resultado al main.
- f) Método restar(): calcular la resta de los números y devolver el resultado al main
- g) Método multiplicar(): primero valida que no se haga una multiplicación por cero, si fuera a multiplicar por cero, el método devuelve 0 y se le informa al usuario el error. Si no, se hace la multiplicación y se devuelve el resultado al main
- h) Método dividir(): primero valida que no se haga una división por cero, si fuera a pasar una división por cero, el método devuelve 0 y se le informa al usuario el error se le informa al usuario. Si no, se hace la división y se devuelve el resultado al main.

- 4.** Crear una clase Rectángulo que modele rectángulos por medio de un atributo privado **base** y un atributo privado **altura**. La clase incluirá un método para crear el rectángulo con los datos del Rectángulo dados por el usuario. También incluirá un método para calcular la superficie del rectángulo y un método para calcular el perímetro del rectángulo. Por último, tendremos un método que dibujará el rectángulo mediante asteriscos usando la base y la altura. Se deberán además definir los métodos getters, setters y constructores correspondientes.

Superficie = base * altura / Perímetro = (base + altura) * 2.

VER VIDEOS:

- A. [Entidad y Control](#)
- B. [Pasaje por Referencia y por Valor en Java](#)

- 5.** Realizar una clase llamada Cuenta (bancaria) que debe tener como mínimo los atributos: **numeroCuenta** (entero), **el DNI del cliente** (entero largo), **el saldo actual**. Las operaciones asociadas a dicha clase son:

- Constructor por defecto y constructor con DNI, saldo, número de cuenta e interés.
- Agregar los métodos getters y setters correspondientes
- Método para crear un objeto Cuenta, pidiéndole los datos al usuario.
- Método ingresar(double ingreso): el método recibe una cantidad de dinero a ingresar y se la sumara a saldo actual.
- Método retirar(double retiro): el método recibe una cantidad de dinero a retirar y se la restará al saldo actual. Si la cuenta no tiene la cantidad de dinero a retirar, se pondrá el saldo actual en 0.
- Método extraccionRapida(): le permitirá sacar solo un 20% de su saldo. Validar que el usuario no saque más del 20%.
- Método consultarSaldo(): permitirá consultar el saldo disponible en la cuenta.
- Método consultarDatos(): permitirá mostrar todos los datos de la cuenta

- 6.** Programa Nespresso. Desarrolle una clase Cafetera con los atributos **capacidadMaxima** (la cantidad máxima de café que puede contener la cafetera) y **cantidadActual** (la cantidad actual de café que hay en la cafetera). Implemente, al menos, los siguientes métodos:

- Constructor predeterminado o vacío
- Constructor con la capacidad máxima y la cantidad actual
- Métodos getters y setters.
- Método llenarCafetera(): hace que la cantidad actual sea igual a la capacidad máxima.
- Método servirTaza(int): se pide el tamaño de una taza vacía, el método recibe el tamaño de la taza y simula la acción de servir la taza con la capacidad indicada. Si la cantidad actual de café “no alcanza” para llenar la taza, se sirve lo que quede. El método le informará al usuario si se llenó o no la taza, y de no haberse llenado en cuanto quedó la taza.
- Método vaciarCafetera(): pone la cantidad de café actual en cero.
- Método agregarCafe(int): se le pide al usuario una cantidad de café, el método lo recibe y se añade a la cafetera la cantidad de café indicada.

7. Realizar una clase llamada Persona que tenga los siguientes atributos: nombre, edad, sexo ('H' hombre, 'M' mujer, 'O' otro), peso y altura. Si el alumno desea añadir algún otro atributo, puede hacerlo. Los métodos que se implementarán son:

- Un constructor por defecto.
- Un constructor con todos los atributos como parámetro.
- Métodos getters y setters de cada atributo.
- Método crearPersona(): el método crear persona, le pide los valores de los atributos al usuario y después se le asignan a sus respectivos atributos para llenar el objeto Persona. Además, comprueba que el sexo introducido sea correcto, es decir, H, M o O. Si no es correcto se deberá mostrar un mensaje
- Método calcularIMC(): calculará si la persona está en su peso ideal (peso en kg/(altura^2 en mt^2)). Si esta fórmula da por resultado un valor menor que 20, la función devuelve un -1. Si la fórmula da por resultado un número entre 20 y 25 (incluidos), significa que el peso está por debajo de su peso ideal y la función devuelve un 0. Finalmente, si el resultado de la fórmula es un valor mayor que 25 significa que la persona tiene sobrepeso, y la función devuelve un 1. Se recomienda hacer uso de constantes para devolver estos valores.
- Método esMayorDeEdad(): indica si la persona es mayor de edad. La función devuelve un booleano.

A continuación, en la clase main hacer lo siguiente:

Crear 4 objetos de tipo Persona con distintos valores, a continuación, llamaremos todos los métodos para cada objeto, deberá comprobar si la persona está en su peso ideal, tiene sobrepeso o está por debajo de su peso ideal e indicar para cada objeto si la persona es mayor de edad.

Por último, guardaremos los resultados de los métodos calcularIMC y esMayorDeEdad en distintas variables, para después en el main, calcular un porcentaje de esas 4 personas cuantas están por debajo de su peso, cuantas en su peso ideal y cuantos, por encima, y también calcularemos un porcentaje de cuantos son mayores de edad y cuantos menores.

CLASES DE UTILIDAD EN JAVA

Los métodos disponibles para las clases de utilidad Integer, Arrays y Date están en esta guía. Recordar que la clase String y Math están explicadas en la guía anterior de Intro Java.

[VER VIDEO: Clases String e Integer](#)

[Ver más acerca de la clase String](#)

[Ver más acerca de la clase Integer](#)

8. Realizar una clase llamada Cadena que tenga como atributos una frase (de tipo de String) y su longitud. En el main se creará el objeto y se le pedirá al usuario que ingrese una frase que puede ser una palabra o varias palabras separadas por un espacio en blanco y a través de los métodos set, se guardará la frase y la longitud de manera automática según la longitud de la frase ingresada. Deberá además implementar los siguientes métodos:

- Método mostrarVocales(), deberá contabilizar la cantidad de vocales que tiene la frase ingresada.
- Método invertirFrase(), deberá invertir la frase ingresada y mostrar la frase invertida por pantalla. Por ejemplo: Entrada: "casa blanca", Salida: "acnalb asac".
- Método vecesRepetido(String letra), deberá recibir por parámetro un carácter ingresado por el usuario y contabilizar cuántas veces se repite el carácter en la frase, por ejemplo:

Entrada: frase = "casa blanca". Salida: El carácter 'a' se repite 4 veces.

- Método compararLongitud(String frase), deberá comparar la longitud de la frase que compone la clase con otra nueva frase ingresada por el usuario.
- Método unirFrases(String frase), deberá unir la frase contenida en la clase Cadena con una nueva frase ingresada por el usuario y mostrar la frase resultante.
- Método reemplazar(String letra), deberá reemplazar todas las letras "a" que se encuentren en la frase, por algún otro carácter seleccionado por el usuario y mostrar la frase resultante.
- Método contiene(String letra), deberá comprobar si la frase contiene una letra que ingresa el usuario y devuelve verdadero si la contiene y falso si no.

[VER VIDEO: Método Static y Clase Math](#)

9. Realizar una clase llamada Matemática que tenga como atributos dos números reales con los cuales se realizarán diferentes operaciones matemáticas. La clase debe tener un constructor vacío, parametrizado y get y set. En el main se creará el objeto y se usará el Math.random para generar los dos números y se guardarán en el objeto con su respectivos set. Deberá además implementar los siguientes métodos:

- Método devolverMayor() para retornar cuál de los dos atributos tiene el mayor valor

- Método calcularPotencia() para calcular la potencia del mayor valor de la clase elevado al menor número. Previamente se deben redondear ambos valores.
- Método calculaRaiz(), para calcular la raíz cuadrada del menor de los dos valores. Antes de calcular la raíz cuadrada se debe obtener el valor absoluto del número.

[VER VIDEO: Clase Arrays](#)

[Ver más acerca de la clase Arrays](#)

10. Realizar un programa en Java donde se creen dos arreglos: el primero será un arreglo A de 50 números reales, y el segundo B, un arreglo de 20 números, también reales. El programa deberá inicializar el arreglo A con números aleatorios y mostrarlo por pantalla. Luego, el arreglo A se debe ordenar de menor a mayor y copiar los primeros 10 números ordenados al arreglo B de 20 elementos, y llenar los 10 últimos elementos con el valor 0.5. Mostrar los dos arreglos resultantes: el ordenado de 50 elementos y el combinado de 20.

[VER VIDEOS:](#)

[Clase Date](#)

[Ver más acerca de la clase Date](#)

11. Pongamos de lado un momento el concepto de POO, ahora vamos a trabajar solo con la clase Date. En este ejercicio deberemos instanciar en el main, una fecha usando la clase Date, para esto vamos a tener que crear 3 variables, dia, mes y anio que se le pedirán al usuario para poner el constructor del objeto Date. Una vez creada la fecha de tipo Date, deberemos mostrarla y mostrar cuantos años hay entre esa fecha y la fecha actual, que se puede conseguir instanciando un objeto Date con constructor vacío.

Ejemplo fecha: Date fecha = new Date(anio, mes, dia);

Ejemplo fecha actual: Date fechaActual = new Date();

Si necesiten acá tienen más información en clase Date: [Documentación Oracle](#)

12. Implemente la clase Persona. Una persona tiene un nombre y una fecha de nacimiento (Tipo Date), constructor vacío, constructor parametrizado, get y set. Y los siguientes métodos:

Ejemplo Date como atributo: [DateAtributo](#)

- Agregar un método de creación del objeto que respete la siguiente firma: crearPersona(). Este método rellena el objeto mediante un Scanner y le pregunta al usuario el nombre y la fecha de nacimiento de la persona a crear, recordemos que la fecha de nacimiento debe guardarse en un Date y los guarda en el objeto.

- Escribir un método calcularEdad() a partir de la fecha de nacimiento ingresada. Tener en cuenta que para conocer la edad de la persona también se debe conocer la fecha actual.
- Agregar a la clase el método menorQue(int edad) que recibe como parámetro otra edad y retorna true en caso de que el receptor tenga menor edad que la persona que se recibe como parámetro, o false en caso contrario.
- Método mostrarPersona(): este método muestra la persona creada en el método anterior.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Desarrollar una clase Cancion con los siguientes atributos: titulo y autor. Se deberá definir además dos constructores: uno vacío que inicializa el titulo y el autor a cadenas vacías y otro que reciba como parámetros el titulo y el autor de la canción. Se deberán además definir los métodos getters y setters correspondientes.
2. Definir una clase llamada Puntos que contendrá las coordenadas de dos puntos, sus atributos serán, x1, y1, x2, y2, siendo cada x e y un punto. Generar un objeto puntos usando un método crearPuntos() que le pide al usuario los dos números y los ingresa en los atributos del objeto. Después, a través de otro método calcular y devolver la distancia que existe entre los dos puntos que existen en la clase Puntos. Para conocer como calcular la distancia entre dos puntos consulte el siguiente link:
<http://www.matematicatuya.com/GRAFICAecuaciones/S1a.html>.
3. Vamos a realizar una clase llamada Raices, donde representaremos los valores de una ecuación de 2o grado. Tendremos los 3 coeficientes como atributos, llamémosles a, b y c. Hay que insertar estos 3 valores para construir el objeto a través de un método constructor. Luego, las operaciones que se podrán realizar son las siguientes:
 - Método getDiscriminante(): devuelve el valor del discriminante (double). El discriminante tiene la siguiente formula: $(b^2)-4*a*c$
 - Método tieneRaices(): devuelve un booleano indicando si tiene dos soluciones, para que esto ocurra, el discriminante debe ser mayor o igual que 0.
 - Método tieneRaiz(): devuelve un booleano indicando si tiene una única solución, para que esto ocurra, el discriminante debe ser igual que 0.
 - Método obtenerRaices(): llama a tieneRaices() y si devolvió true, imprime las 2 posibles soluciones.
 - Método obtenerRaiz(): llama a tieneRaiz() y si devolvió true imprime una única raíz. Es en el caso en que se tenga una única solución posible.
 - Método calcular(): esté método llamará tieneRaices() y a tieneRaíz(), y mostrará por pantalla las posibles soluciones que tiene nuestra ecuación con los métodos obtenerRaices() o obtenerRaiz(), según lo que devuelvan nuestros métodos y en caso de no existir solución, se mostrará un mensaje.

Nota: Formula ecuación 2o grado: $(-b \pm \sqrt{((b^2)-(4*a*c))})/(2*a)$ Solo varia el signo delante de -b

4. Dígito Verificador. Crear una clase NIF que se usará para mantener DNIs con su correspondiente letra (NIF). Los atributos serán el número de DNI (entero largo) y la letra (String o char) que le corresponde. Dispondrá de los siguientes métodos:

- Métodos getters y setters para el número de DNI y la letra.
- Método crearNif(): le pide al usuario el DNI y con ese DNI calcula la letra que le corresponderá. Una vez calculado, le asigna la letra que le corresponde según el resultado del cálculo.
- Método mostrar(): que nos permita mostrar el NIF (ocho dígitos, un guion y la letra en mayúscula; por ejemplo: 00395469-F).

La letra correspondiente al dígito verificador se calculará a través de un método que funciona de la siguiente manera: Para calcular la letra se toma el resto de dividir el número de DNI por 23 (el resultado debe ser un número entre 0 y 22). El método debe buscar en un array (vector) de caracteres la posición que corresponda al resto de la división para obtener la letra correspondiente. La tabla de caracteres es la siguiente:

POSICIÓN	LETRA
0	T
1	R
2	W
3	A
4	G
5	M
6	Y
7	F
8	P
9	D
10	X
11	B
12	N
13	J
14	Z
15	S
16	Q
17	V
18	H
19	L
20	C
21	K
22	E

5. Crea una clase en Java donde declares una variable de tipo array de Strings que contenga los doce meses del año, en minúsculas. A continuación declara una variable mesSecreto de tipo String, y hazla igual a un elemento del array (por ejemplo mesSecreto = mes[9]. El programa debe pedir al usuario que adivine el mes secreto. Si el usuario acierta mostrar un mensaje, y si no lo hace, pedir que vuelva a intentar adivinar el mes secreto. Un ejemplo de ejecución del programa podría ser este:

Adivine el mes secreto. Introduzca el nombre del mes en minúsculas: febrero

No ha acertado. Intente adivinarlo introduciendo otro mes: agosto

No ha acertado. Intente adivinarlo introduciendo otro mes: octubre

¡Ha acertado!

6. Juego Ahorcado: Crear una clase Ahorcado (como el juego), la cual deberá contener como atributos, un vector con la palabra a buscar, la cantidad de letras encontradas y la cantidad jugadas máximas que puede realizar el usuario. Definir los siguientes métodos con los parámetros que sean necesarios:

- Constructores, tanto el vacío como el parametrizado.
- Método crearJuego(): le pide la palabra al usuario y cantidad de jugadas máxima. Con la palabra del usuario, pone la longitud de la palabra, como la longitud del vector. Después ingresa la palabra en el vector, letra por letra, quedando cada letra de la palabra en un índice del vector. Y también, guarda en cantidad de jugadas máximas, el valor que ingresó el usuario y encontradas en 0.
- Método longitud(): muestra la longitud de la palabra que se debe encontrar. Nota: buscar como se usa el vector.length.
- Método buscar(letra): este método recibe una letra dada por el usuario y busca si la letra ingresada es parte de la palabra o no. También informará si la letra estaba o no.
- Método encontradas(letra): que reciba una letra ingresada por el usuario y muestre cuantas letras han sido encontradas y cuantas le faltan. Este método además deberá devolver true si la letra estaba y false si la letra no estaba, ya que, cada vez que se busque una letra que no esté, se le restará uno a sus oportunidades.
- Método intentos(): para mostrar cuantas oportunidades le queda al jugador.
- Método juego(): el método juego se encargará de llamar todos los métodos previamente mencionados e informará cuando el usuario descubra toda la palabra o se quede sin intentos. Este método se llamará en el main.

Ejemplo vector como atributo: VectorAtributo

Un ejemplo de salida puede ser así:

Ingrese una letra:

a

Longitud de la palabra: 6

Mensaje: La letra pertenece a la palabra

Número de letras (encontradas, faltantes): (3,4)

Número de oportunidades restantes: 4

Ingrese una letra:

z

Longitud de la palabra: 6

Mensaje: La letra no pertenece a la palabra

Número de letras (encontradas, faltantes): (3,4)

Número de oportunidades restantes: 3

Ingrese una letra:

b

Longitud de la palabra: 6

Mensaje: La letra no pertenece a la palabra

Número de letras (encontradas, faltantes): (4,3)

Número de oportunidades restantes: 2

Ingrese una letra:

u

Longitud de la palabra: 6

Mensaje: La letra no pertenece a la palabra

Número de letras (encontradas, faltantes): (4,3)

Número de oportunidades restantes: 1

Ingrese una letra:

q

Longitud de la palabra: 6

Mensaje: La letra no pertenece a la palabra

Mensaje: Lo sentimos, no hay más oportunidades

Bibliografía

Información sacada de libros:

- Fundamentos de Programación de Luis Joyanes Aguilar
- Fundamentos de Programación Java de Jorge Martínez Ladrón de Guevara en conjunto con la Facultad de Informática (Universidad Complutense de Madrid).
- Introducción a la programación Java de John S. Dean y Raymond H. Dean

Información sacada de las páginas:

- <https://profile.es/blog/que-son-los-paradigmas-de-programacion/>
- <https://profile.es/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos/>

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

COLECCIONES

PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS



EGG

GUÍA DE COLECCIONES

COLECCIONES

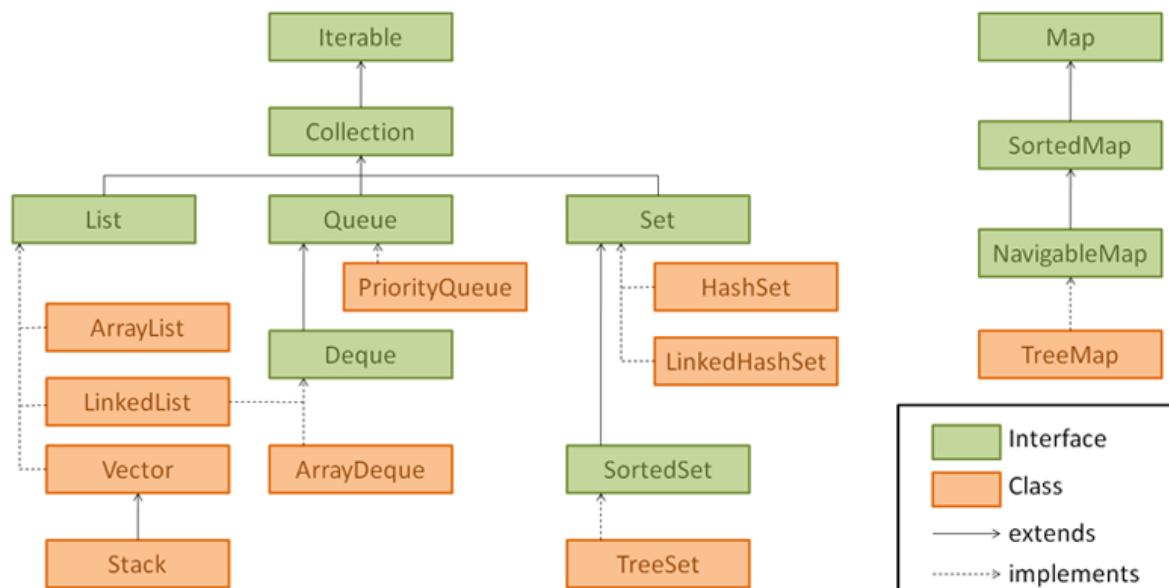
Previo a esta guía nosotros manejábamos nuestros objetos de uno en uno, no teníamos manera de manejar varios objetos a la vez, para esto existen las colecciones.

Una colección representa un grupo de objetos. Estos objetos son conocidos como elementos. Cuando queremos trabajar con un conjunto de elementos, necesitamos un almacén donde poder guardarlos. Las colecciones nos dan la opción de almacenar cualquier tipo de objeto, esto incluye los objetos de tipo de datos. Por lo que, para crear una colección de un tipo de dato, no podremos usar los datos primitivos de los tipos de datos, sino sus objetos. Por ejemplo: en vez de `int`, hay que utilizar `Integer`.

Las colecciones nos proveen con una serie de métodos comunes, para trabajar con los elementos de la colección, como, por ejemplo: agregar y eliminar elementos o obtener el tamaño de la colección, etc. Las colecciones son una especie de arrays de tamaño dinámico. Estas son parte del Java Collections Framework dentro del paquete `java.util`. El Collections Framework es una arquitectura compuesta de interfaces y clases. Dentro de este framework están las colecciones que vamos a trabajar, las listas, conjuntos y mapas. **Nota:** el concepto de interfaces lo vamos a explicar más adelante.

¿QUÉ ES UN FRAMEWORK?

Un framework es un marco de trabajo el cual contiene un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para hacer frente a un tipo de problemática particular y resolver nuevos problemas de índole similar.



LISTAS

Las listas modelan una colección de objetos ordenados por posición. La principal diferencia entre las listas y los arreglos tradicionales, es que la lista crece de manera dinámica a medida que se van agregando objetos. No necesitamos saber de antemano la cantidad de elementos con la que vamos a trabajar. El framework trae varias implementaciones de distintos tipos de listas tales como ArrayList, LinkedList.

- ArrayList: se implementa como un arreglo de tamaño variable. A medida que se agregan más elementos, su tamaño aumenta dinámicamente. Es el tipo más común.

Ejemplo de un ArrayList de números:

```
ArrayList<Integer> numeros = new ArrayList();
```

- LinkedList: se implementa como una [lista de doble enlace](#). Su rendimiento al agregar y quitar es mejor que ArrayList, pero peor en los métodos set y get.

Ejemplo de una LinkedList de números:

```
LinkedList<Integer> numeros = new LinkedList();
```

CONJUNTOS

Los conjuntos modelan una colección de objetos de una misma clase donde cada elemento aparece sólo una vez, no puede tener duplicados, a diferencia de una lista donde los elementos podían repetirse. El framework trae varias implementaciones de distintos tipos de conjuntos:

- HashSet, se implementa utilizando una [tabla hash](#) para darle un valor único a cada elemento y de esa manera evitar los duplicados. Los métodos de agregar y eliminar tienen una complejidad de tiempo constante por lo que tienen mejor performance que el TreeSet.

Ejemplo de un HashSet de cadenas:

```
HashSet<String> nombres = new HashSet();
```

- TreeSet se implementa utilizando una [estructura de árbol](#) (árbol rojo-negro en el libro de algoritmos). La gran diferencia entre el HashSet y el TreeSet, es que el TreeSet mantiene todos sus elementos de manera ordenada(forma ascendente), pero los métodos de agregar, eliminar son más lentos que el HashSet ya que cada vez que le entra un elemento debe posicionarlo para que quede ordenado.

Ejemplo de un TreeSet de números:

```
TreeSet<Integer> numeros = new TreeSet();
```

- LinkedHashSet está entre HashSet y TreeSet. Se implementa como una tabla hash con una lista vinculada que se ejecuta a través de ella, por lo que proporciona el orden de inserción.

Ejemplo de un LinkedHashSet de cadenas:

```
LinkedHashSet<String> frases = new LinkedHashSet();
```

MAPAS

Los mapas modelan un objeto a través de una llave y un valor. Esto significa que cada valor de nuestro mapa, va a tener una llave única para representar dicho valor. Las llaves de nuestro mapa no pueden repetirse, pero los valores sí. Un ejemplo sería una persona que tiene su dni/rut (llave única) y como valor puede ser su nombre completo, puede haber dos personas con el mismo nombre, pero distinto dni/rut.

A la hora de crear un mapa tenemos que pensar que el primer tipo dato será el valor de la llave y el segundo el valor del valor (valga la redundancia).

Son una de las estructuras de datos importantes del Framework de Collections. Las implementaciones de mapas son HashMap, TreeMap, LinkedHashMap y HashTable.

- HashMap es un mapa implementado a través de una tabla hash, las llaves se almacenan utilizando un algoritmo de hash para las llaves y evitar que se repitan.

Ejemplo de un HashMap de personas:

```
HashMap<Integer, String> personas = new HashMap();
```

- TreeMap es un mapa que ordena los elementos de manera ascendente a través de las llaves.

Ejemplo de un TreeMap de personas:

```
TreeMap<Integer, String> personas = new TreeMap();
```

- LinkedHashMap es un HashMap que conserva el orden de inserción.

Ejemplo de un TreeMap de personas:

```
LinkedHashMap<Integer, String> personas = new LinkedHashMap();
```

AÑADIR UN ELEMENTO A UNA COLECCIÓN

Las colecciones constan con funciones para realizar distintas operaciones, en este caso si queremos añadir un elemento a las listas o sets vamos a tener que utilizar la función add(T), pero para los mapas vamos a utilizar la función put(llave,valor).

Listas:

```
ArrayList<Integer> numeros = new ArrayList();
int num = 20;
numeros.add(num);
```

Conjuntos:

```
HashSet<Integer> numeros = new HashSet();  
int num = 20;  
numeros.add(20);
```

Mapas:

```
HashMap<Integer, String> alumnos = new HashMap();  
int dni = 34576189;  
String nombreAlumno = "Pepe"  
alumnos.put(dni, nombreAlumno);
```

RECORRER UNA COLECCIÓN

Si quisiéramos mostrar todos los elementos que le hemos agregado y que componen nuestra colección vamos a tener que recorrerla.

Para recorrer una colección, vamos a tener que utilizar el bucle `forEach`. El bucle comienza con la palabra clave `for` al igual que un bucle `for` normal. En lugar de declarar e inicializar una variable contador del bucle, declara una variable vacía que es del mismo tipo que la colección, seguido de dos puntos y seguido del nombre de la colección. La variable recibe en cada iteración un elemento de la colección, de esa manera si nosotros mostramos esa variable, podemos mostrar todos los elementos de nuestra colección.

Para recorrer mapas vamos a tener que usar el objeto `Map.Entry` en el `for each`. A través de `el entry` vamos a traer los valores y las llaves, si no podemos tener un `for each` para cada parte de nuestro mapa sin utilizar el objeto `Map.Entry`.

Para saber más sobre la clase `Map` y el objeto `Entry`: [Map.Entry](#)

For Each:

```
for ( Tipo de dato variable : Colección){  
}
```

Listas:

```
ArrayList<String> lista = new ArrayList();  
for (String cadena : lista) {  
  
System.out.println(cadena); // mostramos los elementos a través de la variable  
}
```

Conjuntos:

```
HashSet<Integer> numerosSet = new HashSet();  
  
for (Integer numero : numerosSet) {  
  
System.out.println(numero); // mostramos los elementos a traves de la variable  
}  
  
}
```

Mapas:

```
HashMap<Integer, String> estudiantes = new HashMap();  
  
// Recorrer las dos partes del mapa  
  
for (Map.Entry<Integer, String> entry : estudiantes.entrySet()) {  
  
System.out.println("documento=" + entry.getKey() + ", nombre=" +  
entry.getValue());  
  
// entry.getKey trae la llave y entry.getValue trae los valores del mapa  
  
// Mostrar solo las llaves  
  
for (Integer dni : estudiantes.keySet()) {  
  
System.out.println("Documento = " + dni);  
  
}  
  
// Mostrar solo los valores  
  
for (String nombres : estudiantes.values()) {  
  
System.out.println("Nombre: " + nombres);  
  
}
```

ITERATOR

El **Iterator** es una interfaz que pertenece al **framework de colecciones**. Este, nos permite recorrer, acceder a la información y eliminar algún elemento de una colección. Ya que, cuando queremos eliminar algún elemento, mediante el for each, nos va a tirar un error. Gracias a que el Iterator es parte de el framework de colecciones, todas las colecciones vienen con un metodo **iterator()**, este devuelve un iterador para recorrer esa colección, este iterador que devuelve la colección, lo recibe el objeto iterator y nos deja iterar sobre nuestra colección.

Para poder usar el Iterator es importante crear el objeto de tipo **Iterator**, con el mismo tipo de dato que nuestra colección.

El iterator contiene tres metodos muy utiles para lograr esto:

1. **boolean hasNext()**: Retorna verdadero si al iterator le quedan elementos por iterar

2. **Object next():** Devuelve el siguiente elemento en la colección, mientras le método hasNext() retorne true. Este método es el que nos sirve para mostrar el elemento,
3. **void remove():** Elimina el elemento actual de la colección.

Ejemplo:

```
ArrayList<String> lista = new ArrayList<String>();

lista.add("A");
lista.add("B");

// Iterator para recorrer la lista
Iterator iterator = lista.iterator(); Devolvemos el iterador

System.out.println("Elementos de la lista : ");

// Usamos un while para recorrer la lista, siempre que el hasNext()
// devuelva true.

while (iterator.hasNext())

// Mostramos los elementos con el iterator.next()

    System.out.print(iterator.next() + " ");

    System.out.println();
}
```

ELIMINAR UN ELEMENTO DE UNA COLECCIÓN

Como pudimos ver más arriba para eliminar un elemento de una colección vamos a tener que utilizar la función **remove()** del Iterator, esto se aplica para el resto de nuestras colecciones. Para los mapas, vamos a utilizar el Map. Entry para usar con el iterator. Además, podemos elegir sobre si queremos preguntar por la llave o por el valor, para validar que elemento eliminar.

Conjuntos:

```
HashSet<Integer> numerosSet = new HashSet();

Iterator<Integer> it = hashEnteros.iterator();

while (it.hasNext()) {

if (it.next() == 3) { // Borramos si está el numero 3

it.remove();

}

}
```

Mapas:

Con los mapas vamos a tener que usar el remove propio de los Mapas pero no podemos recorrerlos, este remove, solo sirve para eliminar elementos del mapa según su llave.

```
HashMap<Integer, String> estudiantes = new HashMap();  
  
Int llaveABorrar = 123;  
  
estudiantes.remove(llaveABorrar)  
  
}
```

ORDENAR UNA COLECCIÓN

Los elementos, que vamos agregando a nuestra colección se van mostrar según se fueron agregando y nosotros capaz necesitemos mostrar o tener todos los elementos ordenados. Para ordenar una colección, vamos a tener que utilizar la función

Collections.sort(coleccion). La función recibe la colección y la ordena para después poder mostrarla ordenada de manera ascendente.

Algunas colecciones, como los conjuntos o los mapas no pueden utilizar el sort(). Ya que por ejemplo los HashSet, manejan valores Hash y el sort() no sabe ordenar por hash, si no por elementos. Por otro lado, los mapas al tener dos datos, el sort() no sabe por cual de esos datos ordenar.

Entonces, para ordenar los conjuntos, deberemos convertirlos a listas para poder ordenar esa lista por sus elementos. Y a la hora de ordenar un mapa como tenemos dos datos para ordenar, vamos a convertir el HashMap a un TreeMap.

Nota: recordemos que los TreeSet y TreeMap se ordenan por si mismos.

Listas:

```
ArrayList<Integer> numeros = new ArrayList();  
  
Collections.sort(numeros);
```

Conjuntos:

```
HashSet<Integer> numerosSet = new HashSet();  
  
ArrayList<Integer> numerosLista = new ArrayList(numerosSet); Se convierte el  
HashSet a Lista.  
  
Collections.sort(numerosLista);
```

Mapas:

```
HashMap<Integer, String> alumnos = new HashMap();  
  
// Se convierte el HashMap a TreeMap  
  
TreeMap<Integer, String> alumnosTree = new TreeMap(alumnos);
```

COLECCIONES CON OBJETOS

De la misma manera que podemos crear colecciones con los tipos de datos de Java, podemos crear colecciones, de algún objeto que hayamos creado previamente. Esto, nos serviría para manejar varios objetos al mismo tiempo y acceder a ellos de una manera más sencilla.

AÑADIR UN OBJETO A UNA COLECCIÓN

Para añadir un objeto a una colección tenemos que primero crear el objeto que queremos trabajar y después crear una colección donde su tipo de dato sea dicho objeto.

La manera de agregar los objetos a la colección es muy parecida a lo que habíamos visto previamente.

A excepción de las colecciones **Tree**, ya sean TreeSet o TreeMap. Ya que al tratar de agregar elementos un Tree que su tipo de dato sea algún objeto creado por nosotros. Y los Tree, siendo colecciones que se ordenan a si mismas, debemos informarle al Tree como va a ordenarse. Pensemos que el objeto posee más de un dato(atributos), entonces el Tree, no sabe por qué atributo va a ordenarse. Para solucionar esto vamos a necesitar un Comparator que le de la pauta de como ordenarse y sobre que atributo. El Comparator está explicado más abajo en la guía y muestra como agregárselo a los Tree.

Listas:

```
ArrayList<Libro> libros = new ArrayList();  
  
Libro libro = new Libro();  
  
libros.add(libro);
```

Conjuntos:

```
HashSet<Perro> perros = new HashSet();  
  
Perro perro = new Perro();  
  
perros.add(perro);
```

Mapas:

```
HashMap<Integer, Alumno> alumnos = new HashMap();  
  
int dni = 34576189;  
  
Alumno alumno = new Alumno("Pepe", "Honguito");  
  
alumnos.put(dni, alumno);
```

RECORRER UNA COLECCIÓN CON OBJETOS

Para recorrer una colección donde su tipo de dato sea un objeto creado por nosotros, vamos a seguir utilizando los métodos que conocemos, el for each o el iterator. Pero a la hora de mostrar el objeto con un System.out.println, no nos va a mostrar sus atributos. Sino que, nos va a mostrar el nombre de la clase, el nombre del objeto, una arroba y un código hash para representar los valores del objeto.

Ejemplo:

```
ArrayList<Libro> libros = new ArrayList();  
Libro libro = new Libro();  
libros.add(libro);  
for (Libro libro : libros) {  
  
System.out.println(libro);  
}
```

Cuando queremos mostrar el libro, que está siendo recorrido por el for each, nos mostraría algo así: Libreria.Libro@14ae5a5

Para solucionar este problema, vamos a tener que sobreescribir(Override), un metodo de la clase String, dentro de la clase de nuestro objeto. Este metodo va a transformar, el nombre de la clase, el nombre del objeto y el hash, en una cadena legible para imprimir. Para poder usar este metodo vamos a ir a nuestra clase, ahí hacemos click derecho, insert code y le damos a **toString()**. Eso nos va a generar un metodo **toString()** con los atributos de nuestro objeto y que retorna una cadena para mostrar el objeto.

Ejemplo:

```
@Override  
public String toString() {  
    return "Libro{" + "titulo=" + titulo + '}';  
}
```

Este metodo se va a llamar solo, sin necesidad que lo llamemos nosotros, siempre que queramos mostrar nuestro objeto en un System.out.println. Y mostrará la linea que se ve en el return.

Ejemplo:

```
ArrayList<Libro> libros = new ArrayList();  
Libro libro = new Libro();  
libro.setTitulo("La Odisea");  
libros.add(libro);  
for (Libro libro : libros) {  
  
System.out.println(libro);  
}  
  
Output: Libro{titulo= La Odisea}
```

COMPARATOR

A la hora de querer ordenar una colección de objetos en Java, no podemos utilizar la función sort, ya que el sort se utiliza para ordenar colecciones con elementos uniformes. Pero los objetos pueden tener dentro distintos tipos de datos (atributos). Entonces, nuestra función sort no sabe porqué tipo de dato o atributo ordenar. Para esto, utilizamos la interfaz **Comparator** con su función **compare** en nuestra clase entidad.

Supongamos que tenemos una clase Perro, que tiene como atributos el nombre del perro y la edad. Nosotros queremos ordenar los perros por edad, deberemos crear el método compare de la clase Comparator en la clase Perro.

Ejemplo:

Public Class Perro

```
public static Comparator<Perro> compararEdad = new Comparator<Perro>() {  
  
    @Override  
  
    public int compare(Perro p1, Perro p2) {  
  
        return p2.getEdad().compareTo(p1.getEdad());  
  
    }  
  
};  
}
```

Explicación del método:

- El método crea un objeto estático de la interfaz Comparator. Este nos va permitir utilizar a través de un sobre escribir (Override) el método compare, el mismo nos deja comparar dos objetos para poder ordenarlos. Este objeto se crea static para poder llamar al método solo llamando a la clase, sin tener que crear otro objeto Comparator, en este caso la clase Perro.
- Dentro de la creación de objeto se crea un método de la clase Comparator llamado compare, arriba del método se puede ver la palabra Override. Override, se usa cuando desde una subclase (Perro), queremos utilizar un método de otra clase (Comparator) en nuestra subclase.
- El método recibe dos objetos de la clase Perro y retorna una comparación entre los dos usando los get para traer el atributo que queríamos comparar y usa la función compareTo, que devuelve 0 si la edad es la misma, 1 si la primera edad es mayor a la segunda y -1 si la primera edad es menor a la segunda.
- Si quisiéramos cambiar el atributo que usa para ordenar, pondríamos otro atributo en el get del return.

USO DEL METODO COMPARATOR

Como el comparador se va a usar para ordenar nuestras colecciones, se va a poner en el llamado de la función Collections.sort() y se va a poner en la inicialización de cualquier tipo de Tree.

Listas:

```
ArrayList<Perro> perros = new ArrayList();
```

perros.sort(Perro.compararEdad); Se llama al metodo estatico a traves de la clase y se pone la lista a ordenar.

Conjuntos:

```
HashSet<Perro> perrosSet = new HashSet();
```

```
ArrayList<Perro> perrosLista = new ArrayList(perrosSet);
```

```
perrosLista.sort(Perro.compararEdad);
```

Crear un TreeSet

En los TreeSet necesitamos crearlos con el comparador porque como el TreeSet se ordena solo, necesitamos decirle al TreeSet, bajo que atributo se va a ordenar, por eso le pasamos el comparador en el constructor.

```
TreeSet<Perro> perros = new TreeSet(Perro.compararEdad);
```

```
Perro perro = new Perro();
```

```
perros.add(perro);
```

Mapas:

```
HashMap<Integer, Alumno> alumnos = new HashMap();
```

ArrayList<Alumno> nombres = new ArrayList(map.values()); Se usa una función de los mapas para traer todos valores.

```
nombres.sort(Alumno.compararDni);
```

COLECCIONES EN FUNCIONES

A la hora de querer pasar una colección a una función, deberemos recordar que Java es fuertemente tipado, por lo que deberemos poner el tipo de dato de la colección y que tipo de colección es cuando la pongamos como argumento.

Listas:

```
Public void llenarLista(ArrayList<Integer> numeros){
```

```
numeros.add(20)
```

```
}
```

Main

```
ArrayList<Integer> numeros = new ArrayList();
llenarLista(numeros); // Le pasamos la lista a la función
```

Conjuntos:

```
Public void llenarHashSet(HashSet<String> palabras){
    palabras.add("Hola")
}

Main
HashSet<String> palabras = new HashSet();
llenarHashSet(palabras); // Le pasamos el conjunto a la función
```

Mapas:

```
Public void llenarMapa(HashMap<Integer, String> alumnos){
    alumnos.add(1, "Pepe");
}

Main
HashMap<Integer, String> alumnos = new HashMap();
llenarMapa(alumnos); // Le pasamos el conjunto a la función
```

DEVOLVER UNA COLECCIÓN EN FUNCIONES

Para devolver una colección en una función, tenemos que hacer que el tipo de dato de nuestra función sea la colección que queremos devolver, teniendo también el tipo de dato que va a manejar dicha colección.

Listas:

```
Public ArrayList<Integer> llenarLista(){
    ArrayList<Integer> numeros = new ArrayList();
    numeros.add(20);
    return numeros; // Devolvemos la lista llena.
}
```

Conjuntos:

```
Public HashSet<String> llenarHashSet(){
    HashSet<String> palabras = new HashSet();
    palabras.add("Hola")
    return palabras }
```

Mapas:

```
Public HashMap<Integer, String> llenarMapa(){  
    HashMap<Integer, String> alumnos = new HashMap();  
    alumnos.add(1, "Pepe");  
    return alumnos;  
}
```

Proyecto con ejemplos de colecciones

El proyecto contiene un paquete con un main para cada tipo de colección y un paquete más que muestra como usar una lista con un objeto. Además contiene algunos métodos que no están explicados en la teoría.

Link: [Colecciones](#)

CLASE COLLECTIONS

La clase collections es parte del framework de colecciones y también es parte del paquete java.util. Esta clase nos provee de métodos que reciben una colección y realizan alguna operación o devuelven una colección, según el método. Vamos a mostrar algunos de los métodos pero hay muchos más.

Método	Descripción.
fill(List<T> lista, Objeto objeto)	Este método reemplaza todos los elementos de la lista con un elemento específico.
frequency(Collection<T> colección, Objeto objeto)	Este método retorna la cantidad de veces que se encuentra un elemento específico en una colección.
replaceAll(List<T> lista, T valorViejo, T valorNuevo)	Este método reemplaza todas las apariciones de un elemento específico en una lista, con otro valor.
reverse(List<T> lista)	Este método invierte el orden de los elementos de una lista.
reverseOrder()	Este método retorna un comparador que invierte el orden de los elementos de una colección.
shuffle(List<T> lista)	Este método modifica la posición de los elementos de una lista de manera aleatoria.
sort(List<T> lista)	Este método ordena los elementos de una lista de manera ascendente.

METODOS EXTRAS COLECCIONES

En la guía mostramos las acciones más realizadas con colecciones, con la ayuda de sus métodos, pero también existen otros métodos en las colecciones para realizar otras acciones. **Nota:** los métodos de los List y los Set, son los mismos, quitando el get y el set.

Listas y Conjuntos:

Método	Descripción.
size()	Este método retorna el tamaño de una lista / conjunto.
clear()	Este método se usa para remover todos los elementos de una lista / conjunto.
remove(int índice)	Este método remueve un elemento de un índice específico. Esto mueve los elementos de manera que no queden índices sin elementos,

<code>remove(elemento)</code>	Este método remueve un elemento de una lista
<code>get(int índice)</code>	Este método retorna un elemento de la lista según un índice de la lista.
<code>set(int índice, elemento)</code>	Este método guarda un elemento en la lista en un índice específico.
<code>isEmpty()</code>	Este método retorna verdadero si la lista / conjunto está vacía y falso si no lo está.
<code>contains(elemento)</code>	Este método recibe un elemento dado por el usuario y revisa si el elemento se encuentra en la lista o no. Si el elemento se encuentra retorna verdadero y si no falso.

Mapas:

Método	Descripción.
<code>clear()</code>	Este método se usa para remover todos los elementos de un mapa.
<code>containsKey(Llave)</code>	Este método recibe una llave dada por el usuario y revisa si la llave se encuentra en la lista o no. Si la llave se encuentra retorna verdadero y si no falso.
<code>containsValue(Valor)</code>	Este método recibe un valor dado por el usuario y revisa si el valor se encuentra en el mapa o no. Si el elemento se encuentra retorna verdadero y si no falso.
<code>get(Llave)</code>	Este método retorna un elemento del mapa según una llave dentro del mapa.
<code>isEmpty()</code>	Este método retorna verdadero si el mapa está vacío y falso si no lo está.
<code>size()</code>	Este método retorna el tamaño de un mapa.
<code>values()</code>	Este método crea una colección según los valores del mapa. Ósea, que retorna una lista, por ejemplo, con todos los valores del mapa.
<code>clear()</code>	Este método se usa para remover todos los elementos de un mapa.

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) Cual de estos paquetes es el contenedor de las colecciones:
 - a) java.lang
 - b) java.util
 - c) java.net
 - d) java.awt

- 2) Las colecciones en Java son:
 - a) Un grupo de objetos.
 - b) Un grupo de clases.
 - c) Un grupo de interfaces.
 - d) Ninguna de las anteriores.

- 3) En el framework de colecciones de Java un Set es
 - a) Una colección que no puede contener elementos duplicados
 - b) Una colección ordenada que puede contener elementos duplicados
 - c) Un objeto que mapea conjuntos de clave valor y no puede contener valores duplicados
 - d) Ninguna de las anteriores

- 4) Cual, de estos métodos, borra un elemento de una colección:
 - a) .clear();
 - b) .delete();
 - c) .remove();
 - d) .reset();

- 5) Para agregar elementos en una lista se usa la función:
 - a) lista.length();
 - b) lista.size();
 - c) lista.add();
 - d) lista.iterator();

- 6) En Java un Iterator es:
 - a) Una interface que proporciona los métodos para borrar elementos de una colección
 - b) Una interface que proporciona los métodos para recorrer los elementos de una colección y posibilita el borrado de elementos
 - c) Una interface que proporciona los métodos para ordenar los elementos de la colección.
 - d) Ninguna de las anteriores

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

En este módulo vamos a continuar modelando los objetos con el lenguaje de programación Java, pero ahora vamos a utilizar las colecciones para poder manejarlas de manera más sencilla y ordenada.

VER VIDEOS:

- A. [Introducción](#)
- B. [Listas 1](#)
- C. [Listas 2](#)
- D. [Listas 3](#)

1. Diseñar un programa que lea y guarde razas de perros en un ArrayList de tipo String. El programa pedirá una raza de perro en un bucle, el mismo se guardará en la lista y después se le preguntará al usuario si quiere guardar otro perro o si quiere salir. Si decide salir, se mostrará todos los perros guardados en el ArrayList.

VER VIDEO: [Iterar o Recorrer Colecciones](#)

2. Continuando el ejercicio anterior, después de mostrar los perros, al usuario se le pedirá un perro y se recorrerá la lista con un Iterator, se buscará el perro en la lista. Si el perro está en la lista, se eliminará el perro que ingresó el usuario y se mostrará la lista ordenada. Si el perro no se encuentra en la lista, se le informará al usuario y se mostrará la lista ordenada.
3. Crear una clase llamada Alumno que mantenga información sobre las notas de distintos alumnos. La clase Alumno tendrá como atributos, su nombre y una lista de tipo Integer con sus 3 notas.
En el main deberemos tener un bucle que crea un objeto Alumno. Se pide toda la información al usuario y ese Alumno se guarda en una lista de tipo Alumno y se le pregunta al usuario si quiere crear otro Alumno o no.

Despues de ese bluce tendremos el siguiente método en la clase Alumno:

Metodo notaFinal(): El usuario ingresa el nombre del alumno que quiere calcular su nota final y se lo busca en la lista de Alumnos. Si está en la lista, se llama al método. Dentro del método se usará la lista notas para calcular el promedio final de alumno. Siendo este promedio final, devuelto por el método y mostrado en el main.

Ejemplo de una colección como atributo: [ColeccionAtributo](#)

VER VIDEO: [Comparador](#)

4. Un cine necesita implementar un sistema en el que se puedan cargar películas. Para esto, tendremos una clase Pelicula con el título, director y duración de la película (en horas). Implemente las clases y métodos necesarios para esta situación, teniendo en cuenta lo que se pide a continuación:

En el main deberemos tener un bucle que crea un objeto Pelicula pidiéndole al usuario todos sus datos y guardándolos en el objeto Pelicula.

Después, esa Pelicula se guarda una lista de Peliculas y se le pregunta al usuario si quiere crear otra Pelicula o no.

Después de ese bucle realizaremos las siguientes acciones:

- Mostrar en pantalla todas las películas.
- Mostrar en pantalla todas las películas con una duración mayor a 1 hora.
- Ordenar las películas de acuerdo a su duración (de mayor a menor) y mostrarlo en pantalla.
- Ordenar las películas de acuerdo a su duración (de menor a mayor) y mostrarlo en pantalla.
- Ordenar las películas por título, alfabéticamente y mostrarlo en pantalla.
- Ordenar las películas por director, alfabéticamente y mostrarlo en pantalla.

Nota: recordar el uso del Comparator para ordenar colecciones con objetos.

VER VIDEO: [Conjuntos](#)

5. Se requiere un programa que lea y guarde países, y para evitar que se ingresen repetidos usaremos un conjunto. El programa pedirá un país en un bucle, se guardará el país en el conjunto y después se le preguntará al usuario si quiere guardar otro país o si quiere salir, si decide salir, se mostrará todos los países guardados en el conjunto.

Después deberemos mostrar el conjunto ordenado alfabéticamente para esto recordar como se ordena un conjunto.

Y por último, al usuario se le pedirá un país y se recorrerá el conjunto con un Iterator, se buscará el país en el conjunto y si está en el conjunto se eliminará el país que ingresó el usuario y se mostrará el conjunto. Si el país no se encuentra en el conjunto se le informará al usuario.

VER VIDEO: [Mapas](#)

6. Se necesita una aplicación para una tienda en la cual queremos almacenar los distintos productos que venderemos y el precio que tendrán. Además, se necesita que la aplicación cuente con las funciones básicas.

Estas las realizaremos en el main. Como, introducir un elemento, modificar su precio, eliminar un producto y mostrar los productos que tenemos con su precio (Utilizar Hashmap). El HashMap tendrá de llave el nombre del producto y de valor el precio. Realizar un menú para lograr todas las acciones previamente mencionadas.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Diseñar un programa que lea una serie de valores numéricos enteros desde el teclado y los guarde en un ArrayList de tipo Integer. La lectura de números termina cuando se introduzca el valor -99. Este valor no se guarda en el ArrayList. A continuación, el programa mostrará por pantalla el número de valores que se han leído, su suma y su media (promedio).

2. Crear una clase llamada CantanteFamoso. Esta clase guardará cantantes famosos y tendrá como atributos el nombre y discoConMasVentas.

Se debe, además, en el main, crear una lista de tipo CantanteFamoso y agregar 5 objetos de tipo CantanteFamoso a la lista. Luego, se debe mostrar los nombres de cada cantante y su disco con más ventas por pantalla.

Una vez agregado los 5, en otro bucle, crear un menú que le de la opción al usuario de agregar un cantante más, mostrar todos los cantantes, eliminar un cantante que el usuario elija o de salir del programa. Al final se deberá mostrar la lista con todos los cambios.

3. Implemente un programa para una Librería haciendo uso de un HashSet para evitar datos repetidos. Para ello, se debe crear una clase llamada Libro que guarde la información de cada uno de los libros de una Biblioteca. La clase Libro debe guardar el título del libro, autor, número de ejemplares y número de ejemplares prestados. También se creará en el main un HashSet de tipo Libro que guardará todos los libros creados.

En el main tendremos un bucle que crea un objeto Libro pidiéndole al usuario todos sus datos y los seteandolos en el Libro. Despues, ese Libro se guarda en el conjunto y se le pregunta al usuario si quiere crear otro Libro o no.

La clase Librería contendrá además los siguientes métodos:

- Constructor por defecto.
- Constructor con parámetros.
- Métodos Setters/getters
- Método prestamo(): El usuario ingresa el titulo del libro que quiere prestar y se lo busca en el conjunto. Si está en el conjunto, se llama con ese objeto Libro al método. El método se incrementa de a uno, como un carrito de compras, el atributo ejemplares prestados, del libro que ingresó el usuario. Esto sucederá cada vez que se realice un préstamo del libro. No se podrán prestar libros de los que no queden ejemplares disponibles para prestar. Devuelve true si se ha podido realizar la operación y false en caso contrario.

- Método devolucion(): El usuario ingresa el título del libro que quiere devolver y se lo busca en el conjunto. Si está en el conjunto, se llama con ese objeto al método. El método decrementa de a uno, como un carrito de compras, el atributo ejemplares prestados, del libro seleccionado por el usuario. Esto sucederá cada vez que se produzca la devolución de un libro. No se podrán devolver libros donde que no tengan ejemplares prestados. Devuelve true si se ha podido realizar la operación y false en caso contrario.
- Método toString para mostrar los datos de los libros.

4. Almacena en un HashMap los códigos postales de 10 ciudades a elección de esta página: <https://mapanet.eu/index.htm>. Nota: Poner el código postal sin la letra, solo el numero.

- Pedirle al usuario que ingrese 10 códigos postales y sus ciudades.
- Muestra por pantalla los datos introducidos
- Pide un código postal y muestra la ciudad asociada si existe sino avisa al usuario.
- Muestra por pantalla los datos
- Agregar una ciudad con su código postal correspondiente más al HashMap.
- Elimina 3 ciudades existentes dentro del HashMap, que pida el usuario.
- Muestra por pantalla los datos

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

RELACIONES ENTRE CLASES

PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS



GUÍA RELACIONES ENTRE CLASES

RELACIONES ENTRE CLASES

Una relación es una conexión semántica entre clases. Permite que una clase conozca sobre los atributos, operaciones y relaciones de otras clases. Las clases no actúan aisladas entre sí, al contrario las clases están relacionadas unas con otras. Una clase puede ser un tipo de otra clase —generalización— o bien puede contener objetos de otra clase de varias formas posibles, dependiendo de la fortaleza de la relación entre las dos clases.

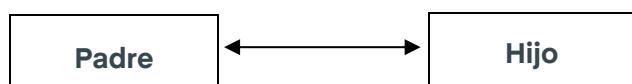
En la programación orientada a objetos, un objeto se comunica con otro objeto para utilizar la funcionalidad y los servicios proporcionados por ese objeto. Por ejemplo: un objeto curso tiene varios objetos alumnos y un objeto profesor.

Esto significa que, gracias a la relación entre objetos, el objeto curso puede tener toda la información que necesita. Además, nos ayuda para la reutilización de código, ya que podemos usar todo lo de la clase que ya habíamos escrito,

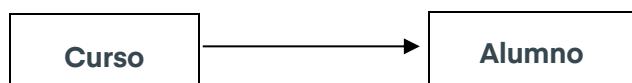
La relación entre dos clases separadas se establece a través de sus Objetos. Es decir, las clases se conectan juntas conceptualmente. Las relaciones entre clases realmente significan que una clase contiene una referencia a un objeto u objetos, de la otra clase en la forma de un atributo.

La relación más simple es la asociación, esta relación es entre dos objetos como habíamos dicho previamente. En las relaciones de asociación se puede establecer una relación **bidireccional**, que los objetos que están al extremo de una relación pueden “conocerse” entre sí, o una relación **unidireccional** que solamente uno de ellos “conoce” a otro.

Bidireccional:



Unidireccional:



Dentro de la asociación simple existe la **composición** y la **agregación**, que son las dos formas de relaciones entre clases.

AGREGACIÓN

Representa un tipo de relación muy particular, en la que una clase es instanciada por otro objeto y clase. La agregación se podría definir como el momento en que dos objetos se unen para trabajar juntos y así, alcanzar una meta. Un punto a tomar muy en cuenta es que ambos objetos son independientes entre sí. Para validar la agregación, la frase “**Usa un**” debe tener sentido, por ejemplo: El programador usa una computadora. El objeto computadora va a existir más allá de que exista o no el objeto programador.

En agregación, ambos objetos pueden sobrevivir individualmente, lo que significa que al borrar un objeto no afectará a la otra entidad.



COMPOSICIÓN

La composición es una relación más fuerte que la agregación, es una "relación de vida", es decir, que el tiempo de vida de un objeto está condicionado por el tiempo de vida del objeto que lo incluye. La composición es un tipo de relación dependiente en dónde un objeto más complejo es conformado por objetos más pequeños. En esta situación, la frase "**Tiene un**", debe tener sentido, por ejemplo: el cliente tiene una cuenta bancaria. Esta relación es una composición, debido a que al eliminar el cliente la cuenta bancaria no tiene sentido, y también se debe eliminar, es decir, la cuenta existe sólo mientras exista el cliente.



RELACIONES EN CÓDIGO

Recordemos que las relaciones entre clases significan que una clase contiene una referencia a un objeto u objetos, de la otra clase en la forma de un atributo. Pero a la hora de poner un atributo en una clase, debemos ver el tipo de relación de esas clases.

En las relaciones, tanto composición como agregación, las relaciones pueden ser de **uno a uno**, de **uno a muchos**, de **muchos a uno**, de **muchos a muchos**. El tipo de relación se ve representada a la hora de poner el objeto como forma de atributo en la clase que recibe la relación. Por ahora vamos a trabajar solo con **uno a uno** y **uno a muchos** porque son las que podemos representar en código por ahora.

Uno a uno

Por cada objeto tenemos una relación con un solo objeto. Ejemplo: para **un** curso tengo **un** profesor. En código se representa con un atributo que sea un objeto.

```
Public class Profesor {  
    private String nombre;  
    private String apellido;  
}
```

```
Public class Curso {  
    private Profesor profesor;  
    public Profesor getProfesor() {  
        return profesor;  
    }  
  
    public void setProfesor(Profesor profesor){  
        this.profesor = profesor;  
    }  
}
```

En este ejemplo en el Main vamos a tener que crear un objeto Profesor, para poder guardarlo en el Curso. Para guardar el objeto podemos usar el set que se va a generar de dicho objeto Profesor, ya que es un atributo de la clase Curso.

Main

```
Profesor profesor = new Profesor();
profesor.setNombre("Agustín");
profesor.setApellido("Lima");
Curso curso = new Curso();
curso.setProfesor(profesor);
```

Uno a muchos

Por cada objeto tenemos una relación con muchos objetos de una clase. Ejemplo: para **un** curso tengo **muchos** alumnos. En java para guardar varios objetos de una clase utilizamos colecciones. Y como las listas son las colecciones más rápidas de llenar, utilizamos una lista

Public class Alumno { private String nombre; private String apellido; }	Public class Curso { private List<Alumno> alumnos; public List<Alumno> getAlumnos() { return alumnos; } public void setAlumno(sList<Alumno> alumnos){ this.alumnos = alumnos; }
--	--

En este ejemplo en el Main vamos a tener que crear varios objetos Alumno para después guardarlos en un ArrayList de tipo Alumno, para poder guardarlo en el Curso. Para guardar el objeto podemos usar el set que se va a generar de dicho ArrayList de tipo Alumno, ya que es un atributo de la clase Curso.

Main

```
Alumno alumno1 = new Alumno();
alumno1.setNombre("Mariela");
alumno1.setApellido("Gadea");
ArrayList<Alumno> alumnos = new ArrayList();
alumnos.add(alumno1);
Curso curso = new Curso();
curso.setAlumnos(alumnos);
```

UML

El lenguaje de modelado unificado (UML) es un lenguaje de modelado de propósito general. El objetivo principal de UML es definir una forma estándar de visualizar la forma en que se ha diseñado un sistema mediante diagramas. Es bastante similar a los planos utilizados en otros campos de la ingeniería.

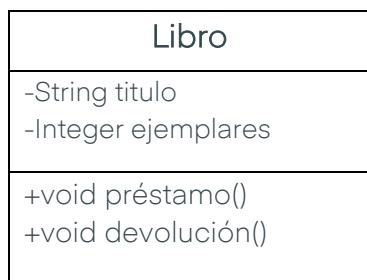
UML no es un lenguaje de programación, es más bien un lenguaje visual. Usamos diagramas UML para representar el comportamiento y la estructura de un sistema. Estos diagramas se hacen siempre previos a la codificación del programa en sí, también para facilitar después la creación del programa si ya tenemos en claro qué debemos crear. Existen varios tipos de diagramas de programación que podemos hacer con UML, en el que vamos a hacer hincapié nosotros es el diagrama de clases.

DIAGRAMAS DE CLASES

Es el componente básico de todos los programas orientados a objetos. Usamos diagramas de clases para representar la estructura de un sistema mostrando las clases del sistema, sus métodos y atributos. Los diagramas de clases también nos ayudan a identificar la relación entre diferentes clases u objetos. Ya sea relaciones entre clases o herencia. Cada clase está representada por un rectángulo que tiene una subdivisión de tres compartimentos: nombre, atributos y métodos.

Hay tres tipos de modificadores que se utilizan para decidir la visibilidad de atributos y métodos:

- + se usa para el modificador de acceso public.
- # se usa para el modificador de acceso protected.
- se usa para el modificador de acceso private.



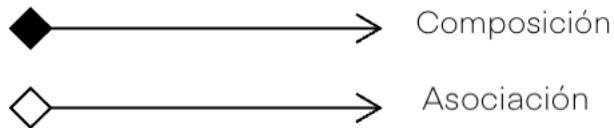
Si tuviéramos una interfaz, se vería así



Nota: El concepto de interfaz se desarrollará en la siguiente guía.

RELACIONES ENTRE CLASES

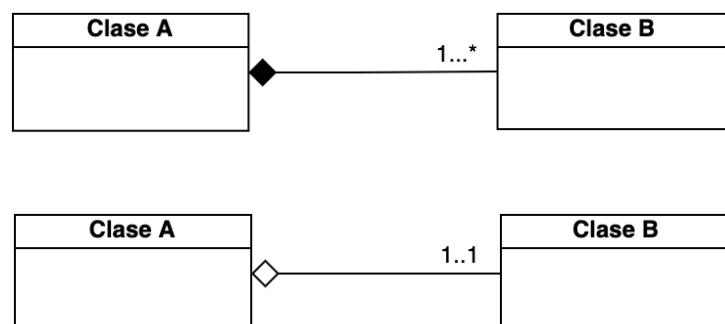
Las relaciones entre clases se representan con flechas entre las clases. La clase que recibe la relación de la otra clase, como un objeto de la otra clase, es la clase a la que lo toca el rombo.



Y para representar el tipo de relación, ya sea **uno a uno**, de **uno a muchos**, de **muchos a uno** o **muchos a muchos**, es con un símbolo para cada relación en la flecha.

A continuación, veremos uno de los muchos ejemplos:

1...1	Uno a uno
1...*	Uno a muchos o muchos a uno

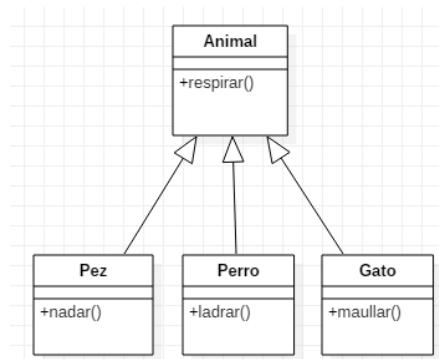


En el primer ejemplo la Clase A tiene a la clase B por ser una composición y en el segundo ejemplo, la clase A usa a la clase B por ser una asociación.

HERENCIA

El concepto de herencia se desarrollará en la siguiente guía.

La herencia se representa con la siguiente flecha:



PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) La relación más fuerte es la
 - a) Agregación
 - b) Composición
 - c) Dependencia
 - d) Ninguna de las anteriores
- 2) La relación más débil es la
 - a) Agregación
 - b) Composición
 - c) Dependencia
 - d) Ninguna de las anteriores
- 3) La relación es entre
 - a) Clases
 - b) Interfaces
 - c) Métodos
 - d) Ninguna de las anteriores
- 4) La relación se representa en una clase con un
 - a) Método
 - b) Constructor
 - c) Atributo que es un objeto de otra clase
 - d) Ninguna de las anteriores
- 5) ¿Por qué usamos relaciones entre clases?
 - a) Para usar la funcionalidad de una clase en otra clase.
 - b) Para mejorar la comunicación entre clases
 - c) Para incrementar la reutilización de código
 - d) Todas las anteriores
- 6) En base al siguiente código. ¿Qué afirmación describe mejor la relación entre estas dos clases?

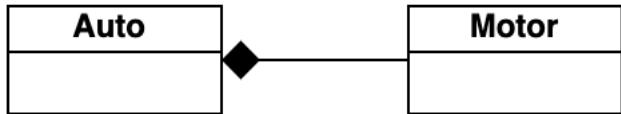
```
Pagina pagina = new Pagina();
Libro libro = new Libro(pagina);
```

 - a) Pagina tiene un Libro
 - b) Libro tiene una pagina
 - c) Libro hereda de pagina
 - d) Ninguna de las anteriores
- 7) El modificador de acceso public en los UML se representa con un
 - a) Menos (-)
 - b) Más (+)
 - c) Numeral (#)
 - d) Ninguna de las anteriores

8) El modificador de acceso private en los UML se representa con un

- a) Menos (-)
- b) Más (+)
- c) Numeral (#)
- e) Ninguna de las anteriores

9) En base a la siguiente imagen, elegir la opción que describe la relación:



- a) Auto usa un Motor
- b) Motor tiene un Auto
- c) Auto tiene un Motor
- d) Motor usa un Auto

10) En base a la siguiente imagen, elegir la opción que describe la relación:



- a) Alumno tiene un Libro
- b) Libro tiene un Alumno
- c) Libro usa un Alumno
- d) Alumno usa un Libro

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

En este módulo de POO, vamos a empezar a ver cómo dos o más clases pueden relacionarse entre sí, ya sea por una relación entre clases o mediante una herencia de clases.

RELACIONES ENTRE CLASES

VER VIDEOS:

- A. [Enum](#)
- B. [Asociación Simple](#)
- C. [Asociación de Composición](#)
- D. [Asociación de Agregación](#)
- E. [Asociación Inversa](#)
- F. [Asociación Reflexiva](#)
- G. [Genéricos](#)
- H. [UML](#)

1. Realizar un programa para que una Persona pueda adoptar un Perro. Vamos a contar de dos clases. Perro, que tendrá como atributos: nombre, raza, edad y tamaño; y la clase Persona con atributos: nombre, apellido, edad, documento y Perro.
Ahora deberemos en el main crear dos Personas y dos Perros. Después, vamos a tener que pensar la lógica necesaria para asignarle a cada Persona un Perro y por ultimo, mostrar desde la clase Persona, la información del Perro y de la Persona.
2. Realizar el juego de la ruleta rusa de agua en Java. Como muchos saben, el juego se trata de un número de jugadores, que, con un revolver de agua, el cual posee una sola carga de agua, se dispara y se moja. Las clases a hacer del juego son las siguientes:

Clase Revolver de agua: esta clase posee los siguientes atributos: posición actual (posición del tambor que se dispara, puede que esté el agua o no) y posición agua (la posición del tambor donde se encuentra el agua). Estas dos posiciones, se generarán aleatoriamente.

Métodos:

- llenarRevolver(): le pone los valores de posición actual y de posición del agua. Los valores deben ser aleatorios.
- mojar(): devuelve true si la posición del agua coincide con la posición actual
- siguienteChorro(): cambia a la siguiente posición del tambor
- toString(): muestra información del revolver (posición actual y donde está el agua)

Clase Jugador: esta clase posee los siguientes atributos: id (representa el número del jugador), nombre (Empezara con Jugador más su ID, "Jugador 1" por ejemplo) y mojado (indica si está mojado o no el jugador). El número de jugadores será decidido por el usuario, pero debe ser entre 1 y 6. Si no está en este rango, por defecto será 6.

Métodos:

- disparo(Revolver r): el método, recibe el revolver de agua y llama a los métodos de mojar() y siguienteChorro() de Revolver. El jugador se apunta, aprieta el gatillo y si el revolver tira el agua, el jugador se moja. El atributo mojado pasa a false y el método devuelve true, sino false.

Clase Juego: esta clase posee los siguientes atributos: Jugadores (conjunto de Jugadores) y Revolver

Métodos:

- llenarJuego(ArrayList<Jugador>jugadores, Revolver r): este método recibe los jugadores y el revolver para guardarlos en los atributos del juego.
- ronda(): cada ronda consiste en un jugador que se apunta con el revolver de agua y aprieta el gatillo. Si el revolver tira el agua el jugador se moja y se termina el juego, sino se moja, se pasa al siguiente jugador hasta que uno se moje. Si o si alguien se tiene que mojar. Al final del juego, se debe mostrar que jugador se mojó.

Pensar la lógica necesaria para realizar esto, usando los atributos de la clase Juego.

3. Realizar una baraja de cartas españolas orientada a objetos. Una carta tiene un número entre 1 y 12 (el 8 y el 9 no los incluimos) y un palo (espadas, bastos, oros y copas). Esta clase debe contener un método `toString()` que retorne el número de carta y el palo. La baraja estará compuesta por un conjunto de cartas, 40 exactamente.

Las operaciones que podrá realizar la baraja son:

- barajar(): cambia de posición todas las cartas aleatoriamente.
- siguienteCarta(): devuelve la siguiente carta que está en la baraja, cuando no haya más o se haya llegado al final, se indica al usuario que no hay más cartas.
- cartasDisponibles(): indica el número de cartas que aún se puede repartir.
- darCartas(): dado un número de cartas que nos pidan, le devolveremos ese número de cartas. En caso de que haya menos cartas que las pedidas, no devolveremos nada, pero debemos indicárselo al usuario.
- cartasMenton(): mostramos aquellas cartas que ya han salido, si no ha salido ninguna indicárselo al usuario
- mostrarBaraja(): muestra todas las cartas hasta el final. Es decir, si se saca una carta y luego se llama al método, este no mostrara esa primera carta.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Ahora se debe realizar unas mejoras al ejercicio de Perro y Persona. Nuestro programa va a tener que contar con muchas personas y muchos perros. El programa deberá preguntarle a cada persona, que perro según su nombre, quiere adoptar. Dos personas no pueden adoptar al mismo perro, si la persona eligió un perro que ya estaba adoptado, se le debe informar a la persona.
Una vez que la Persona elige el Perro se le asigna, al final deberemos mostrar todas las personas con sus respectivos perros.

2. Nos piden hacer un programa sobre un Cine, que tiene una sala con un conjunto de asientos (8 filas por 6 columnas). De Cine nos interesa conocer la película que se está reproduciendo, la sala con los espectadores y el precio de la entrada. Luego, de las películas nos interesa saber el título, duración, edad mínima y director. Por último, del espectador, nos interesa saber su nombre, edad y el dinero que tiene disponible.

Para representar la sala con los espectadores vamos a utilizar una matriz. Los asientos son etiquetados por una letra y un número la fila A1 empieza al final del mapa como se muestra en la tabla. También deberemos saber si el asiento está ocupado por un espectador o no, si esta ocupado se muestra una X, sino un espacio vacío.

8	A	X	1	8	B	X	1	8	C	X	1	8	D		1	8	E	X	1	8	F	X
7	A	X	1	7	B	X	1	7	C	X	1	7	D	X	1	7	E		1	7	F	X
6	A		1	6	B	X	1	6	C		1	6	D	X	1	6	E	X	1	6	F	
5	A	X	1	5	B		1	5	C	X	1	5	D	X	1	5	E	X	1	5	F	X
4	A	X	1	4	B	X	1	4	C	X	1	4	D	X	1	4	E	X	1	4	F	X
3	A		1	3	B	X	1	3	C	X	1	3	D		1	3	E	X	1	3	F	
2	A	X	1	2	B		1	2	C	X	1	2	D	X	1	2	E	X	1	2	F	
1	A	X	1	1	B	X	1	1	C	X	1	1	D	X	1	1	E	X	1	1	F	

Se debe realizar una pequeña simulación, en la que se generen muchos espectadores y se los ubique en los asientos aleatoriamente (no se puede ubicar un espectador donde ya este ocupado el asiento).

Los espectadores serán ubicados de uno en uno y para ubicarlos tener en cuenta que sólo se podrá sentar a un espectador si tiene el dinero suficiente para pagar la entrada, si hay espacio libre en la sala y si tiene la edad requerida para ver la película. En caso de que el asiento este ocupado se le debe buscar uno libre.

Al final del programa deberemos mostrar la tabla, podemos mostrarla con la letra y numero de cada asiento o solo las X y espacios vacíos.

3. Ha llegado el momento de poner de prueba tus conocimientos. Para te vamos a contar que te ha contratado "La Tercera Seguros", una empresa aseguradora que brinda a sus clientes coberturas integrales para vehículos.

Luego de un pequeño relevamiento, te vamos a pasar en limpio los requerimientos del sistema que quiere realizar la empresa.

- a. Gestión Integral de clientes. En este módulo vamos a registrar la información personal de cada cliente que posea pólizas en nuestra empresa. Nombre y apellido, documento, mail, domicilio, teléfono.
- b. Gestión de vehículos. Se registra la información de cada vehículo asegurado. Marca, modelo, año, número de motor, chasis, color, tipo (camioneta, sedán, etc.).
- c. Gestión de Pólizas: Se registrará una póliza, donde se guardará los datos tanto de un vehículo, como los datos de un solo cliente. Los datos incluidos en ella son: número de póliza, fecha de inicio y fin de la póliza, cantidad de cuotas, forma de pago, monto total asegurado, incluye granizo, monto máximo granizo, tipo de cobertura (total, contra terceros, etc.). Nota: prestar atención al principio de este enunciado y pensar en las relaciones entre clases. Recuerden que pueden ser de uno a uno, de uno a muchos, de muchos a uno o de muchos a muchos.
- d. Gestión de cuotas: Se registrarán y podrán consultar las cuotas generadas en cada póliza. Esas cuotas van a contener la siguiente información: número de cuota, monto total de la cuota, si está o no pagada, fecha de vencimiento, forma de pago (efectivo, transferencia, etc.).

Debemos realizar el diagrama de clases completo, teniendo en cuenta todos los requerimientos arriba descriptos. Modelando clases con atributos y sus correspondientes relaciones. Para hacer el diagrama podes utilizar easyUML de java o utilizar una pagina que nos permite hacer diagramas online: [diagramas online](#).

4. Desarrollar un simulador del sistema de votación de facilitadores en Egg-

El sistema de votación de Egg tiene una clase llamada Alumno con los siguientes atributos: nombre completo, DNI y cantidad de votos. Además, crearemos una clase Simulador que va a tener los métodos para manejar los alumnos y sus votaciones. Estos métodos serán llamados desde el main.

- La clase Simulador debe tener un método que genere un listado de alumnos manera aleatoria y lo retorne. Las combinaciones de nombre y apellido deben ser generadas de manera aleatoria. Nota: usar listas de tipo String para generar los nombres y los apellidos.
- Ahora hacer un generador de combinaciones de DNI posibles, deben estar dentro de un rango real de números de documentos. Y agregar a los alumnos su DNI. Este método debe retornar la lista de dnis.
- Ahora tendremos un método que, usando las dos listas generadas, cree una cantidad de objetos Alumno, elegidos por el usuario, y le asigne los nombres y los dnis de las dos listas a cada objeto Alumno. No puede haber dos alumnos con el mismo dni, pero si con el mismo nombre.

- Se debe imprimir por pantalla el listado de alumnos.
- Una vez hecho esto debemos generar una clase Voto, esta clase tendrá como atributos, un objeto Alumno que será el alumno que vota y una lista de los alumnos a los que votó.
- Crearemos un método votación en la clase Simulador que, recibe el listado de alumnos y para cada alumno genera tres votos de manera aleatoria. En este método debemos guardar a el alumno que vota, a los alumnos a los que votó y sumarle uno a la cantidad de votos a cada alumno que reciba un voto, que es un atributo de la clase Alumno.
Tener en cuenta que un alumno no puede votarse a sí mismo o votar más de una vez al mismo alumno. Utilizar un HashSet para resolver esto.
- Se debe crear un método que muestre a cada Alumno con su cantidad de votos y cuales fueron sus 3 votos.
- Se debe crear un método que haga el recuento de votos, este recibe la lista de Alumnos y comienza a hacer el recuento de votos.
- Se deben crear 5 facilitadores con los 5 primeros alumnos votados y se deben crear 5 facilitadores suplentes con los 5 segundos alumnos más votados. A continuación, mostrar los 5 facilitadores y los 5 facilitadores suplentes.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

HERENCIA

PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS



EGG

GUÍA DE HERENCIA

HERENCIA

La herencia es una relación fuerte entre dos clases donde una clase es padre de otra. La herencia es un pilar importante de la POO. Es el mecanismo mediante el cual una clase es capaz de heredar todas las características (atributos y métodos) de otra clase.

Las propiedades comunes se definen en la superclase (clase padre) y las subclases heredan estas propiedades (Clase hija). En esta relación, la frase "Un objeto es un tipo de una superclase" debe tener sentido, por ejemplo: un perro es un tipo de animal, o también, una heladera es un tipo de electrodoméstico.

La herencia apoya el concepto de "reutilización", es decir, cuando queremos crear una nueva clase y ya existe una clase que incluye parte del código que queremos, podemos utilizar esa clase que ya tiene el código que queremos y hacer de la nueva clase una subclase. Al hacer esto, estamos reutilizando los campos y métodos de la clase existente.

La manera de usar herencia es a través de la palabra **extends**.

```
class subclase extends superclase {  
    // atributos y métodos  
}
```

HERENCIA Y ATRIBUTOS

La subclase (Hija) como hemos dicho recibe todos los atributos de la superclase (Madre), y además la subclase puede tener atributos propios.

```
Class Persona {  
  
protected String nombre;  
  
protected Integer edad;  
  
protected Integer documento;  
  
}  
  
Class Alumno extends Persona {  
  
private String materia;  
  
}
```

El siguiente programa crea una superclase llamada Persona, que crea personas según su nombre, edad y documento, y una subclase llamada Alumno, que recibe todos los atributos de Persona. De esta manera se piensa que los atributos de alumno son nombre, edad y documento, que son propios de cualquier Persona y materia que sería específico de cada Alumno. Usualmente la superclase suele ser un concepto muy general y abstracto, para que pueda utilizarse para varias subclases.

En la superclase podemos observar que los atributos están creados con el modificador de acceso `protected` y no `private`. Esto es porque el modificador de acceso `protected` permite que las subclases puedan acceder a los atributos sin la necesidad de getters y setters.

Los atributos se trabajan como protected también, porque una subclase no hereda los miembros privados de su clase principal. Sin embargo, si la superclase tiene métodos públicos o protegidos (como getters y setters) para acceder a sus campos privados, estos también pueden ser utilizados por la subclase. Entonces, para evitar esto, usamos atributos protected.

Visibilidad	Public	Private	Protected	Default
Desde la misma Clase	SI	SI	SI	SI
Desde cualquier Clase del mismo Paquete	SI	NO	SI	SI
Desde una Subclase del mismo Paquete	SI	NO	SI	SI
Desde una Subclase fuera del mismo Paquete	SI	NO	SI, a través de la herencia	NO
Desde cualquier Clase fuera del Paquete	SI	NO	NO	NO

HERENCIA Y CONSTRUCTORES

Una diferencia entre los constructores y los métodos es que los constructores no se heredan, pero los métodos sí. Todos los constructores definidos en una superclase pueden ser usados desde constructores de las subclases a través de la palabra clave super. La palabra clave super es la que me permite elegir qué constructor, entre los que tiene definida la clase padre, es el que debo usar. Si la superclase tiene definido el constructor vacío y no colocamos una llamada explícita super, se llamará el constructor vacío de la superclase.

```
Class Persona {
    public Persona(String nombre, Integer edad, Integer documento){
        this.nombre = nombre;
        this.edad = edad;
        this.documento = documento;
    }
}

Class Alumno extends Persona {
    public Alumno(String materia, String nombre, Integer edad, Integer documento){
        super(nombre, edad, documento);
        this.materia = materia;
    }
}
```

En el ejemplo podemos ver que el constructor de la clase Alumno utiliza la palabra clave super para llamar al constructor de la superclase y de esa manera utilizarlo como constructor propio y además sumarle su atributo materia.

La palabra clave super nos sirve para hacer referencia o llamar a los atributos, métodos y constructores de la superclase en las subclases.

```
super.atributoClasePadre;  
super.metodoClasePadre;
```

HERENCIA Y MÉTODOS

Todos los métodos accesibles o visibles de una superclase se heredan a sus subclases. Pero, ¿qué ocurre si una subclase necesita que uno de sus métodos heredados funcione de manera diferente?

Los métodos heredados pueden ser redefinidos en las clases hijas. Este mecanismo se lo llama sobreescritura. La sobreescritura permite que las clases hijas sumen sus particulares en torno al funcionamiento y agrega coherencia al modelo. Esto se logra poniendo la anotación @Override arriba del método que queremos sobreescribir, el método debe llamarse igual en la subclase como en la superclase.

```
Class Persona {  
    public void codear(){  
        System.out.println("Una persona comun no codea");  
    }  
}  
  
Class Alumno extends Persona {  
    @Override  
    public void codear(){  
        System.out.println("Está aprendiendo");  
    }  
}
```

En el ejemplo podemos ver que tenemos el mismo método en la clase Persona, que en la clase Alumno, el método nos va a informar cuales son sus capacidades para codear según la clase que llamemos. Por lo que en la clase Alumno, cuando heredamos el método lo sobreescribimos para cambiar su funcionamiento, y hacer que diga algo distinto al método de Persona.

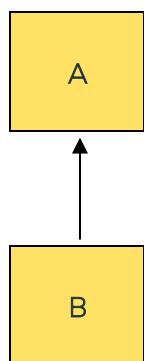
En los métodos de la superclase, también podemos hacer que tengan un modificador de acceso protected, esto hace que los únicos que puedan invocar a ese método sean las subclases.

POLIMORFISMO

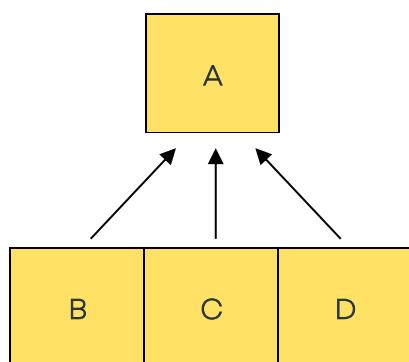
El término polimorfismo es una palabra de origen griego que significa “muchas formas”. Este término se utiliza en POO para referirse a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos, es decir, que la misma operación se realiza en las clases de diferente forma. Estas operaciones tienen el mismo significado y comportamiento, pero internamente, cada operación se realiza de diferente forma. El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía. Esto hace referencia a la idea de que podemos tener un método definido en la superclase y que las subclases tengan el mismo método, pero con distintas funcionalidades.

TIPOS DE HERENCIA

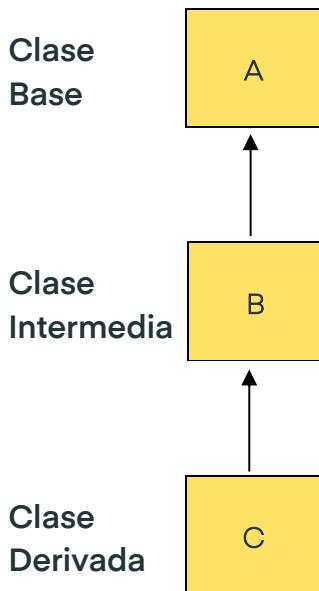
Herencia única: en la herencia única, las subclases heredan las características de solo una superclase. En la imagen a continuación, la clase A sirve como clase base para la clase derivada B.



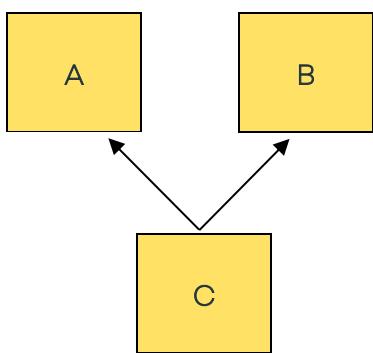
Herencia Jerárquica: en la herencia jerárquica, una clase sirve como una superclase (clase base) para más de una subclase. En la imagen inferior, la clase A sirve como clase base para la clase derivada B, C y D.



Herencia Multinivel: en la herencia multinivel, una clase derivada heredará una clase base y, además, la clase derivada también actuará como la clase base de otra clase. En la imagen inferior, la clase A sirve como clase base para la clase derivada B, que a su vez sirve como clase base para la clase derivada C. En Java, una clase no puede acceder directamente a los miembros de los “abuelos”.



Herencia Múltiple (a través de interfaces): en Herencia múltiple, una clase puede tener más de una superclase y heredar características de todas las clases principales. Tenga en cuenta que Java no admite herencia múltiple con clases. En Java, podemos lograr herencia múltiple **solo a través de Interfaces**. En la imagen a continuación, la Clase C se deriva de la interfaz A y B.



MODIFICADORES DE CLASES Y METODOS

Clases Finales

El modificador final puede utilizarse también como modificador de clases. Al marcar una clase como final impedimos que se generen hijos a partir de esta clase, es decir, cortamos la jerarquía de herencia.

```
public final class Animal{ }
```

Métodos Finales

El modificador final puede utilizarse también como modificador de métodos. La herencia nos permite reutilizar el código existente y uno de los mecanismos es la crear una subclase y sobrescribir alguno de los métodos de la clase padre. Cuando un método es marcado como final en una clase, evitamos que sus clases hijas puedan sobrescribir estos métodos.

```
public final void método(){ }
```

Clases Abstractas

En java se dice que una clase es abstracta cuando no se permiten instancias de esa clase, es decir que no se pueden crear objetos. Nosotros haríamos una clase abstracta por dos razones. Usualmente las clases abstractas suelen ser las superclases, esto lo hacemos porque creemos que la superclase o clase padre, no debería poder instanciarse. Por ejemplo, si tenemos una clase Animal, el usuario no debería poder crear un Animal, sino que solo debería poder instanciar solo objetos de las subclases

```
public abstract class Animal { }
```

Otra razón es porque decidimos hacer métodos abstractos en nuestra superclase. Cuando una clase posee al menos un método abstracto esa clase necesariamente debe ser marcada como abstracta.

Métodos Abstractos

Un método abstracto es un método declarado, pero no implementado, es decir, es un método del que solo se escribe su nombre, parámetros, y tipo devuelto, pero no su código de implementación. Estos métodos se heredan y se sobreescreiben por las clases hijas quienes son las responsables de implementar sus funcionalidades. ¿Qué utilidad tiene un método abstracto? Podemos ver un método abstracto como una palanca que fuerza dos cosas: la primera, que no se puedan crear objetos de una clase. La segunda, que todas las subclases sobreescriban el método declarado como abstracto.

```
public abstract void codear();
```

Hija:

```
@Override  
Public void codear(){  
  
System.out.println("Está aprendiendo");  
}
```

INTERFACES

Una interfaz en Java es una clase que contiene todos sus métodos abstractos y sus atributos son sólo constantes. En las interfaces se especifica qué se debe hacer, pero no su implementación o funcionalidad. Las clases que implementen una interface serán las responsables de describir la lógica del comportamiento de los métodos, las interfaces se implementan usando la palabra **implements**. La principal diferencia entre interface y abstract es que una interface proporciona un mecanismo de encapsulación de los métodos sin forzar a la utilización de una herencia.

```
public interface Interfaz {  
  
public final int constante = 10;  
  
public void metodo();  
}
```

```
public class Clase implements Interfaz {  
    @Override  
    Public void metodo(){  
        System.out.println("Implementacion del método");  
        System.out.println("La constante tiene un valor de " + constante);  
    }  
}
```

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) ¿Qué palabra se usa para generar la herencia entre clases?
 - a) implements
 - b) super
 - c) this
 - d) extends
- 2) ¿Qué código de los siguientes tiene que ver con la herencia?
 - a) public class Componente extends Producto
 - b) public class Componente inherit Producto
 - c) public class Componente implements Producto
 - d) public class Componente belong to Producto
- 3) ¿La superclase es la clase?
 - a) Madre
 - b) Hija
 - c) Nieta
 - d) Es una interfaz
- 4) Cuál de estos componentes de la superclase no hereda la subclase
 - a) Atributos
 - b) Métodos
 - c) Getter/Setters
 - d) Constructores
- 5) La superclase debe ser abstracta
 - a) Siempre
 - b) Nunca
 - c) Depende de la situación
 - d) Cuando implementa una interfaz
- 6) Podemos acceder a los atributos de una superclase desde una subclase gracias al modificador de acceso:
 - a) public
 - b) private
 - c) protected
 - d) final
- 7) ¿De cuántas clases se puede derivar en Java?
 - a) Tres clases
 - b) Dos clases
 - c) Una clase
 - d) Cinco clases

8) Una clase que termina la cadena de una herencia se la declarara como:

- a) final
- b) abstract
- c) public
- d) Ninguna de las anteriores

9) ¿Qué palabra se usa para implementar una interfaz?

- a) implements
- b) super
- c) this
- d) extends

10) ¿Qué código asociarías a una Interfaz en Java?

- a) public class Componente interface Product
- b) Componente cp = new Componente (interfaz)
- c) public class Componente implements Producto
- d) Componente cp = new Componente.interfaz

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

En este módulo de POO, vamos a empezar a ver cómo dos o más clases pueden relacionarse entre si mediante una herencia de clases.

VER VIDEOS:

- A. [Herencia 1](#)
- B. [Herencia 2](#)

1. Tenemos una clase padre Animal junto con sus 3 clases hijas Perro, Gato, Caballo. La clase Animal tendrá como atributos el nombre, alimento, edad y raza del Animal.
Crear un método en la clase Animal a través del cual cada clase hija deberá mostrar luego un mensaje por pantalla informando de que se alimenta. Generar una clase Main que realice lo siguiente:

```
1 public class Main {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         //-->Declaracion del objeto PERRO  
4         Animal perro = new Perro("Stich","Carnivoro",15,"Doberman");  
5         perro.Alimentarse();  
6         //-->Declaracion de otro objeto PERRO  
7         Perro perro1 = new Perro("Teddy","Croquetas",10,"Chihuahua");  
8         perro1.Alimentarse();  
9  
10        //-->Declaracion del objeto Gato  
11        Animal gato = new Gato("Pelusa","Galletas",15,"Siames");  
12        gato.Alimentarse();  
13        //-->Declaracion del objeto Caballo  
14        Animal caballo = new Caballo("Spark","Pasto",25,"Fino");  
15        caballo.Alimentarse();  
16  
17    }  
18}  
19  
20}
```

VER VIDEOS:

- A. [Interfaces](#)
- B. [Clases Abstractas](#)
- C. [Polimorfismo](#)

2. Crear una superclase llamada Electrodoméstico con los siguientes atributos: precio, color, consumo energético (letras entre A y F) y peso.

Los constructores que se deben implementar son los siguientes:

- Un constructor vacío.
- Un constructor con todos los atributos pasados por parámetro.

Los métodos a implementar son:

- Métodos getters y setters de todos los atributos.

- Método comprobarConsumoEnergetico(char letra): comprueba que la letra es correcta, sino es correcta usara la letra F por defecto. Este método se debe invocar al crear el objeto y no será visible.
- Método comprobarColor(String color): comprueba que el color es correcto, y si no lo es, usa el color blanco por defecto. Los colores disponibles para los electrodomésticos son blanco, negro, rojo, azul y gris. No importa si el nombre está en mayúsculas o en minúsculas. Este método se invocará al crear el objeto y no será visible.
- Método crearElectrodomestico(): le pide la información al usuario y llena el electrodoméstico, también llama los métodos para comprobar el color y el consumo. Al precio se le da un valor base de \$1000.
- Método precioFinal(): según el consumo energético y su tamaño, aumentará el valor del precio. Esta es la lista de precios:

<u>LETRA</u>	<u>PRECIO</u>
A	\$1000
B	\$800
C	\$600
D	\$500
E	\$300
F	\$100

<u>PESO</u>	<u>PRECIO</u>
Entre 1 y 19 kg	\$100
Entre 20 y 49 kg	\$500
Entre 50 y 79 kg	\$800
Mayor que 80 kg	\$1000

A continuación se debe crear una subclase llamada Lavadora, con el atributo carga, además de los atributos heredados.

Los constructores que se implementarán serán:

- Un constructor vacío.
- Un constructor con la carga y el resto de atributos heredados. Recuerda que debes llamar al constructor de la clase padre.

Los métodos que se implementara serán:

- Método get y set del atributo carga.
- Método crearLavadora (): este método llama a crearElectrodomestico() de la clase padre, lo utilizamos para llenar los atributos heredados del padre y después llenamos el atributo propio de la lavadora.

- Método precioFinal(): este método será heredado y se le sumará la siguiente funcionalidad. Si tiene una carga mayor de 30 kg, aumentará el precio en \$500, si la carga es menor o igual, no se incrementará el precio. Este método debe llamar al método padre y añadir el código necesario. Recuerda que las condiciones que hemos visto en la clase Electrodoméstico también deben afectar al precio.

Se debe crear también una subclase llamada Televisor con los siguientes atributos: resolución (en pulgadas) y sintonizador TDT (booleano), además de los atributos heredados.

Los constructores que se implementarán serán:

- Un constructor vacío.
- Un constructor con la resolución, sintonizador TDT y el resto de atributos heredados. Recuerda que debes llamar al constructor de la clase padre.

Los métodos que se implementara serán:

- Método get y set de los atributos resolución y sintonizador TDT.
- Método crearTelevisor(): este método llama a crearElectrodomestico() de la clase padre, lo utilizamos para llenar los atributos heredados del padre y después llenamos los atributos del televisor.
- Método precioFinal(): este método será heredado y se le sumará la siguiente funcionalidad. Si el televisor tiene una resolución mayor de 40 pulgadas, se incrementará el precio un 30% y si tiene un sintonizador TDT incorporado, aumentará \$500. Recuerda que las condiciones que hemos visto en la clase Electrodomestico también deben afectar al precio.

Finalmente, en el main debemos realizar lo siguiente:

Vamos a crear una Lavadora y un Televisor y llamar a los métodos necesarios para mostrar el precio final de los dos electrodomésticos.

3. Siguiendo el ejercicio anterior, en el main vamos a crear un ArrayList de Electrodomésticos para guardar 4 electrodomésticos, ya sean lavadoras o televisores, con valores ya asignados.

Luego, recorrer este array y ejecutar el método precioFinal() en cada electrodoméstico. Se deberá también mostrar el precio de cada tipo de objeto, es decir, el precio de todos los televisores y el de las lavadoras. Una vez hecho eso, también deberemos mostrar, la suma del precio de todos los Electrodomésticos. Por ejemplo, si tenemos una lavadora con un precio de 2000 y un televisor de 5000, el resultado final será de 7000 (2000+5000) para electrodomésticos, 2000 para lavadora y 5000 para televisor.

4. Se plantea desarrollar un programa que nos permita calcular el área y el perímetro de formas geométricas, en este caso un círculo y un rectángulo. Ya que este cálculo se va a repetir en las dos formas geométricas, vamos a crear una Interfaz, llamada calculosFormas que tendrá, los dos métodos para calcular el área, el perímetro y el valor de PI como constante.

Desarrollar el ejercicio para que las formas implementen los métodos de la interfaz y se calcule el área y el perímetro de los dos. En el main se crearán las formas y se mostrará el resultado final.

Área circulo: $\pi * \text{radio}^2$ / Perímetro circulo: $\pi * \text{diámetro}$.

Área rectángulo: $\text{base} * \text{altura}$ / Perímetro rectángulo: $(\text{base} + \text{altura}) * 2$.

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE EXTRA

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. En un puerto se alquilan amarres para barcos de distinto tipo. Para cada Alquiler se guarda: el nombre, documento del cliente, la fecha de alquiler, fecha de devolución, la posición del amarre y el barco que lo ocupará.
Un Barco se caracteriza por: su matrícula, su eslora en metros y año de fabricación.

Sin embargo, se pretende diferenciar la información de algunos tipos de barcos especiales:

- Número de mástiles para veleros.
- Potencia en CV para barcos a motor.
- Potencia en CV y número de camarotes para yates de lujo.

Un alquiler se calcula multiplicando el número de días de ocupación (calculado con la fecha de alquiler y devolución), por un valor módulo de cada barco (obtenido simplemente multiplicando por 10 los metros de eslora).

En los barcos de tipo especial el módulo de cada barco, se calcula sacando el modulo normal y sumándole el atributo particular de cada barco. En los veleros se suma el número de mástiles, en los barcos a motor se le suma la potencia en CV y en los yates se suma la potencia en CV y el número de camarotes.

Utilizando la herencia de forma apropiada, deberemos programar en Java, las clases y los métodos necesarios que permitan al usuario elegir el barco que quiera alquilar y mostrarle el precio final de su alquiler.

2. Crear una superclase llamada Edificio con los siguientes atributos: ancho, alto y largo. La clase edificio tendrá como métodos:

- Método calcularSuperficie(): calcula la superficie del edificio.
- Método calcularVolumen(): calcula el volumen del edificio.

Estos métodos serán abstractos y los implementarán las siguientes clases:

- Clase Polideportivo con su nombre y tipo de instalación que puede ser Techado o Abierto, esta clase implementará los dos métodos abstractos y los atributos del parente.

- Clase EdificioDeOficinas con sus atributos número de oficinas, cantidad de personas por oficina y numero de pisos. Esta clase implementará los dos métodos abstractos y los atributos del padre.

De esta clase nos interesa saber cuantas personas pueden trabajar en todo el edificio, el usuario dirá cuantas personas entran en cada oficina, cuantas oficinas y el numero de piso (suponiendo que en cada piso hay una oficina). Crear el método cantPersonas(), que muestre cuantas personas entrarían en un piso y cuantas en todo el edificio.

Por ultimo, en el main vamos a crear un ArrayList de tipo Edificio. El ArrayList debe contener dos polideportivos y dos edificios de oficinas. Luego, recorrer este array y ejecutar los métodos calcularSuperficie y calcularVolumen en cada Edificio. Se deberá mostrar la superficie y el volumen de cada edificio.

Además de esto, para la clase Polideportivo nos interesa saber cuantos polideportivos son techados y cuantos abiertos. Y para la clase EdificioDeOficinas deberemos llamar al método cantPersonas() y mostrar los resultados de cada edificio de oficinas.

3. Una compañía de promociones turísticas desea mantener información sobre la infraestructura de alojamiento para turistas, de forma tal que los clientes puedan planear sus vacaciones de acuerdo a sus posibilidades. Los alojamientos se identifican por un nombre, una dirección, una localidad y un gerente encargado del lugar. La compañía trabaja con dos tipos de alojamientos: Hoteles y Alojamientos Extrahoteleros.

Los Hoteles tienen como atributos: Cantidad de Habitaciones, Número de Camas, Cantidad de Pisos, Precio de Habitaciones. Y estos pueden ser de cuatro o cinco estrellas. Las características de las distintas categorías son las siguientes:

- Hotel **** Cantidad de Habitaciones, Número de camas, Cantidad de Pisos, Gimnasio, Nombre del Restaurante, Capacidad del Restaurante, Precio de las Habitaciones.
- Hotel ***** Cantidad de Habitaciones, Número de camas, Cantidad de Pisos, Gimnasio, Nombre del Restaurante, Capacidad del Restaurante, Cantidad Salones de Conferencia, Cantidad de Suites, Cantidad de Limosinas, Precio de las Habitaciones.

Los gimnasios pueden ser clasificados por la empresa como de tipo “A” o de tipo “B”, de acuerdo a las prestaciones observadas. Las limosinas están disponibles para cualquier cliente, pero sujeto a disponibilidad, por lo que cuanto más limosinas tenga el hotel, más caro será.

El precio de una habitación debe calcularse de acuerdo a la siguiente fórmula: $\text{PrecioHabitación} = \$50 + (\$1 \times \text{capacidad del hotel}) + (\text{valor agregado por restaurante}) + (\text{valor agregado por gimnasio}) + (\text{valor agregado por limosinas})$.

Donde:

Valor agregado por el restaurante:

- \$10 si la capacidad del restaurante es de menos de 30 personas.
- \$30 si está entre 30 y 50 personas.
- \$50 si es mayor de 50.

Valor agregado por el gimnasio:

- \$50 si el tipo del gimnasio es A.
- \$30 si el tipo del gimnasio es B.

Valor agregado por las limosinas:

- \$15 por la cantidad de limosinas del hotel.

En contraste, los Alojamientos Extra hoteleros proveen servicios diferentes a los de los hoteles, estando más orientados a la vida al aire libre y al turista de bajos recursos. Por cada Alojamiento Extrahotelero se indica si es privado o no, así como la cantidad de metros cuadrados que ocupa. Existen dos tipos de alojamientos extrahoteleros: los Camping y las Residencias. Para los Camping se indica la capacidad máxima de carpas, la cantidad de baños disponibles y si posee o no un restaurante dentro de las instalaciones. Para las residencias se indica la cantidad de habitaciones, si se hacen o no descuentos a los gremios y si posee o no campo deportivo. Realizar un programa en el que se representen todas las relaciones descriptas.

Realizar un sistema de consulta que le permite al usuario consultar por diferentes criterios:

- todos los alojamientos.
- todos los hoteles de más caro a más barato.
- todos los campings con restaurante
- todos las residencias que tienen descuento.

4. Sistema Gestión Facultad. Se pretende realizar una aplicación para una facultad que gestione la información sobre las personas vinculadas con la misma y que se pueden clasificar en tres tipos: estudiantes, profesores y personal de servicio. A continuación, se detalla qué tipo de información debe gestionar esta aplicación:

- Por cada persona, se debe conocer, al menos, su nombre y apellidos, su número de identificación y su estado civil.
- Con respecto a los empleados, sean del tipo que sean, hay que saber su año de incorporación a la facultad y qué número de despacho tienen asignado.
- En cuanto a los estudiantes, se requiere almacenar el curso en el que están matriculados.
- Por lo que se refiere a los profesores, es necesario gestionar a qué departamento pertenecen (lenguajes, matemáticas, arquitectura, ...).
- Sobre el personal de servicio, hay que conocer a qué sección están asignados (biblioteca, decanato, secretaría, ...).

El ejercicio consiste, en primer lugar, en definir la jerarquía de clases de esta aplicación. A continuación, debe programar las clases definidas en las que, además de los constructores, hay que desarrollar los métodos correspondientes a las siguientes operaciones:

- Cambio del estado civil de una persona.
- Reasignación de despacho a un empleado.
- Matriculación de un estudiante en un nuevo curso.
- Cambio de departamento de un profesor.
- Traslado de sección de un empleado del personal de servicio.
- Imprimir toda la información de cada tipo de individuo. Incluya un programa de prueba que instancie objetos de los distintos tipos y pruebe los métodos desarrollados.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

MANEJO DE EXCEPCIONES

PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS



EGG

GUÍA DE MANEJO DE EXCEPCIONES

EXCEPCIONES

El término excepción es una abreviación de la frase “Evento Excepcional”. Una *excepción* es un evento que ocurre durante la ejecución de un programa que interrumpe el flujo normal de las instrucciones del programa.

Existen muchas clases de errores que pueden provocar una excepción, desde un desbordamiento de memoria o un disco duro estropeado hasta un intento de dividir por cero o intentar acceder a un vector fuera de sus límites. Cuando esto ocurre, la máquina virtual Java crea un objeto de la clase *exception* o *error* y se notifica el hecho al sistema de ejecución. Se dice que se ha *lanzado una excepción* (“*Throwing Exception*”). Luego, el objeto, llamado excepción, contiene información sobre el error, incluyendo su tipo y el estado del programa cuando el error ocurrió.

Después de que un método lanza una excepción, el sistema, en tiempo de ejecución, intenta encontrar algo que maneje esa excepción. El conjunto de posibles “algo” para manejar la excepción es la lista ordenada de los métodos que habían sido llamados hasta llegar al método que produjo el error. Esta lista de métodos se conoce como *pila de llamadas*. Luego, el sistema en tiempo de ejecución busca en la pila de llamadas el método que contenga un bloque de código que pueda manejar la excepción. Este bloque de código es llamado *manejador de excepciones*.

Concretamente, una *excepción* en java es *un objeto que modela un evento excepcional*, el cual *no debería haber ocurrido*. Como observamos anteriormente, al ocurrir estos tipos de evento la máquina virtual no debe continuar con la ejecución normal del programa. Es evidente que las excepciones son objetos especiales, son objetos con la capacidad de cambiar el flujo normal de ejecución. Cuando se detecta un error, una excepción debe ser lanzada.

Ejemplos de situaciones que provocan una excepción:

- No hay memoria disponible para asignar
- Acceso a un elemento de un array fuera de rango
- Leer por teclado un dato de un tipo distinto al esperado
- Error al abrir un fichero
- División por cero

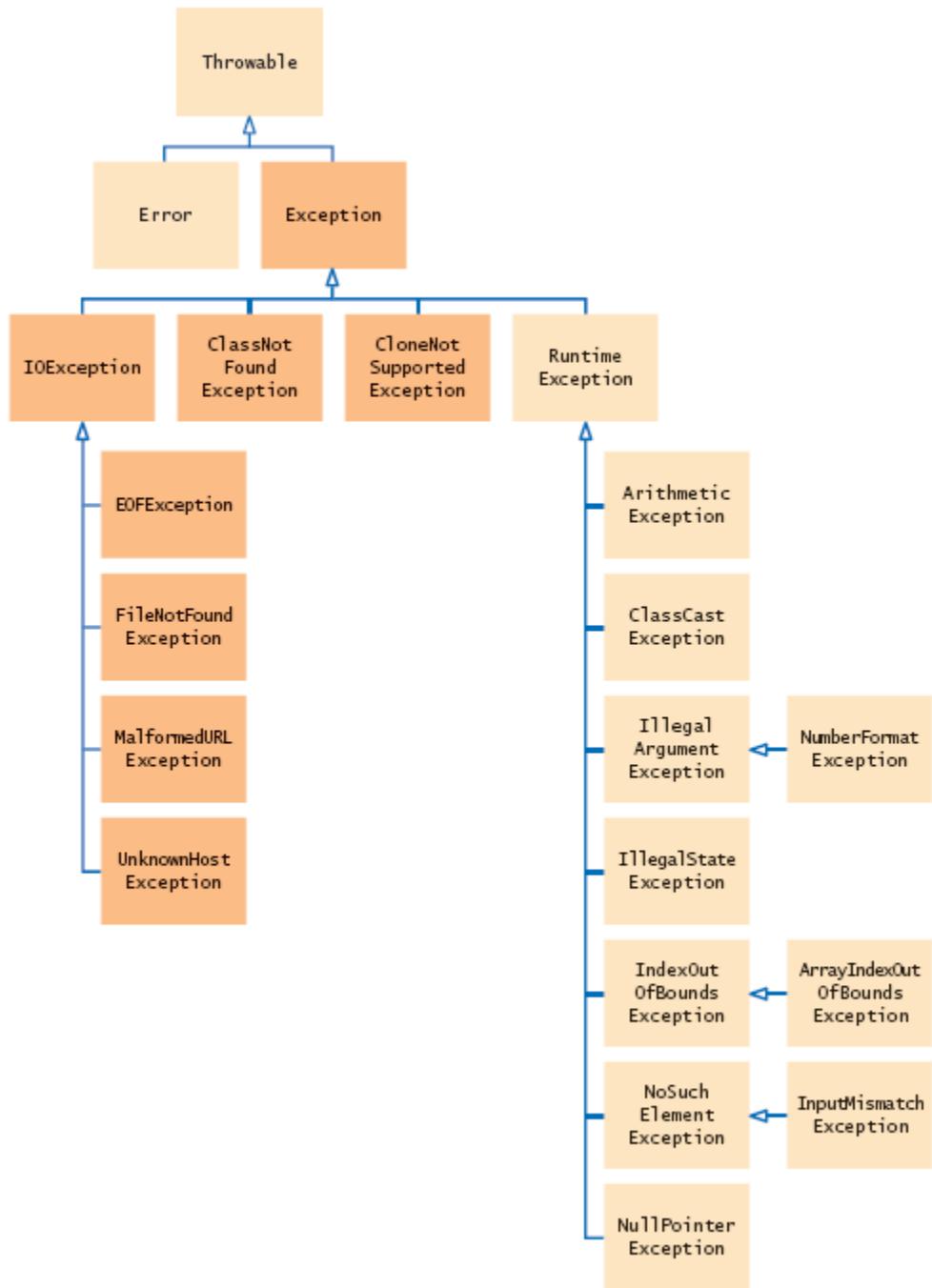
JERARQUIA DE EXCEPCIONES

En Java, todas las excepciones están representadas por clases. Todas las clases de excepción se derivan de una clase llamada *Throwable*. Por lo tanto, cuando se produce una excepción en un programa, se genera un objeto de algún tipo de clase de excepción.

Hay dos subclases directas de *Throwable*: *Exception* y *Error*:

1. Las excepciones de tipo *Error* están relacionadas con errores que ocurren en la Máquina Virtual de Java y no en tu programa. Este tipo de excepciones escapan a su control y, por lo general, tu programa no se ocupará de ellas. Por lo tanto, este tipo de excepciones no se describen aquí.

2. Los errores que resultan de la actividad del programa están representados por subclases de Exception. Por ejemplo, dividir por cero, límite de matriz y errores de archivo caen en esta categoría. En general, tu programa debe manejar excepciones de estos tipos. Una subclase importante de Exception es RuntimeException, que se usa para representar varios tipos comunes de errores en tiempo de ejecución.



MANEJADOR DE EXCEPCIONES

El manejo de excepciones Java se gestiona a través de cinco palabras clave: **try, catch, throw, throws, y finally**. Forman un subsistema interrelacionado en el que el uso de uno implica el uso de otro.

Las declaraciones del programa que desea supervisar para excepciones están contenidas dentro de un bloque **try**. Si se produce una excepción dentro del bloque **try**, se lanza. Tu código puede atrapar esta excepción usando **catch** y manejarlo de una manera racional. Las excepciones generadas por el sistema son lanzadas automáticamente por el sistema de tiempo de ejecución de Java. Para lanzar manualmente una excepción, use la palabra clave **throw**. En algunos casos, una excepción arrojada por un método debe ser especificada como tal por una cláusula **throws**. Cualquier código que debe ejecutarse al salir de un bloque **try** se coloca en un bloque **finally**.

Ahora vamos a ver en detalle cada palabra clave dentro del manejo de excepciones.

El bloque try

Lo primero que hay que hacer para que un método sea capaz de tratar una excepción generada por la máquina virtual Java o por el propio programa mediante una instrucción **throws** encerrar las instrucciones susceptibles de generarla en un bloque **try**. En el bloque **try** vamos a poner una serie de instrucciones que creemos que puede llegar a tirar una excepción durante su ejecución y queremos manejirla para evitar la finalización del programa.

```
try {  
    Instrucción1;  
    Instrucción2;  
    Instrucción3;  
    Instrucción4  
    ...  
}
```

Cualquier excepción que se produzca por alguna instrucción, dentro del bloque **try** será analizada por el bloque o bloques **catch**. En el momento en que se produzca la excepción, se abandona el bloque **try**, y las instrucciones que sigan al punto donde se produjo la excepción no son ejecutadas. Cada bloque **try** debe tener asociado por lo menos un bloque **catch**.

El bloque catch

Por cada bloque **try** pueden declararse uno o varios bloques **catch**, cada uno de ellos capaz de tratar un tipo u otro de excepción. Para declarar el tipo de excepción que es capaz de tratar un bloque **catch**, se declara un objeto cuya clase es la clase de la excepción que se desea tratar o una de sus superclases.

```

try {
    BloqueDeInstrucciones
} catch (TipoExcepción nombreVariable) {
    BloqueCatch
} catch (TipoExcepción nombreVariable) {
    BloqueCatch
}

```

Al producirse la excepción dentro de un bloque *try*, la ejecución del programa se pasa al primer bloque *catch*. Si la clase de la excepción se corresponde con la clase o alguna subclase de la clase declarada en el bloque *catch*, se ejecuta el bloque de instrucciones *catch* y a continuación se pasa el control del programa a la primera instrucción a partir de los bloques *try-catch*. Lo más adecuado es utilizar excepciones lo más cercanas al tipo de error previsto, ya que lo que se pretende es recuperar al programa de alguna condición de error y si "se meten todas las condiciones en la misma bolsa", seguramente habrá que averiguar después qué condición de error se produjo para poder dar una respuesta adecuada.

```

try {
    // Se intenta hacer la división
    int division = 10 / 0;
} catch (ArithmetricException a) {
    // Si la división falla el programa va al bloque catch y se ejecuta el
    System.out.println
    System.out.println("Error: división por cero");
}

```

En este ejemplo en el bloque *try* hacemos una división por cero, las divisiones por cero generan un tipo de excepción llamado, *ArithmetricException*. En el bloque *catch* ponemos como tipo de excepción la *ArithmetricException* y dentro del bloque ponemos un mensaje que explique cual ha sido el error.

Métodos *Throwable*

Dentro del bloque *catch*, utilizamos un *System.out.print* para mostrar el error, pero no hemos estado haciendo nada con el objeto de excepción en sí mismo. Como muestran todos los ejemplos anteriores, una cláusula *catch* especifica un tipo de excepción y un parámetro. El parámetro recibe el objeto de excepción. Como todas las excepciones son subclases de *Throwable*, todas las excepciones admiten los métodos definidos por *Throwable*.

Estos métodos son:

Método	Sintaxis	Descripción
<code>getMessage</code>	<code>String getMessage()</code>	Devuelve una descripción de la excepción

<code>fillInStackTrace</code>	<code>Throwable fillInStackTrace()</code>	Devuelve un objeto <code>Throwable</code> que contiene un seguimiento de pila completo. Este objeto se puede volver a lanzar.
<code>toString</code>	<code>String toString()</code>	Devuelve un objeto <code>String</code> que contiene una descripción completa de la excepción. Este método lo llama <code>println()</code> cuando se imprime un objeto <code>Throwable</code> .

```

try {
    int division = 10 / 0;
} catch (ArithmetricException a) {
    System.out.println("Error:" + a.getMessage());
    System.out.println("Error:" + a)
    System.out.println(a.fillStrakTrace());
}

Resultado
Error: / by zero
Error: / by zero
Error: java.lang.ArithmetricException: / by zero
java.lang.ArithmetricException: / by zero

```

El bloque finally

El bloque `finally` se utiliza para ejecutar un bloque de instrucciones sea cual sea la excepción que se produzca. Este bloque se ejecutará siempre, incluso si no se produce ninguna excepción. Sirve para no tener que repetir código en el bloque `try` y en los bloques `catch`. El bloque `finally` es un buen lugar en donde liberar los recursos tomados dentro del bloque de intento.

```

try {
    BloqueDeInstrucciones
} catch (TipoExcepción nombreVariable) {
    MensajeDeError
} catch (TipoExcepción nombreVariable) {
    MensajeDeError
} finally {
    CodigoFinal
}

```

```

try {
    // Se intenta hacer la división
    int division = 10 / 0;
} catch (ArithmeticException a) {
    // Si la división falla el programa va al bloque catch y se ejecuta el
    System.out.println
    System.out.println("Error: división por cero");
} finally {
    // Si el programa hizo la división o no, este System.out.print se va a ejecutar
    igual
    System.out.println("Saliendo del try");
}

```

La cláusula throws

La cláusula *throws* lista las excepciones que un método puede lanzar. Los tipos de excepciones que lanza el método se especifica después de los paréntesis de un método, con una cláusula *throws*. Un método puede lanzar objetos de la clase indicada o de subclases de la clase indicada.

Java distingue entre las excepciones verificadas y errores. Las excepciones verificadas deben aparecer en la cláusula *throws* de ese método. Como las RuntimeExceptions y los Errores pueden aparecer en cualquier método, no tienen que listarse en la cláusula *throws* y es por esto que decimos que no están verificadas. Todas las excepciones que no son RuntimeException y que un método puede lanzar deben listarse en la cláusula *throws* del método y es por eso que decimos que están verificadas. El requisito de atrapar excepciones en Java exige que el programador atrape todas las excepciones verificadas o bien las coloque en la cláusula *throws* de un método.

Si la excepción no se trata, el manejador de excepciones realiza lo siguiente:

- Muestra la descripción de la excepción.
- Muestra la traza de la pila de llamadas.
- Provoca el final del programa.

Colocar una excepción en la cláusula *throws* obliga a otros métodos a ocuparse de la excepción. Esto se puede hacer colocando otro *throws* al método que llama al método, con el tipo de excepción que podría tirar o rodear el llamado del método con un try-catch, y de esa manera que el try-catch se encargue de manejar la excepción que podría tirar el método.

```

[acceso][modificador][tipo] nombreFuncion() throws TipoDeExcepcion {
    Bloque de instrucciones
}

```

```

// Tenemos un método que devuelve un resultado y que tira una ArithmeticException
public int division() throws ArithmeticException {
    int division;
    // Hacemos la división, si la división tira una excepción la manejará el
    try/catch del llamado a la función
    division = 20 / 0;
    // Si tira una excepción el método no va a devolver ningún resultado
    return division;
}

Main
try {
    // Llamamos a la función, si tira una excepción va al bloque catch y ejecuta el
    // mensaje de error, sino imprime el resultado de la división.
    System.out.println(division());
} catch (ArithmeticException a) {
    System.out.println("Error: división por cero");
}

```

La palabra throw

Los programas escritos en Java pueden lanzar excepciones explícitamente mediante la instrucción *throw*, lo que facilita la devolución de un “código de error” al método que invocó el método que causó el error. La cláusula *throw* debe ir seguida del tipo de excepción que queremos que lance el método. Puede lanzarse cualquier tipo de excepción que implemente la interfaz *Throwable*.

Cuando se lanza una excepción usando la palabra *throw*, el flujo de ejecución del programa se detiene y el control se transfiere al bloque *try-catch* más cercano que coincida con el tipo de excepción lanzada. Si no se encuentra tal coincidencia, el controlador de excepciones predeterminado finaliza el programa. La palabra clave *throw* es útil para lanzar excepciones basadas en ciertas condiciones, por ejemplo, si un usuario ingresa datos incorrectos. También es útil para lanzar excepciones personalizadas específicas para un programa o aplicación.

Cuando utilizamos la palabra *throw* en un método, vamos a tener que agregarle la palabra *throws* al método con la excepción que va a tirar nuestro *throw*. De esa manera avisamos que cuando se llame al método hay que manejar una posible excepción.

```
throw new TipoExpcion("Mensaje de error");
```

```
// En este método recibimos una lista y un numero para agregar a dicha lista.  
// El método contiene la palabra throws para avisar que este método puede tirar  
// una excepción  
  
public void agregarNumeroLista(List<Integer> lista, int numero) throws  
Exception{  
  
    // Validamos si la lista ya tiene el numero a agregar  
  
    if(lista.contains(numero)){  
  
        // Si lo tiene tiramos un excepción de tipo Exception, poniéndole un mensaje  
        // entre los paréntesis  
  
        throw new Exception("El numero ya está en la lista");  
  
    }  
  
    // Si no contiene el numero, lo agregamos a la lista  
  
    lista.add(numero);  
  
Main  
  
List<Integer> lista = new ArrayList();  
  
try{  
  
    //Llamamos al método dentro de un try/catch para manejar la posible excepción  
    agregarNumeroLista(lista, 1);  
  
    catch (Exception e){  
  
        //Usamos el metodo getMessage, para obtener el mensaje que pusimos en el throw  
        System.out.println(e.getMessage());  
  
    }  
}
```

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) La clase Error maneja errores:
 - a) Del código
 - b) De la Maquina Virtual de Java
 - c) De Netbeans
 - d) Ninguna de las anteriores

- 2) La clase Exception maneja errores:
 - a) Del código
 - b) De la Maquina Virtual de Java
 - c) De Netbeans
 - d) Ninguna de las anteriores

- 3) Las excepciones se manejan con el bloque:
 - a) Finally
 - b) Throws
 - c) Try Catch
 - d) Throw

- 4) Para cerrar recursos después de una operación usamos el bloque:
 - a) Finally
 - b) Throws
 - c) Try Catch
 - d) Throw

- 5) Cuando queremos informar que un método puede tirar una excepción usamos el bloque:
 - a) Finally
 - b) Throws
 - c) Try Catch
 - d) Throw

- 6) Cuando queremos lanzar una excepción de manera explicita usamos el bloque:
 - a) Finally
 - b) Throws
 - c) Try Catch
 - d) Throw

- 7) En Java la diferencia entre throws y throw es:
 - a) throws arroja una excepción y throw indica el tipo de excepción que no maneja el método
 - b) throws se usa en los métodos y throw en los constructores
 - c) throws indica el tipo de excepción que no maneja el método y throw arroja una excepción
 - d) Ninguna de las anteriores

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

En este módulo vamos a empezar a manejar los errores y las excepciones de nuestro código para poder seguir trabajando sin que el código se detenga

MANEJO DE EXCEPCIONES

VER VIDEOS:

- A. [Excepciones I](#)
- B. [Excepciones II](#)

1. Inicializar un objeto de la clase Persona ejercicio 7 de la guía POO, a null y tratar de invocar el método esMayorDeEdad() a través de ese objeto. Luego, englobe el código con una cláusula try-catch para probar la nueva excepción que debe ser controlada.
2. Definir una Clase que contenga algún tipo de dato de tipo array y agregue el código para generar y capturar una excepción `ArrayIndexOutOfBoundsException` (índice de arreglo fuera de rango).
3. Defina una clase llamada DivisionNumero. En el método main utilice un Scanner para leer dos números en forma de cadena. A continuación, utilice el método `parseInt()` de la clase Integer, para convertir las cadenas al tipo int y guardarlas en dos variables de tipo int. Por ultimo realizar una división con los dos numeros y mostrar el resultado.
Todas estas operaciones puede tirar excepciones a manejar, el ingreso por teclado puede causar una excepción de tipo `InputMismatchException`, el método `Integer.parseInt()` si la cadena no puede convertirse a entero, arroja una `NumberFormatException` y además, al dividir un número por cero surge una `ArithmaticException`. Manipule todas las posibles excepciones utilizando bloques try/catch para las distintas excepciones
4. Escribir un programa en Java que juegue con el usuario a adivinar un número. La computadora debe generar un número aleatorio entre 1 y 500, y el usuario tiene que intentar adivinarlo. Para ello, cada vez que el usuario introduce un valor, la computadora debe decirle al usuario si el número que tiene que adivinar es mayor o menor que el que ha introducido el usuario. Cuando consiga adivinarlo, debe indicárselo e imprimir en pantalla el número de veces que el usuario ha intentado adivinar el número. Si el usuario introduce algo que no es un número, se debe controlar esa excepción e indicarlo por pantalla. En este último caso también se debe contar el carácter fallido como un intento.
5. Dado el método `metodoA` de la clase A, indique:
 - a) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si se produce la excepción `MioException`?

- b) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si no se produce la excepción MioException?

```
class A {  
    void metodoA() {  
        sentencia_a1  
        sentencia_a2  
        try {  
            sentencia_a3  
            sentencia_a4  
        } catch (MioException e) {  
            sentencia_a6  
        }  
        sentencia_a5  
    }  
}
```

6. Dado el método metodoB de la clase B, indique:

- a) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si se produce la excepción MioException?
b) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si no se produce la excepción MioException?

```
class B {  
    void metodoB() {  
        sentencia_b1  
        try {  
            sentencia_b2  
        } catch (MioException e) {  
            sentencia_b3  
        }  
        finally  
            sentencia_b4  
    }  
}
```

7. Indique que se mostrará por pantalla cuando se ejecute cada una de estas clases:

```
class Uno{  
    private static int metodo() {  
        int valor=0;  
        try {  
            valor = valor+1;  
            valor = valor + Integer.parseInt ("42");  
            valor = valor +1;  
            System.out.println("Valor final del try:" + valor) ;  
        } catch (NumberFormatException e) {
```

```

        Valor = valor + Integer.parseInt("42");

        System.out.println("Valor final del catch:" + valor);

    } finally {

        valor = valor + 1;

        System.out.println("Valor final del finally: " + valor) ;

    }

    valor = valor +1;

    System.out.println("Valor antes del return: " + valor) ;

    return valor;

}

public static void main (String[] args) {

    try {

        System.out.println (metodo()) ;

    }catch(Exception e) {

        System.err.println("Excepcion en metodo() ") ;

        e.printStackTrace();

    }

}

class Dos{

    private static metodo() {

        int valor=0;

        try{

            valor = valor + 1;

            valor = valor + Integer.parseInt ("W");

            valor = valor + 1;

            System.out.println("Valor final del try: " + valor) ;

        } catch ( NumberFormatException e ) {

            valor = valor + Integer.parseInt ("42");

            System.out.println("Valor final del catch: " + valor) ;

        } finally {

            valor = valor + 1;

            System.out.println("Valor final del finally: " + valor) ;

        }

    }

}

```

```

        }

        valor = valor + 1;

        System.out.println("Valor antes del return: " + valor) ;

        return valor;

    }

public static void main (String[] args) {

    try{

        System.out.println ( metodo ( ) ) ;

    } catch(Exception e) {

        System.err.println ( " Excepcion en metodo ( ) " ) ;

        e.printStackTrace();

    }

}

class Tres{

    private static metodo( ) {

        int valor=0;

        try{

            valor = valor + 1;

            valor = valor + Integer.parseInt ("W");

            valor = valor + 1;

            System.out.println("Valor final del try: " + valor);

        } catch(NumberFormatException e) {

            valor = valor + Integer.parseInt ("W");

            System.out.println("Valor final del catch: " + valor);

        } finally{

            valor = valor + 1;

            System.out.println("Valor final del finally:" + valor);

        }

        valor = valor + 1;

        System.out.println("Valor antes del return: " + valor) ;

        return valor;

    }
}

```

```

public static void main (String[] args) {
    try{
        System.out.println( metodo ( ) );
    } catch(Exception e) {
        System.err.println("Excepcion en metodo ( ) ");
        e.printStackTrace();
    }
}

```

8. Dado el método metodoC de la clase C, indique:

- a) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si se produce la excepción MioException?
- b) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si no se produce la excepción MioException?
- c) ¿Qué sentencias y en qué orden se ejecutan si se produce la excepción TuException?

```

class C {
    void metodoC() throws TuException{
        sentencia_c1
        try {
            sentencia_c2
            sentencia_c3
        } catch (MioException e){
            sentencia_c4
        } catch (TuException e){
            sentencia_c5
            throw (e)
        }
        finally
            sentencia_c6
    }
}

```

IMPORTANTE: A partir de la próxima guía se debe aplicar en todos los ejercicios el manejo de excepciones cada vez que sea necesario controlar una posible excepción.

EJERCICIO INTEGRADOR COMPLEMENTARIO

Este ejercicio va a requerir que utilicemos todos conocimientos previamente vistos en esta y otras guías. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado todas las guías y tengas una buena base sobre todo lo que veníamos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con este ejercicio complementario, recordando siempre que no es necesario que los termenes para continuar con el tema siguiente. **Este ejercicio, no lleva nota y es solamente para medir nuestros conocimientos.** Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

Armadura Iron Man:

J.A.R.V.I.S. es una inteligencia artificial desarrollada por Tony Stark. Está programado para hablar con voz masculina y acento británico. Actualmente se encarga de todo lo relacionado con la información doméstica de su casa, desde los sistemas de calefacción y refrigeración hasta los Hot Rod que Stark tiene en su garage.

Tony Stark quiere adaptar a J.A.R.V.I.S. para que lo asista en el uso de sus armaduras, por lo tanto, serás el responsable de llevar adelante algunas de estas tareas.

El objetivo de **JARVIS** es que analice intensivamente toda la información de la armadura y del entorno y en base a esto tome decisiones inteligentes.

En este trabajo se deberá crear en el proyecto una clase llamada Armadura que modele toda la información y las acciones que pueden efectuarse con la Armadura de Iron Man. La armadura de Iron Man es un exoesqueleto mecánico ficticio usado por Tony Stark cuando asume la identidad de Iron Man. La primera armadura fue creada por Stark y Ho Yinsen, mientras estuvieron prisioneros.

Las armaduras de Stark se encuentran definidas por un color primario y un color secundario. Se encuentran compuestas de dos propulsored, uno en cada bota; y dos repulsores, uno en cada guante (los repulsores se utilizan también como armas). Tony los utiliza en su conjunto para volar.

La armadura tiene un nivel de resistencia, que depende del material con el que está fabricada, y se mide con un número entero cuya unidad de medida de dureza es Rockwell (https://es.wikipedia.org/wiki/Dureza_Rockwell). Todas las armaduras poseen un nivel de salud el cual se mide de 0 a 100. Además, Tony tiene un generador, el cual le sirve para salvarle la vida en cada instante de tiempo alejando las metrallas de metal de su corazón y también para alimentar de energía a la armadura. La batería a pesar de estar en el pecho de Tony, es considerada como parte de la armadura.

La armadura también posee una consola en el casco, a través de la cual JARVIS le escribe información a Iron Man. En el casco también se encuentra un sintetizador por donde JARVIS susurra cosas al oído de Tony. Cada dispositivo de la armadura de Iron Man (botas, guantes, consola y sintetizador) tienen un consumo de energía asociado.

En esta primera etapa con una armadura podremos: caminar, correr, propulsar, volar, escribir y leer.

- Al caminar la armadura hará un uso básico de las botas y se consumirá la energía establecida como consumo en la bota por el tiempo en el que se camine.
- Al correr la armadura hará un uso normal de las botas y se consumirá el doble de la energía establecida como consumo en la bota por el tiempo en el que se corra.
- Al propulsarse la armadura hará un uso intensivo de las botas utilizando el triple de la energía por el tiempo que dure la propulsión.
- Al volar la armadura hará un uso intensivo de las botas y de los guantes un uso normal consumiendo el triple de la energía establecida para las botas y el doble para los guantes.
- Al utilizar los guantes como armas el consumo se triplica durante el tiempo del disparo.
- Al utilizar las botas para caminar o correr el consumo es normal durante el tiempo que se camina o se corra.
- Cada vez que se escribe en la consola o se habla a través del sintetizador se consume lo establecido en estos dispositivos. Solo se usa en nivel básico.
- Cada vez que se efectúa una acción se llama a los métodos usar del dispositivo se le pasa el nivel de intensidad y el tiempo. El dispositivo debe retornar la energía consumida y la armadura deberá informar al generador se ha consumido esa cantidad de energía.

Modele las clases, los atributos y los métodos necesarios para poder obtener un modelo real de la armadura y del estado de la misma.

Mostrando Estado

Hacer un método que JARVIS muestre el estado de todos los dispositivos y toda la información de la Armadura.

Estado de la Batería

Hacer un método para que JARVIS informe el estado de la batería en porcentaje a través de la consola. Poner como carga máxima del reactor el mayor float posible. Ejecutar varias acciones y mostrar el estado de la misma.

Mostrar Información del Reactor

Hacer un método para que JARVIS informe el estado del reactor en otras dos unidades de medida. Hay veces en las que Tony tiene pretensiones extrañas. Buscar en Wikipedia la tabla de transformaciones.

Sufriendo Daños

A veces los dispositivos de la armadura sufren daños para esto cada dispositivo contiene un atributo público que dice si el dispositivo se encuentra dañado o no. Al utilizar un dispositivo existe un 30% de posibilidades de que se dañe.

La armadura solo podrá utilizar dispositivos que no se encuentren dañados.

Modifique las clases que sean necesarias para llevar adelante este comportamiento.

Reparando Daños

Hay veces que se puede reparar los daños de un dispositivo, en general es el 40% de las veces que se puede hacer. Utilizar la clase Random para modelar este comportamiento. En caso de estar dentro de la probabilidad (es decir probabilidad menor o igual al 40%) marcar el dispositivo como sano. Si no dejarlo dañado.

Revisando Dispositivos

Los dispositivos son revisados por JARVIS para ver si se encuentran dañados. En caso de encontrar un dispositivo dañado se debe intentar arreglarlo de manera insistente. Para esos intentos hay un 30% de posibilidades de que el dispositivo quede destruido, pero se deberá intentar arreglarlo hasta que lo repare, o bien hasta que quede destruido.

Hacer un método llamado revisar dispositivos que efectúe lo anteriormente descrito, el mecanismo insistente debe efectuarlo con un bucle do while.

Radar Versión 1.0

JARVIS posee también incorporado un sistema que usa ondas electromagnéticas para medir distancias, altitudes, ubicaciones de objetos estáticos o móviles como aeronaves barcos, vehículos motorizados, formaciones meteorológicas y por su puesto enemigos de otro planeta.

Su funcionamiento se basa en emitir un impulso de radio, que se refleja en el objetivo y se recibe típicamente en la misma posición del emisor.

Las ubicaciones de los objetos están dadas por las coordenadas X, Y y Z. Los objetos pueden ser marcados o no como hostiles. JARVIS también puede detectar la resistencia del objeto, y puede detectar hasta 10 objetos de manera simultánea.

JARVIS puede calcular la distancia a la que se encuentra cada uno de los objetos, para esto siempre considera que la armadura se encuentra situada en la coordenada (0,0,0).

Hacer un método que informen a qué distancia se encuentra cada uno de los enemigos. Usar la clase Math de Java.

Simulador

Hacer un método en JARVIS que agregue en radar objetos, hacer que la resistencia, las coordenadas y la hostilidad sean aleatorios utilizando la clase random. Utilizar la clase Random.

¿Qué ocurre si quiero añadir más de 10 objetos?

¿Qué ocurre si cuando llevo 8 enemigos aumento la capacidad del vector?

Destruyendo Enemigos

Desarrollar un método para que JARVIS que analice todos los objetos del radar y si son hostiles que les dispare. El alcance de los guantes es de 5000 metros, si el objeto se encuentra fuera de ese rango no dispara.

JARVIS al detectar un enemigo lo atacará hasta destruirlo, la potencia del disparo es inversamente proporcional a la distancia al a que se encuentra el enemigo y se descontará de la resistencia del enemigo. El enemigo se considera destruido si su resistencia es menor o igual a cero.

JARVIS solo podrá disparar si el dispositivo está sano y si su nivel de batería lo permite. Si tiene los dos guantes sanos podrá disparar con ambos guantes haciendo más daño. Resolver utilizando un for each para recorrer el arreglo y un while para destruir al enemigo.

Acciones Evasivas

Desarrollamos un método para que JARVIS que analice todos los objetos del radar y si son hostiles que les dispare. Modificar ese método para que si el nivel de batería es menor al 10% se corten los ataques y se vuelve lo suficientemente lejos para que el enemigo no nos ataque. Deberíamos alejarnos por lo menos 10 km enemigo. Tener en cuenta que la velocidad de vuelo promedio es de 300 km / hora.

Bibliografía

Información sacada de las páginas:

- <https://www.oracle.com/ar/database/what-is-a-relational-database/>

- <https://www.geeksforgeeks.org/sql-tutorial/>

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

BASES DE DATOS CON MYSQL



GUÍA DE BASE DE DATOS

BASE DE DATOS

Una base de datos es una colección organizada de información estructurada, o datos, típicamente almacenados electrónicamente en un sistema de computadora. Una base de datos es usualmente controlada por un sistema de gestión de base de datos (DBMS). En conjunto, los datos y el DBMS, junto con las aplicaciones que están asociados con ellos, se conocen como un sistema de base de datos, que a menudo se reducen a solo base de datos.

Los datos dentro de los tipos más comunes de bases de datos en funcionamiento hoy en día se modelan típicamente en filas y columnas en una serie de tablas para que el procesamiento y la consulta de datos sean eficientes. Luego se puede acceder, administrar, modificar, actualizar, controlar y organizar fácilmente los datos. La mayoría de las bases de datos utilizan lenguaje de consulta estructurado (SQL) para escribir y consultar datos.

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA ENTRE UNA BASE DE DATOS Y UNA HOJA DE CÁLCULO?

Las bases de datos y las hojas de cálculo (como Microsoft Excel) son dos formas convenientes de almacenar información. Las principales diferencias entre las dos son:

- Cómo se almacenan y manipulan los datos
- Quién puede acceder a los datos
- Cuántos datos se pueden almacenar

Las hojas de cálculo se diseñaron originalmente para un usuario, y sus características lo reflejan. Son muy buenas para un solo usuario o un pequeño número de usuarios que no necesitan manipular una gran cantidad de datos complicados. Las bases de datos, por otro lado, están diseñadas para contener colecciones mucho más grandes de información organizada, cantidades masivas en ocasiones. Las bases de datos permiten a múltiples usuarios al mismo tiempo acceder y consultar los datos de forma rápida y segura utilizando una lógica y un lenguaje altamente complejos.

¿POR QUÉ INTERESA USAR UNA BASE DE DATOS?

- Mayor independencia. Los datos son independientes de las aplicaciones que los usan, así como de los usuarios.
- Mayor disponibilidad. Se facilita el acceso a los datos desde contextos, aplicaciones y medios distintos, haciéndolos útiles para un mayor número de usuarios.
- Mayor seguridad (protección de los datos). Por ejemplo, resulta más fácil replicar una base de datos para mantener una copia de seguridad que hacerlo con un conjunto de ficheros almacenados de forma no estructurada. Además, al estar centralizado el acceso a los datos, existe una verdadera sincronización de todo el trabajo que se haya podido hacer sobre estos (modificaciones), con lo que esa copia de seguridad servirá a todos los usuarios.

- Menor redundancia. Un mismo dato no se encuentra almacenado en múltiples archivos o con múltiples esquemas distintos, sino en una única instancia en la base de datos. Esto redonda en menor volumen de datos y mayor rapidez de acceso.
- Mayor eficiencia en la captura, codificación y entrada de datos.

CLASIFICACIÓN DE LAS BASES DE DATOS

Hay muchos tipos diferentes de bases de datos. La mejor base de datos para una organización específica depende de cómo la organización pretende utilizar los datos.

- **Bases de datos relacionales:** Los elementos de una base de datos relacional se organizan como un conjunto de tablas con columnas y filas. La tecnología de base de datos relacional proporciona la manera más eficiente y flexible de acceder a información estructurada.
- **Bases de datos orientadas a objetos:** La información en una base de datos orientada a objetos se representa en forma de objetos, como en la programación orientada a objetos.
- **Bases de datos NoSQL:** Una NoSQL, o una base de datos no relacional, permite que los datos no estructurados y semiestructurados se almacenen y manipulen, a diferencia de una base de datos relacional, que define cómo deben componerse todos los datos insertados en la base de datos. Las bases de datos NoSQL se hicieron populares a medida que las aplicaciones web se hacían más comunes y más complejas.

BASE DE DATOS RELACIONALES

Las bases de datos relacionales se basan en el modelo relacional, una forma intuitiva y directa de representar datos en tablas. En una base de datos relacional, cada fila de la tabla es un registro con un ID único llamado clave. Las columnas de la tabla contienen atributos de los datos, y cada registro generalmente tiene un valor para cada atributo, lo que facilita el establecimiento de las relaciones entre los puntos de datos.

MODELO RELACIONAL

En los primeros años de las bases de datos, cada aplicación almacenaba datos en su propia estructura única. Cuando los desarrolladores querían crear aplicaciones para usar esos datos, tenían que saber mucho sobre la estructura de datos particular para encontrar los datos que necesitaban. Estas estructuras de datos eran ineficientes, difíciles de mantener y difíciles de optimizar para ofrecer un buen rendimiento de la aplicación. El modelo de base de datos relacional se diseñó para resolver el problema de varias estructuras de datos arbitrarias.

El modelo relacional proporcionó una forma estándar de representar y consultar datos que cualquier aplicación podría utilizar. Desde el principio, los desarrolladores reconocieron que la principal fortaleza del modelo de base de datos relacional estaba en el uso de tablas, que eran una forma intuitiva, eficiente y flexible de almacenar y acceder a información estructurada.

Con el tiempo, cuando los desarrolladores comenzaron a utilizar el lenguaje de consulta estructurado (SQL) para escribir y consultar datos en una base de datos, surgió otra fortaleza del modelo relacional. Durante muchos años, se utilizó ampliamente el SQL como lenguaje para consultas de bases de datos. El SQL, que se basa en el álgebra relacional, proporciona un lenguaje matemático internamente consistente que facilita la mejora del rendimiento de todas las consultas de la base de datos. En comparación, otros enfoques deben definir consultas individuales.

MODELO ENTIDAD-RELACION

Un modelo entidad-relación es una herramienta para el modelo de datos, la cual facilita la representación de entidades de una base de datos.

El modelo de datos entidad-relación está basado en una percepción del mundo real que consta de una colección de objetos básicos, llamados entidades, y de relaciones entre esos objetos amorfos. De esa manera facilita su utilización.

TABLAS (TUPLA)

Cada tabla va a representar un conjunto de objetos del mundo real a guardar. Por ejemplo alumnos, autos, cursos, etc. Cada tabla va a contar de columnas y filas, las columnas van a ser los atributos de cada objeto, por ejemplo, nombre, apellido, edad, etc. Y cada fila va a ser un objeto único, cada objeto tendrá también sus propios valores, conocidos como atributos.

FILAS (ENTIDAD)

El elemento básico representado por el modelo entidad relación es una entidad, que es un objeto del mundo real con una existencia independiente. Una entidad puede ser un elemento con una existencia física (por ejemplo, una persona en particular, un coche, una casa o un empleado) o puede ser un elemento con una existencia conceptual (por ejemplo, una venta, un trabajo o un curso universitario). Cada entidad tiene atributos (propiedades particulares que la describen).

ID	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	21
3	Gaston	Cabral	18

En este ejemplo vemos la tabla Alumnos, donde tenemos las columnas ID, nombre, apellido y edad. En esta tabla vamos a tener filas, cada fila va a representar un alumno, con cada alumno con su propia información.

ATRIBUTOS

Un atributo es una abstracción que identifica características, propiedades que posee una entidad. Los atributos de una entidad deben ser:

- Completos: capturar toda la información que interesa del objeto, desde el punto de vista del sistema.
- Plenamente elaborados: cada atributo capture un aspecto separado de la entidad.
- Mutuamente independientes: cada atributo debe tomar un valor independientemente de los valores asumidos por otros atributos.

IDENTIFICADOR ÚNICO

Se denomina identificador a uno o más atributos que identifican únicamente cada instancia de una entidad; es conocido también como "clave candidata". Es decir, nunca puede existir dos instancias de una entidad con el mismo valor de su atributo identificador.

El o los atributos identificadores se señalan con el símbolo "@"(arroba), o de lo contrario con la sigla PK (clave primaria).

Para garantizar que los datos sean siempre precisos y accesibles, las bases de datos relacionales siguen ciertas reglas de integridad. Por ejemplo, una regla de integridad puede especificar que no se permitan filas duplicadas en una tabla, para eliminar la posibilidad de que ingrese información errónea en la base de datos. Esto se puede lograr gracias al identificador único, cada objeto/fila, tendrá un valor único que no se puede repetir y evita datos duplicados.

Para mejorar el desempeño de la base de datos se recomienda utilizar identificadores numéricos; por lo tanto, si una entidad no posee un atributo identificador numérico, se debería agregar un atributo, comúnmente llamado id (abreviación de identificador) seguido por el nombre de la entidad.

ID	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	21
3	Agustín	Cocco	18

En esta tabla Alumnos, tendremos dos alumnos con el mismo nombre y apellido, pero con distintos identificadores y distintas edades, por lo que no se consideran datos duplicados. Si nosotros nos basáramos en el nombre para evitar datos duplicados, no podríamos ingresar dos alumnos con el mismo nombre, esta es otra de las ventajas del identificador único.

LLAVE FORANEA

Una llave foránea es una clave que se utiliza para vincular dos tablas. A veces, esto también se denomina clave de referencia. Una llave foránea es una columna o una combinación de columnas cuyos valores coinciden con una clave primaria de una tabla diferente.

La relación entre 2 tablas coincide con la clave principal en una de las tablas con una clave externa en la segunda tabla. Por ejemplo, si tenemos las tablas profesor y curso, para relacionarlas, tendríamos una llave foránea de la clave principal de un profesor como columna en la tabla curso. De esta manera se dice que ese profesor pertenece a ese curso.

Id	Nombre	Apellido	Edad		Id	Nombre	Costo	id_profesor
1	Agustín	Cocco	24	→	1	Curso de Programación	500	1

En este ejemplo la tabla Curso (tabla de la derecha), tiene una columna llamada *id_profesor*, esta columna es la que va a tener las llaves foráneas y la que va mostrar que hay una relación en entre las dos tablas. En este ejemplo, la columna *id_profesor*, tiene el id 1 del profesor Agustín, por lo que, sería correcto decir que Agustín es el profesor del Curso de Programación.

RELACIONES

Una relación es la abstracción de un conjunto de asociaciones que existen entre las tablas de dos entidades, por ejemplo, existe una relación entre Película (tabla Películas) y PaísDeOrigen (tabla PaisesDeOrigen).

- Las relaciones tienen sentido bidireccional.
- Las relaciones existen ya que las entidades representan aspectos del mundo real y en este mundo los componentes no están aislados, sino que se relacionan entre sí; es por esto que es necesario que existan las relaciones entre las entidades.

¿QUÉ ES EL SOFTWARE DE BASE DE DATOS?

El software de base de datos se utiliza para crear, editar y mantener archivos y registros de bases de datos, lo que facilita la creación de archivos y registros, la entrada de datos, la edición de datos, las actualizaciones y los informes. El software también se encarga del almacenamiento de datos, las copias de seguridad y los informes, el control de acceso múltiple y la seguridad. La sólida seguridad de las bases de datos es especialmente importante hoy en día, ya que el robo de información se vuelve más frecuente. En ocasiones, el software de base de datos también se denomina "sistema de administración de bases de datos" (DBMS).

El software de base de datos simplifica la gestión de la información al permitirles a los usuarios almacenar datos en una forma estructurada y luego, acceder a ellos. Por lo general, tiene una interfaz gráfica para ayudar a crear y administrar los datos y, en algunos casos, los usuarios pueden crear sus propias bases de datos mediante el software de base de datos.

¿QUÉ ES UN SISTEMA DE ADMINISTRACIÓN DE BASE DE DATOS (DBMS)?

Una base de datos generalmente requiere un programa completo de software de base de datos, que se conoce como sistema de administración de bases de datos (DBMS). Un DBMS sirve como una interfaz entre la base de datos y sus usuarios o programas finales, lo que permite a los usuarios recuperar, actualizar y administrar cómo se organiza y optimiza la información. Un DBMS también facilita la supervisión y el control de las bases de datos, lo que permite una variedad de operaciones administrativas, como la supervisión del rendimiento, el ajuste, las copias de seguridad y la recuperación.

Algunos ejemplos de software de bases de datos o DBMS populares incluyen MySQL, Microsoft Access, Microsoft SQL Server, FileMaker Pro, Oracle Database y dBASE.

En este curso vamos a utilizar el software de bases de datos MySQL.

¿QUÉ ES UNA BASE DE DATOS DE MYSQL?

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacionales de código abierto basado en **SQL**. Fue diseñado y optimizado para aplicaciones web y puede ejecutarse en cualquier plataforma. A medida que surgían nuevos y diferentes requisitos con Internet, MySQL se convirtió en la plataforma elegida por los desarrolladores web y las aplicaciones basadas en la web. Debido a que está diseñada para procesar millones de consultas y miles de transacciones. La flexibilidad bajo demanda es la característica principal de MySQL.

LENGUAJE DE CONSULTA ESTRUCTURADO SQL

SQL es un acrónimo en inglés para **Structured Query Language**, un **Lenguaje de Consulta Estructurado**. Un tipo de **lenguaje de programación** que te permite acceder, manipular y descargar datos de una base de datos mediante comandos, mejor conocido como consultas (Querys).

Tiene capacidad de hacer cálculos avanzados y álgebra. Es utilizado en la mayoría de empresas que almacenan datos en una base de datos. Ha sido y sigue siendo el lenguaje de programación más usado para bases de datos relacionales.

El lenguaje SQL también se usa para controlar el acceso a datos y para la creación y modificación de esquemas de Base de datos. SQL utiliza los términos tabla, fila y columna para los términos relación, tupla y atributo del modelo relacional formal, respectivamente. Por lo tanto, es posible utilizar todos estos términos indistintamente.

Existen dos tipos de comandos SQL:

1. Lenguaje de Definición de Datos (DDL): permite crear y definir nuevas bases de datos, campos e índices.
 - CREATE: Crea nuevas tablas, campos e índices.
 - DROP: Elimina tablas e índices.
 - ALTER: Modifica las tablas agregando campos o cambiando la definición de los campos.
2. Lenguaje de Manipulación de Datos (DML): permiten generar consultas para ordenar, filtrar y extraer datos de la base de datos.
 - SELECT: Consulta registros de la base de datos que satisfagan un criterio determinado.
 - INSERT: Carga lotes de datos en la base de datos en una única operación.
 - UPDATE: Modifica los valores de los campos y registros especificados.
 - DELETE: Elimina registros de una tabla de una base de datos.

PASOS PARA IMPLEMENTAR UNA BASE DE DATOS

PASO	Descripción
1	Definir en el disco duro, el área física que contendrá las tablas de la base de datos. Sentencia SQL → CREATE DATABASE
2	Crear las diferentes tablas de la base de datos. Sentencia SQL → CREATE TABLE
3	Insertar en las filas los datos a las diferentes tablas, sin violar la integridad de los datos. Sentencia SQL → INSERT INTO
4	Actualizar los datos que cambien con el tiempo en las diferentes tablas. Sentencia SQL → UPDATE
5	Eliminar las filas que ya no se requieran en las diferentes tablas. Sentencia SQL → DELETE
6	Realizar las consultas deseadas a las tablas de la base de datos a través de la poderosa sentencia de consultas del SQL, llamada SELECT
7	Dar nombre a las consultas, elaboradas en el paso No.6 cuando se requiera ocultar el diseño y columnas de las tablas a través de la creación de vistas lógicas. Sentencia SQL → CREATE VIEW

CONSULTAS SQL

Estas son las consultas que vamos a escribir en nuestro software de base de datos para crear, actualizar, borrar, acceder y manipular información de nuestra base de datos.

CONSULTAS DE CREACIÓN

1. CREATE DATABASE

```
CREATE {DATABASE | SCHEMA} [IF NOT EXISTS] nombre_base_datos
```

- Esta sentencia sirve para crear una base de datos con un nombre específico.
- Para poder crear una base de datos, el usuario que la crea debe tener privilegios de creación asignados.
- IF NOT EXISTS significa: SI NO EXISTE, por lo tanto, esto es útil para validar que la base de datos sea creada en caso de que no exista, si la base de datos existe y se ejecuta esta sentencia, se genera un error.
- CREATE SCHEMA o CREATE DATABASE son sinónimos.

2. CREATE TABLE

```
CREATE [TEMPORARY] TABLE [IF NOT EXISTS] nombre_de_tabla (campo1 tipo dato [NULL/NOT NULL] | CHECK (expresiónLógica) | [DEFAULT expresiónConstante], campo2 tipo dato [NULL/NOT NULL] | CHECK (expresiónLógica) | [DEFAULT expresiónConstante ], campo-N, PRIMARY KEY(campo_llave), FOREIGN KEY (campo_llave) REFERENCES tabla2 (campo_llave-tabla2))
```

Ligaduras

Tipo: Integridad de Dominio o Columna

Especifica un conjunto de valores que son válidos a ingresar sobre una columna específica para una tabla de la base de datos. Esta integridad se verifica a través de una la validación de los valores de datos que se ingresan y el tipo de los datos a introducir (numérico, alfanumérico, alfabético, etc.).

- DEFAULT: Esta restricción asigna un valor específico a una columna cuando el valor para ello no haya sido explícitamente proporcionado para tal columna en una sentencia "INSERT" o de adición de un nuevo registro en la tabla.
- CHECK: Especifica los valores de datos que el DBMS acepta le sean ingresados para una columna.
- REFERENCES: Especifica los valores de datos que el DBMS acepta le sean ingresados para una columna.

Tipo: Integridad de Entidad o Tabla

Específica que, en una tabla o entidad, todas sus filas tengan un identificador único que diferencie a una fila de otra y también que se establezcan columnas cuyo contenido es un valor único que las hace llaves candidatas para un futuro como, por ejemplo: número de cédula, número de seguro social o cuenta de email.

- PRIMARY KEY: Este tipo de restricción se aplica a todas las filas permitiendo que exista un identificador, que se conoce como llave primaria y que se asegura que los usuarios no introduzcan valores duplicados. Además, asegura que se cree un índice para mejorar el desempeño. Los valores nulos no están permitidos para este tipo de restricción.
- UNIQUE: Con esta restricción se previene la duplicación de valores en columnas que tienen valor único y que no son llave primaria pero que pueden ser una llave alternativa o candidata para el futuro. Asegura que se cree (Por parte del DBMS) un índice para mejorar el desempeño. Y al igual que las llaves primarias, no se le está permitido que se introduzcan valores nulos.

Tipo: Integridad Referencial

La Integridad Referencial asegura que las relaciones que existe entre llave primaria (en la tabla referenciada) y la llave foránea (en las tablas referenciantes) serán siempre mantenidas. Una fila o registro en la tabla referenciada (tabla donde reside la llave primaria) no puede ser borrada o su llave primaria cambiada si existe una fila o registro con una llave foránea (en la tabla referenciante) que se refiere a esa llave primaria.

- FOREIGN KEY: En esta restricción se define una llave foránea, una columna o combinación de columnas en las cuales su valor debe corresponder al valor de la llave primaria en la misma u en otra tabla.

CONSULTAS PARA ACTUALIZAR Y BORRAR

Eliminación de Tablas:

La sentencia para eliminar una tabla y por ende todos los objetos asociados con esa tabla es `DROP TABLE r`, donde `r` es el nombre de una tabla existente.

`DROP TABLE r`

Modificación de Tablas

Después que una tabla ha sido utilizada durante algún tiempo, los usuarios suelen descubrir que desean almacenar información adicional con respecto a las tablas. La sentencia `ALTER TABLE` se utiliza sobre tablas que ya poseen desde cientos a miles de filas por ser tablas de un sistema de

Base de Datos que ya está en producción.

`ALTER TABLE nombre_tabla acción`

Siendo acción una de las siguientes:

- RENAME TO nuevo_nombre
- ADD [COLUMN] nombre_atributo definición_atributo
- DROP [COLUMN] nombre_atributo
- MODIFY nombre_atributo definición_atributo
- CHANGE nombre_atributo nuevo_nombre nueva_definición
- ALTER COLUMN nombre_atributo nuevo_nombre nueva_definición

Los cambios que se pueden realizar con la sentencia SQL ALTER TABLE son:

- Añadir una definición de columna a una tabla. Puede crearse con valores nulos o con valores.
- Eliminar una columna de la tabla. Pero antes de su eliminación deben ser eliminados por ALTER TABLE todas las restricciones que estén definidas sobre esta columna.
- Eliminar la definición de: llave primaria, foránea o restricciones de ligaduras de integridad (check), existentes para una tabla. Esta acción no elimina a la columna con sus valores, ella permanece tal cual como está, solo se elimina su definición.
- Definir una llave primaria para una tabla. La columna(s) a la cual se le dará esta responsabilidad debe contener previamente valores únicos por fila.
- Definir una nueva llave foránea para una tabla. La columna a definir como llave foránea debe contener previamente valores que corresponden a la llave primaria de otra tabla.

3. INSERT INTO

En su formato más sencillo, INSERT se utiliza para añadir una sola fila a una tabla. Debemos especificar el nombre de la tabla y una lista de valores para la fila. Los valores deben suministrarse en el mismo orden en el que se especificaron los atributos correspondientes en el comando CREATE TABLE.

```
INSERT INTO nombre_tabla (columna1, columna2, columna3,...) VALUES  
        (valor, valor2, valor3,...);
```

4. UPDATE

El comando UPDATE se utiliza para modificar los valores de atributo de una o más filas seleccionadas. Una cláusula WHERE en el comando UPDATE selecciona las filas de una tabla que se van a modificar. La sentencia UPDATE tiene la siguiente forma:

```
UPDATE nombre_tabla  
SET nombre_columna1 = valor1,  
    nombre_columna2 = valor2,  
    [ORDER BY ...] [WHERE condicion]
```

5. DELETE

El comando DELETE elimina filas de una tabla. Incluye una cláusula WHERE, para seleccionar las filas que se van a eliminar.

- Las filas se eliminan explícitamente sólo de una tabla a la vez. Sin embargo, la eliminación se puede propagar a filas de otras tablas si se han especificado opciones de acciones referenciales en las restricciones de integridad referencial del DDL.
- En función del número de filas seleccionadas por la condición de la cláusula WHERE, ninguna, una o varias filas pueden ser eliminadas por un solo comando DELETE. La ausencia de una cláusula WHERE significa que se borrarán todas las filas de la relación; sin embargo, la tabla permanece en la base de datos, pero vacía. Debemos utilizar el comando DROP TABLE para eliminar la definición de la tabla.

```
DELETE FROM nombre_tabla [WHERE condicion] [ORDER BY ...] [LIMIT cantidad_filas]
```

CONSULTAS PARA ACCEDER Y MANIPULAR INFORMACIÓN

6. SELECT

La sentencia SELECT es muy poderosa y ampliamente rica en sus cláusulas y variantes permitiendo la capacidad de atender en poco tiempo a consultas complejas sobre la base de datos. Está en el especialista desarrollador de aplicaciones conocerlo a profundidad para explotar las bondades y virtudes.

Se usa para listar las columnas de las tablas que se desean ver en el resultado de una consulta. Además de las columnas se pueden listar columnas a calcular por el SQL cuando actúe la sentencia. Esta cláusula no puede omitirse.

La sentencia SELECT, obtiene y nos permite mostrar filas de la base de datos, también permite realizar la selección de una o varias filas o columnas de una o varias tablas. Para seleccionar la tabla de la que queremos obtener dichas filas vamos a utilizar la sentencia FROM.

La sentencia FROM lista las tablas de donde se listarán las columnas enunciadas en el SELECT. Esta cláusula no puede omitirse.

```
SELECT nombres de las columnas FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT nombre, apellido FROM Alumnos;
```

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	21

El resultado que mostraría sería:

Nombre	Apellido
Agustín	Cocco
Martin	Bullon

Para mostrar todos los datos de una tabla usamos el símbolo (*). Esto nos mostraría la primera tabla.

```
SELECT * FROM Alumnos;
```

También en las consultas SELECT podemos hacer operaciones matemáticas entre los datos numéricos de las tablas que elijamos. Usualmente ponemos estas operaciones entre paréntesis para separar la operación del resto de la consulta.

```
SELECT nombre, (salario+comision) FROM Empleados;
```

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Salario	Comisión
1	Agustín	5000	300
2	Martin	2000	250

El resultado que mostraría sería:

Nombre	(salario+comision)
Agustín	5300
Martin	2250

En este ejemplo hacemos una suma pero podemos hacer una resta (-), una multiplicación (*) y una división (/), también podemos poner agregarle números a nuestras operaciones.

```
SELECT nombre, (salario + comisión - 200) FROM Empleados;
```

Ahora el resultado que mostraría sería:

Nombre	(salario+comisión-200)
Agustín	5100
Martin	2050

A la consulta SELECT le podemos sumar cláusulas que van a alterar el resultado de filas que obtenga el SELECT, esto nos puede servir para traer ciertas filas y evitar algunas que no queremos mostrar.

CLÁUSULAS:

1. SELECT DISTINCT

El SELECT DISTINCT se utiliza cuando queremos traer solo registros diferentes. En las tablas a veces pueden haber valor repetidos, para evitarlos usamos esta sentencia.

```
SELECT DISTINCT nombres de las columnas FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT DISTINCT nombre, apellido FROM Alumnos;
```

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	21
3	Agustín	Cocco	18

El resultado que mostraría sería:

Nombre	Apellido
Agustín	Cocco
Martin	Bullon

2. WHERE

Establece criterios de selección de ciertas filas en el resultado de la consulta gracias a las condiciones de búsqueda. Si no se requiere condiciones de búsqueda puede omitirse y el resultado de la consulta serán todas las filas de las tablas enunciadas en el FROM.

```
SELECT nombres de las columnas FROM tablaOrigen WHERE condición de  
Búsqueda;
```

```
SELECT nombre, apellido FROM Alumnos WHERE nombre = "Agustín";
```

En este ejemplo traerá todos los alumnos con nombre Agustín. Nótese que el nombre está en comillas dobles, esto es porque si vamos a poner una cadena en la condición debe estar entre comillas dobles, si fuese un numero no seria necesario.

Teniendo la siguiente tabla alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	21

El resultado que mostraría sería:

Nombre	Apellido
Agustín	Cocco

En las condiciones WHERE podemos utilizar operadores lógicos, operadores relaciones operadores propios de SQL.

OPERADORES RELACIONALES

Operador	Significado	Ejemplo
>	Mayor que	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad > 21;</code>
<	Menor que	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad < 18;</code>
=	Igual que	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad = 20;</code>
>=	Mayor o igual que	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad >= 30;</code>
<=	Menor o igual que	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad <= 10;</code>
<> o !=	Distinto que	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad <> 5;</code>

En todos estos ejemplos estamos buscando las filas donde la edad de un alumno sea mayor, menor, etc, a x edad. Usamos edad pero puede ser cualquier valor numérico o valor de tipo cadena.

OPERADORES LÓGICOS

Operador	Significado	Ejemplo
AND	El operador AND muestra un registro si todas las condiciones separadas por AND son verdaderas	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad = 18 AND edad = 21;</code>
OR	El operador OR muestra un registro si algunas de las condiciones separadas por OR es verdadera.	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE edad = 15 OR edad = 20;</code>
NOT	El operador NOT muestra un registro si la/s condición/es no es verdadera.	<code>SELECT * FROM Alumnos WHERE NOT edad = 20;</code>

Los operadores lógicos sirven para filtrar resultados basados en más de una condición.

OPERADORES PROPIOS DE SQL

a) BETWEEN

El operador BETWEEN selecciona valores dentro de un rango determinado. Los valores pueden ser números, texto o fechas.

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tablaOrigen WHERE condición de
Búsqueda BETWEEN valor1 AND valor2;
```

```
SELECT * FROM Alumnos WHERE edad BETWEEN 21 AND 40;
```

Usamos edad pero puede ser cualquier valor numérico o valor de tipo cadena.

Teniendo la siguiente tabla:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	39
3	Mariela	Lima	60
4	Juliana	Martínez	30
5	Gastón	Vidal	26

El resultado sería:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	39
4	Juliana	Martínez	30
5	Gastón	Vidal	26

b) IN

El operador IN te permite especificar varios valores para una condición de una cláusula WHERE. Es un atajo para no escribir varias condiciones OR.

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tablaOrigen WHERE condición de
Búsqueda IN (valor1, valor2, valor3, ...);
```

```
SELECT * FROM Alumnos WHERE nombre IN ("Agustín", "Mariela", "Juliana");
```

Usamos nombre pero puede ser cualquier valor numérico o valor de tipo cadena.

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
2	Martin	Bullon	15
3	Mariela	Lima	20

El resultado que mostraría sería:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Cocco	24
3	Mariela	Lima	20

c) LIKE

El operador LIKE se usa en una cláusula WHERE para buscar un patrón específico en una columna. También se usa cuando queremos utilizar una cadena en una comparación WHERE

Hay dos símbolos que se utilizan a menudo junto con el operador LIKE:

El signo de porcentaje (%) representa cero, uno o varios caracteres y el guion bajo (_) para representar un carácter. Estos signos se pueden utilizar por separado o juntos.

`SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tablaOrigen WHERE condición de Búsqueda LIKE patrón de valores o cadena;`

`SELECT nombre, apellido FROM Alumnos WHERE nombre LIKE 's%';`

Esa consulta, lo que hace es traer todos los alumnos donde el nombre empiece con el carácter s.

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Sebastián	Gómez	24
2	Sabrina	Martínez	15
3	Mariela	Lima	20

El resultado que mostraría sería:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Sebastián	Gómez	24
2	Sabrina	Martínez	15

Operador LIKE	Significado
WHERE nombre LIKE 'a%'	Encuentra cualquier nombre que empiece con "a".
WHERE nombre LIKE '%a'	Encuentra cualquier nombre que termine con "a".
WHERE nombre LIKE '%ar%'	Encuentra cualquier nombre que tenga "ar" en cualquier posición.
WHERE nombre LIKE '_e%'	Encuentra cualquier nombre que tenga "e" en la segunda posición.
WHERE nombre LIKE 'e_%'	Encuentra cualquier nombre que empiece con "e" y sea por lo menos de 2 de largo.
WHERE nombre LIKE 'e__%'	Encuentra cualquier nombre que empiece con "e" y sea por lo menos de 3 de largo.
WHERE nombre LIKE 'a%n%'	Encuentra cualquier nombre que empiece con "a" y termine con "n".

3. ORDER BY

La cláusula ORDER BY permitirá establecer la columna o columnas sobre las cuales las filas que se mostrarán de la consulta deberán ser ordenadas. Este orden puede ser ascendiente si se agrega la palabra **ASC** y descendiente si se agrega la palabra **DESC** al final.

Esta cláusula puede omitirse.

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tablaOrigen ORDER BY columna
ASC|DESC;
```

```
SELECT nombre, apellido FROM Alumno ORDER BY nombre ASC;
```

En este caso mostraría los resultados ordenados de manera ascendente, según el nombre de los alumnos.

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Jerónimo	Wiunkhaus	24
2	Ana	Gadea	15
3	Mariela	Lima	20
4	Pablo	González	18
5	Sabrina	Pérez	30

El resultado que mostraría sería:

Id	Nombre	Apellido	Edad
2	Ana	Gadea	15
1	Jerónimo	Wiunkhaus	24
3	Mariela	Lima	20
4	Pablo	González	18
5	Sabrina	Pérez	30

4. GROUP BY

Especifica una consulta sumaria. En vez de producir una fila de resultados por cada fila de datos de la base de datos, una consulta sumaria agrupa todas las filas similares y luego produce una fila sumaria de resultados para cada grupo de los nombres de columnas enunciado en esta cláusula.

En otras palabras, esta cláusula permitirá agrupar un conjunto de columnas con valores repetidos y utilizar las funciones de agregación sobre las columnas con valores no repetidas. Esta cláusula puede omitirse.

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tablaOrigen GROUP BY nombres de
columna/s por la cual Agrupar;
```

¿QUE SON LAS FUNCIONES DE AGREGACIÓN?

En la gestión de bases de datos, una función de agregación es una función en la que los valores de varias filas se agrupan bajo un criterio para formar un valor único más significativo. Estas funciones se ponen el SELECT.

Existen 5 tipos de funciones de agregación, max(), min(), count(), sum(), avg().

a) MAX

Esta función retorna el valor más grande de una columna.

```
SELECT MAX(nombre de la columna) FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT MAX(salario) FROM Empleados;
```

Teniendo la siguiente tabla de empleados:

Id	Nombre	Apellido	Salario
1	Franco	Medina	1000
2	Agustina	Koch	2000
3	Ignacio	Pérez	1500

El resultado que mostraría sería:

MAX(Salario)
2000

b) MIN

Esta función retorna el valor más chico de una columna.

```
SELECT MIN(nombre de la columna) FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT MIN(salario) FROM Empleados;
```

Teniendo la siguiente tabla de empleados:

Id	Nombre	Apellido	Salario
1	Franco	Medina	1000
2	Agustina	Koch	2000
3	Ignacio	Pérez	1500
4	Martin	Bruno	3000

El resultado que mostraría sería:

MIN(Salario)
1000

c) AVG

Esta función retorna el promedio de una columna.

```
SELECT AVG(nombre de la columna) FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT AVG(salario) FROM Empleados;
```

Teniendo la siguiente tabla de empleados:

Id	Nombre	Apellido	Salario
1	Franco	Medina	1000
2	Agustina	Koch	2000
3	Ignacio	Pérez	1600
4	Valentín	Mazuran	700

El resultado que mostraría sería:

AVG(Salario)
1325

d) COUNT

Esta función retorna el numero de filas de una columna.

```
SELECT COUNT(nombre de la columna) FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT COUNT(Id) FROM Empleados;
```

Teniendo la siguiente tabla de empleados:

Id	Nombre	Apellido	Salario
1	Franco	Medina	1000
2	Agustina	Koch	2000
3	Ignacio	Pérez	1600

El resultado que mostraría sería:

COUNT(Id)
3

En este caso ponemos el id, para saber cuantos empleados tenemos en la tabla empleados.

También podemos usar el COUNT(*), este no requiere que le pasamos una columna concreta y cuenta todas filas de una tabla, mostrando tanto los valores repetidos como los valores en null.

Id	Nombre	Apellido	Salario
1	Franco	Medina	1000
2	Agustina	Koch	2000
3	Franco	Medina	1600
4	Martin	Santiago	null

El resultado que mostraría sería:

COUNT(Id)
4

Entonces, volviendo al Group By, vamos a utilizar esta sentencia junto con las funciones de agregación para agrupar los valores que devuelva dicha función. Existen dos tipos de GROUP BY.

```
SELECT nombre, SUM(salario) FROM Empleados GROUP BY nombre;
```

Teniendo la siguiente tabla de empleados:

Id	Nombre	Salario
1	Franco	1000
2	Mariela	2000
3	Franco	1000
4	Mariela	2000

El resultado que mostraría sería:

Nombre	SUM(Salario)
Franco	2000
Mariela	4000

El resultado de la consulta, muestra que agrupa todos los nombre repetidos bajo un solo nombre y el salario es la suma de los salarios de las filas que fueron agrupadas.

Otro ejemplo de un group by sería:

```
SELECT COUNT(ID), pais FROM Personas GROUP BY pais;
```

Teniendo la siguiente tabla de personas:

Id	Nombre	Pais
1	Franco	Argentina
2	Juliana	Alemania
3	Agustín	Argentina

El resultado que mostraría sería:

COUNT(Id)	Pais
2	Argentina
1	Alemania

En la consulta hacemos un count del id de personas para saber cuantos hay, pero al agrupar el resultado por países, nos muestra cuantas personas hay en cada país.

5. HAVING

Esta cláusula le dice al SQL que incluya sólo ciertos grupos producidos por la cláusula GROUP BY en los resultados de la consulta. Al igual que la cláusula WHERE, utiliza una condición de búsqueda para especificar los grupos deseados. La cláusula HAVING es la encargada de condicionar la selección de los grupos en base a los valores resultantes en las funciones agregadas utilizadas debidas que la cláusula WHERE condiciona solo para la selección de filas individuales. Esta cláusula puede omitirse.

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tablaOrigen GROUP BY nombres de columnas por la cual Agrupar HAVING condiciónBúsqueda para Group By;
```

```
SELECT COUNT(ID), pais FROM Personas GROUP BY Personas GROUP BY pais HAVING COUNT(ID) > 1;
```

Teniendo la siguiente tabla de personas:

Id	Nombre	Pais
1	Franco	Argentina
2	Juliana	Alemania
3	Agustín	Argentina
4	Gastón	Alemania
5	Mariela	Uruguay

El resultado que mostraría sería:

COUNT(Id)	Pais
2	Argentina
2	Alemania

En la consulta hacemos un count del id de personas para saber cuantos hay, las agrupamos por países para que nos muestre cuantas personas hay en cada país. Pero, con el having le decimos que nos muestre solo los resultados donde el count sea mayor a 1, o en otras palabras, mostramos los países que tienen más de una persona.

6. AS

La sentencia AS, le da un alias a una o la columna de una tabla, un nombre temporal. El alias existe solo por la duración de la consulta.

El alias se usa para darle a una columna un nombre más legible

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s AS alias FROM tablaOrigen;
```

```
SELECT nombre AS Nombre_Alumno, apellido As Apellido_Alumno FROM Alumnos;
```

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Jerónimo	Wiunkhaus	24
2	Ana	Gadea	15
3	Mariela	Lima	20

El resultado que mostraría sería:

Nombre Alumno	Apellido Alumno
Ana	Gadea
Jerónimo	Wiunkhaus
Mariela	Lima

Todas estas cláusulas / sentencias pueden ser usadas juntas, no es necesario que las usen separadas.

```
SELECT nombres de las columnas AS Alias FROM tablaOrigen  
WHERE condición de Búsqueda  
GROUP BY nombres de columnas por la cual Agrupar  
HAVING condiciónBúsqueda para Group By  
ORDER BY nombre de columnas [ASC | DESC]
```

7. ROUND

La sentencia round sirve para redondear los decimales de un número que se pida en un select.

```
SELECT AVG(salario) FROM Empleados;
```

AVG(Salario)
1325,55

```
SELECT ROUND(AVG(salario)) FROM Empleados;
```

AVG(Salario)
1326

8. LIMIT

La cláusula LIMIT se utiliza para establecer un límite al número de resultados devueltos por SQL.

```
SELECT nombres de las columnas FROM tablaOrigen LIMIT numero x;  
SELECT nombre, apellido FROM Alumnos LIMIT 1;
```

Teniendo la siguiente tabla de alumnos:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Jerónimo	Wiunkhaus	24
2	Ana	Gadea	15
3	Mariela	Lima	20

El resultado que mostraría sería:

Nombre	Apellido
Jerónimo	Wiunkhaus

CONSULTAS MULTITABLAS

Como habíamos dicho previamente en la teoría, estamos trabajando con base de datos relacionales, esto significa que tenemos tablas relacionadas entre sí. Y dentro de esas tablas, tenemos fila relacionadas con filas de otras tablas.

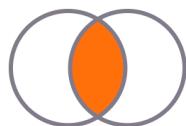
Pero como hacemos para traer toda esa información. Una sentencia muy útil para unificar información de tablas relacionales es el **JOIN**.

SQL JOIN

La sentencia **JOIN**, se usa para combinar data o filas de dos o más tablas que tengan un campo en común entre ellas. Usualmente es la llave foránea.

Los diferentes tipos de JOIN son:

INNER JOIN



Solo los valores en común de la izquierda y la derecha

```
SELECT *  
FROM TABLE_1  
INNER JOIN TABLE_2  
ON TABLE_1.KEY = TABLE_2.KEY
```

1. INNER JOIN

El INNER JOIN selecciona todas las filas que tengan el valor en común con la/s tabla/s. Si hay una fila, que no tiene el valor en común con la otra tabla no la trae.

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tabla1 INNER JOIN tabla2 ON  
tabla1.nombre_columna = tabla2.nombre_columna;
```

```
SELECT Nombre, Nombre_curso FROM Profesores INNER JOIN Cursos ON  
Profesores.Id = Cursos.Id_profesor;
```

Teniendo la siguiente tabla de profesores:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Oviedo	24
2	Ana	Gadea	15
3	Mariela	Lima	20
4	Emiliano	Chirino	30

Teniendo la siguiente tabla de Cursos:

Id	Nombre_curso	Costo	Id_profesor
1	Curso de Programación	1000	1
2	Curso de Mecánica	2000	2
3	Curso de Cocina	500	3

El resultado que mostraría sería:

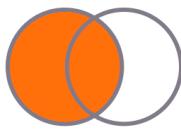
Nombre	Nombre_curso
Agustín	Curso de Programación
Ana	Curso de Mecánica
Mariela	Curso de Cocina

Gracias al INNER JOIN, podemos mostrar todos los nombres de los profesores, junto al curso que dan, nosotros decimos que son el profesor de ese curso, porque tienen asignado su id en la tabla curso. Y como usamos el INNER JOIN, solo mostramos los profesores que tenían su id en la tabla curso. Esto se por la condición que pusimos arriba en el ON, donde decíamos que el valor a chequear por posible coincidencia era el id en la tabla profesor y el id_profesor en la tabla curso.

2. LEFT JOIN

La sentencia **LEFT JOIN** retorna todos los registros de la tabla de la izquierda (tabla1) y todos los registros con coincidencia de la tabla de la derecha (tabla2). Si no existe ninguna coincidencia para alguna de las filas de la tabla de la izquierda, de igual forma todos los resultados de la primera tabla se muestran.

LEFT JOIN



Todo lo de izquierda
+
valores en comun de la derecha

```
SELECT *
FROM TABLE_1
LEFT JOIN TABLE_2
ON TABLE_1.KEY = TABLE_2.KEY
```

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tabla1 LEFT JOIN tabla2 ON
tabla1.nombre_columna = tabla2.nombre_columna;
```

```
SELECT Nombre, Nombre_curso FROM Profesores LEFT JOIN Cursos ON
Profesores.Id = Cursos.Id_profesor;
```

Teniendo la siguiente tabla de profesores:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Oviedo	24
2	Ana	Gadea	15
3	Mariela	Lima	20
4	Francisco	Chirino	21

Teniendo la siguiente tabla de Cursos:

Id	Nombre_curso	Costo	Id_profesor
1	Curso de Programación	1000	1
2	Curso de Mecánica	2000	2

El resultado que mostraría sería:

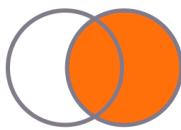
Nombre	Nombre_curso
Agustín	Curso de Programación
Ana	Curso de Mecánica
Mariela	null
Francisco Chirino	null

Si nos fijamos en el resultado de la consulta, podemos ver que trajo todas las filas de la tabla de la izquierda, sin importar si las filas tenían coincidencia o no.

3. RIGHT JOIN

Esta sentencia es parecida a la anterior pero le da prioridad al tabla de la derecha.

RIGHT JOIN



Todo lo de la derecha
+
valores en común de la izquierda

```
SELECT *
FROM TABLE_1
RIGHT JOIN TABLE_2
ON TABLE_1.KEY = TABLE_2.KEY
```

```
SELECT nombre/s de la/s columna/s FROM tabla1 RIGHT JOIN tabla2 ON
tabla1.nombre_columna = tabla2.nombre_columna;
```

```
SELECT Nombre, Nombre_curso FROM Profesores RIGHT JOIN Cursos ON
Profesores.Id = Cursos.Id_profesor;
```

Teniendo la siguiente tabla de profesores:

Id	Nombre	Apellido	Edad
1	Agustín	Oviedo	24
2	Ana	Gadea	15
3	Mariela	Lima	20
4	Francisco	Chirino	21

Teniendo la siguiente tabla de Cursos:

Id	Nombre_curso	Costo	Id_profesor
1	Curso de Programación	1000	1
2	Curso de Mecánica	2000	2
3	Curso de Natación	600	null

El resultado que mostraría sería:

Nombre	Nombre_curso
Agustín	Curso de Programación
Ana	Curso de Mecánica
null	Curso de Natación

Si nos fijamos en el resultado de la consulta, podemos ver que trajo todas las filas de la tabla de la derecha, sin importar si las filas tenían coincidencia o no.

SUBCONSULTAS

Una subconsulta en SQL consiste en utilizar los resultados de una consulta dentro de otra, que se considera la principal. Esta posibilidad fue la razón original para la palabra "estructurada" en el nombre Lenguaje de Consultas Estructuradas (Structured Query Language, SQL).

Anteriormente hemos utilizado la cláusula WHERE para seleccionar los datos que deseábamos comparando un valor de una columna con una constante, o un grupo de ellas. Si los valores de dichas constantes son desconocidos, normalmente por proceder de la aplicación de funciones a determinadas columnas de la tabla, tendremos que utilizar subconsultas. Por ejemplo, queremos saber la lista de empleados cuyo salario supere el salario medio.

En primer lugar, tendríamos que averiguar el importe del salario medio:

```
SELECT AVG(salario) "Salario Medio" FROM Empleados;
```

Salario Medio
256666,67

Ahora que sabemos el dato podríamos usarlo para la consulta:

```
SELECT nombre, salario FROM Empleados WHERE > 256666,67;
```

Nombre	Salario
Agustín	385000
Ana	608000

Esto estaría bien pero, es porque primero buscamos el dato en una consulta y una vez que conseguimos el dato, ahí hicimos la consulta. Pero, lo mejor sería que en vez de hacer dos consultas usemos una subconsulta, para que al mismo tiempo que averiguamos el salario medio, se calcule cuales son los empleados que tienen un sueldo mayor a ese salario medio.

```
SELECT nombre, salario FROM Empleados WHERE > (SELECT AVG(salario) FROM Empleados);
```

Nombre	Salario
Agustín	385000
Ana	608000

Esto nos daría el mismo resultado, pero sin la necesidad de hacer dos consultas para saber el dato. Estos son los casos donde usaríamos una subconsulta, donde no sabíamos el salario medio antes de hacer la consulta.

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

1) Responda Verdadero (V) o Falso (F)

V F

Una primary key es la columna (columnas) que tiene datos completamente únicos a lo largo de la tabla. () ()

La función principal de una clave primaria en una tabla es mantener su integridad. () ()

Las foreign keys o llaves foráneas son campos que vinculan una tabla con la clave primaria o externa de otra tabla. () ()

Una tabla no puede tener más de una clave foránea definida. () ()

INSERT, UPDATE y CREATE son commandos DDL. () ()

El comando DROP se utiliza para eliminar todas las filas de una tabla. () ()

2) ¿Cuál de las siguientes sentencias son ciertas sobre las relaciones?

- a) Las relaciones son entidades
- b) Las relaciones son enlaces lógicos entre las tablas implementadas a través de primary y foreign keys.
- c) Las relaciones son almacenadas como atributos en la base de datos.
- d) Las relaciones explícitamente definen una asociación entre 2 tablas.

3) ¿Cómo se crea una base de datos con SQL?

- a) CREATE DATABASE
- b) UPDATE DATABASE
- c) ALTER DATABASE
- d) Las anteriores respuestas no son correctas

4) En SQL, ¿cuál de estas sentencias añade una fila a una tabla en una base de datos?

- a) ADD
- b) INSERT
- c) UPDATE
- d) INCLUDE

5) En SQL, para modificar la estructura de una tabla de una base de datos se emplea la instrucción

- a) ALTER TABLE
- b) CHANGE TABLE
- c) MODIFY TABLE
- d) Las anteriores respuestas no son correctas

6) ¿Qué instrucción se emplea para eliminar todo el contenido de una tabla, pero conservando la tabla?

- a) DELETE TABLE
- b) DROP TABLE
- c) TRUNCATE TABLE
- d) Las anteriores respuestas no son correctas

7) ¿Cómo se borra toda una base de datos con SQL?

- a) DELETE DATABASE
- b) DROP DATABASE
- c) ERASE DATABASE
- d) Las anteriores respuestas no son correctas

8) ¿En cuál de las siguientes sentencias del lenguaje SQL se emplea la cláusula SET?

- a) DELETE
- b) DROP
- c) SELECT
- d) UPDATE

9) En SQL, para eliminar las filas duplicadas del resultado de una sentencia SELECT se emplea:

- a) NO DUPLICATE
- b) UNIQUE
- c) DISTINCT
- d) Las anteriores respuestas no son correctas

10) Una sentencia SELECT sin la cláusula WHERE devuelve

- a) Todos los registros existentes en la tabla que no estén relacionados con otra tabla
- b) Todos los registros existentes en la tabla
- c) No se puede ejecutar una sentencia SELECT sin la cláusula WHERE
- d) Las anteriores respuestas no son correctas

11) En SQL, para ordenar los datos devueltos por una sentencia SELECT se emplea la cláusula

- a) ORDER BY
- b) ORDERED BY
- c) SORT BY
- d) SORTED BY

12) En una cláusula LIKE, ¿cómo se obtienen todos los nombres de personas que comienzan con "Juan"?

- a) LIKE "Juan%"
- b) LIKE "Juan*"
- c) LIKE "Juan\$"
- d) LIKE "Juan&"

13) ¿Cuál de las siguientes no es una función de agregación?

- a) AVG()
- b) MAX()
- c) SUM()
- d) LIMIT()

14) ¿Cuál de las siguientes si es una función de agregación?

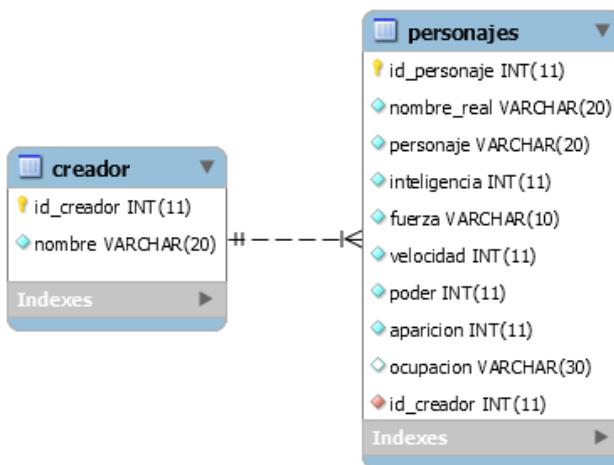
- a) ROUND()
- b) ORDER BY
- c) FLOOR()
- d) COUNT()

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para la realización de los ejercicios que se describen a continuación, es necesario descargar el archivo scriptsBD.zip que contiene algunos scripts con las bases de datos sobre las cuales se va a trabajar. En cada ejercicio se indica el nombre del script que se debe utilizar.

VER VIDEO: [Introducción Base de Datos](#)

1. Abrir el script llamado "superhéroes" y ejecutarlo de modo tal que se cree la base de datos y todas sus tablas. Posteriormente, crear las tablas que se muestran en el siguiente modelo de entidad relación:



VER VIDEO: [Insertar, Modificar y Eliminar](#)

- a) Insertar en las tablas creadas los siguientes datos:

Tabla creador

id_creador	creador
1	Marvel
2	DC Comics

Tabla personajes

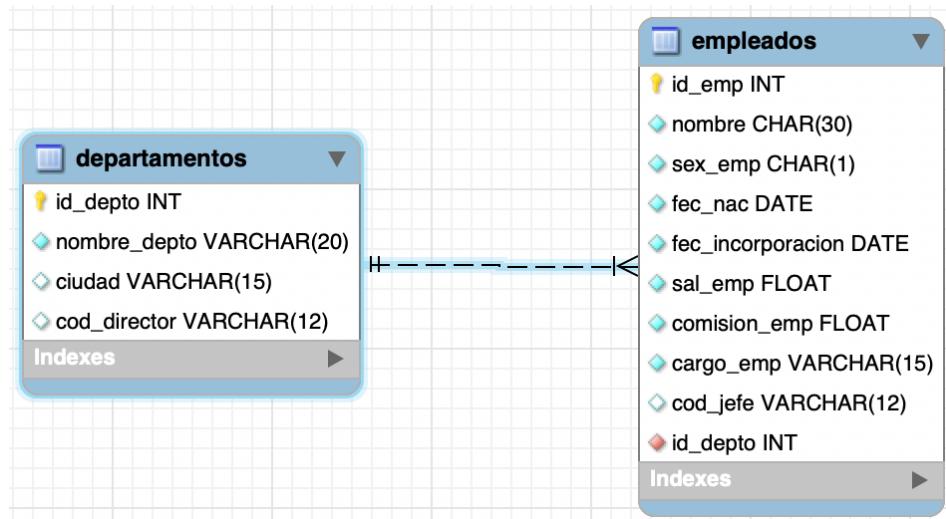
id_personaje	nombre_real	personaje	Inteligencia	fuerza	velocidad	poder	aparicion	ocupación	id_creador
1	Bruce Banner	Hulk	160	600 mil	75	98	1962	Físico Nuclear	1
2	Tony Stark	Iron Man	170	200 mil	70	123	1963	Inventor Industrial	1
3	Thor Odinson	Thor	145	infinita	100	235	1962	Rey de Asgard	1
4	Wanda Maximoff	Bruja Escarlata	170	100 mil	90	345	1964	Bruja	1
5	Carol Danvers	Capitana Marvel	157	250 mil	85	128	1968	Oficial de inteligencia	1
6	Thanos	Thanos	170	infinita	40	306	1973	Adorador de la muerte	1
7	Peter Parker	Spiderman	165	25 mil	80	74	1962	Fotógrafo	1
8	Steve Rogers	Capitan America	145	600	45	60	1941	Oficial Federal	1
9	Bobby Drake	Ice Man	140	2 mil	64	122	1963	Contador	1
10	Barry Allen	Flash	160	10 mil	120	168	1956	Científico forense	2
11	Bruce Wayne	Batman	170	500	32	47	1939	Hombr de negocios	2
12	Clark Kent	Superman	165	infinita	120	182	1948	Reportero	2
13	Diana Prince	Mujer Maravilla	160	infinita	95	127	1949	Princesa guerrera	2

Una vez insertados todos los registros realizar una selección de todos los atributos para corroborar que las tablas se encuentren completas.

- b) Cambiar en la tabla personajes el año de aparición a 1938 del personaje Superman. A continuación, realizar un listado de toda la tabla para verificar que el personaje haya sido actualizado.
- c) El registro que contiene al personaje Flash. A continuación, mostrar toda la tabla para verificar que el registro haya sido eliminado.
- d) Eliminar la base de datos superhéroes.

VER VIDEO: [Select, From, Where](#)

2. Abrir el script llamado “personal-inserts” y ejecutarlo de modo tal que se cree la base de datos “personal”, se creen las tablas y se inserten todos los datos en las tablas para que quede de la siguiente manera:



- a) A continuación, realizar las siguientes consultas sobre la base de datos personal:

1. Obtener los datos completos de los empleados.
2. Obtener los datos completos de los departamentos.
3. Listar el nombre de los departamentos.
4. Obtener el nombre y salario de todos los empleados.
5. Listar todas las comisiones.
6. Obtener los datos de los empleados cuyo cargo sea ‘Secretaria’.
7. Obtener los datos de los empleados vendedores, ordenados por nombre alfabéticamente.

VER VIDEOS:

- A) [Tablas Relacionadas](#)
- B) [Join Avanzados](#)
- C) [Order by, Group by, Having](#)

8. Obtener el nombre y cargo de todos los empleados, ordenados por salario de menor a mayor.
9. Elabore un listado donde para cada fila, figure el alias 'Nombre' y 'Cargo' para las respectivas tablas de empleados.
10. Listar los salarios y comisiones de los empleados del departamento 2000, ordenado por comisión de menor a mayor.
11. Obtener el valor total a pagar que resulta de sumar el salario y la comisión de los empleados del departamento 3000 una bonificación de 500, en orden alfabético del empleado.
12. Muestra los empleados cuyo nombre empieza con la letra J.
13. Listar el salario, la comisión, el salario total (salario + comisión) y nombre, de aquellos empleados que tienen comisión superior a 1000.
14. Obtener un listado similar al anterior, pero de aquellos empleados que NO tienen comisión.
15. Obtener la lista de los empleados que ganan una comisión superior a su sueldo.
16. Listar los empleados cuya comisión es menor o igual que el 30% de su sueldo.
17. Hallar los empleados cuyo nombre no contiene la cadena "MA"
18. Obtener los nombres de los departamentos que sean "Ventas" ni "Investigación" ni 'Mantenimiento'.
19. Ahora obtener los nombres de los departamentos que no sean "Ventas" ni "Investigación" ni 'Mantenimiento'.
20. Mostrar el salario más alto de la empresa.
21. Mostrar el nombre del último empleado de la lista por orden alfabético.
22. Hallar el salario más alto, el más bajo y la diferencia entre ellos.
23. Hallar el salario promedio por departamento.

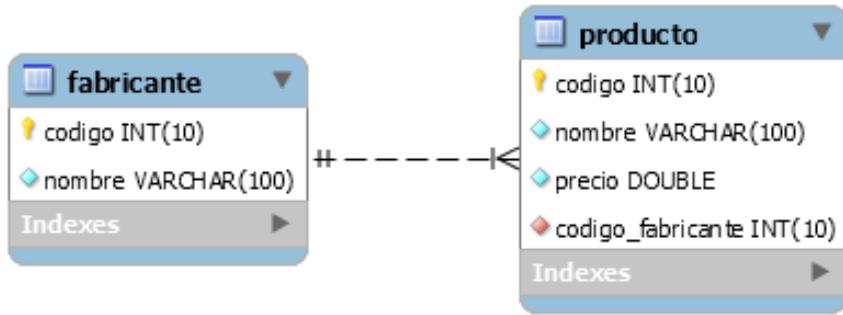
Consultas con Having

24. Hallar los departamentos que tienen más de tres empleados. Mostrar el número de empleados de esos departamentos.
25. Mostrar el código y nombre de cada jefe, junto al número de empleados que dirige. Solo los que tengan más de dos empleados (2 incluido).
26. Hallar los departamentos que no tienen empleados

Consulta con Subconsulta

27. Mostrar la lista de los empleados cuyo salario es mayor o igual que el promedio de la empresa. Ordenarlo por departamento.

3. Abrir el script de la base de datos llamada "tienda.sql" y ejecutarlo para crear sus tablas e insertar datos en las mismas. A continuación, generar el modelo de entidad relación. Deberá obtener un diagrama de entidad relación igual al que se muestra a continuación:



A continuación, se deben realizar las siguientes consultas sobre la base de datos:

1. Lista el nombre de todos los productos que hay en la tabla producto.
2. Lista los nombres y los precios de todos los productos de la tabla producto.
3. Lista todas las columnas de la tabla producto.
4. Lista los nombres y los precios de todos los productos de la tabla producto, redondeando el valor del precio.
5. Lista el código de los fabricantes que tienen productos en la tabla producto.
10. Lista el código de los fabricantes que tienen productos en la tabla producto, sin mostrar los repetidos.
11. Lista los nombres de los fabricantes ordenados de forma ascendente.
12. Lista los nombres de los productos ordenados en primer lugar por el nombre de forma ascendente y en segundo lugar por el precio de forma descendente.
13. Devuelve una lista con las 5 primeras filas de la tabla fabricante.
14. Lista el nombre y el precio del producto más barato. (Utilice solamente las cláusulas ORDER BY y LIMIT)
15. Lista el nombre y el precio del producto más caro. (Utilice solamente las cláusulas ORDER BY y LIMIT)
16. Lista el nombre de los productos que tienen un precio menor o igual a \$120.
17. Lista todos los productos que tengan un precio entre \$60 y \$200. Utilizando el operador BETWEEN.
18. Lista todos los productos donde el código de fabricante sea 1, 3 o 5. Utilizando el operador IN.
23. Devuelve una lista con el nombre de todos los productos que contienen la cadena Portátil en el nombre.

Consultas Multitable

1. Devuelve una lista con el código del producto, nombre del producto, código del fabricante y nombre del fabricante, de todos los productos de la base de datos.
2. Devuelve una lista con el nombre del producto, precio y nombre de fabricante de todos los productos de la base de datos. Ordene el resultado por el nombre del fabricante, por orden alfabético.

3. Devuelve el nombre del producto, su precio y el nombre de su fabricante, del producto más barato.
4. Devuelve una lista de todos los productos del fabricante Lenovo.
5. Devuelve una lista de todos los productos del fabricante Crucial que tengan un precio mayor que \$200.
6. Devuelve un listado con todos los productos de los fabricantes Asus, Hewlett-Packard. Utilizando el operador IN.
7. Devuelve un listado con el nombre de producto, precio y nombre de fabricante, de todos los productos que tengan un precio mayor o igual a \$180. Ordene el resultado en primer lugar por el precio (en orden descendente) y en segundo lugar por el nombre (en orden ascendente)

Consultas Multitabla

Resuelva todas las consultas utilizando las cláusulas LEFT JOIN y RIGHT JOIN.

1. Devuelve un listado de todos los fabricantes que existen en la base de datos, junto con los productos que tiene cada uno de ellos. El listado deberá mostrar también aquellos fabricantes que no tienen productos asociados.
2. Devuelve un listado donde sólo aparezcan aquellos fabricantes que no tienen ningún producto asociado.

Subconsultas (En la cláusula WHERE)

Con operadores básicos de comparación

1. Devuelve todos los productos del fabricante Lenovo. (Sin utilizar INNER JOIN).
2. Devuelve todos los datos de los productos que tienen el mismo precio que el producto más caro del fabricante Lenovo. (Sin utilizar INNER JOIN).
3. Lista el nombre del producto más caro del fabricante Lenovo.
4. Lista todos los productos del fabricante Asus que tienen un precio superior al precio medio de todos sus productos.

Subconsultas con IN y NOT IN

1. Devuelve los nombres de los fabricantes que tienen productos asociados. (Utilizando IN o NOT IN).
2. Devuelve los nombres de los fabricantes que no tienen productos asociados. (Utilizando IN o NOT IN).

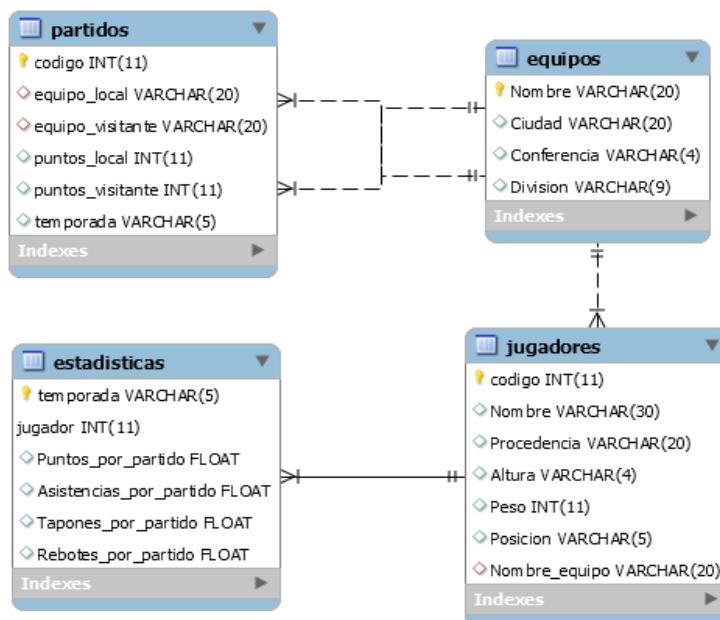
Subconsultas (En la cláusula HAVING)

1. Devuelve un listado con todos los nombres de los fabricantes que tienen el mismo número de productos que el fabricante Lenovo.

EJERCICIOS EXTRAS

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termenes para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

4. Abrir el script de la base de datos llamada "nba.sql" y ejecutarlo para crear todas las tablas e insertar datos en las mismas. A continuación, generar el modelo de entidad relación. Deberá obtener un diagrama de entidad relación igual al que se muestra a continuación:

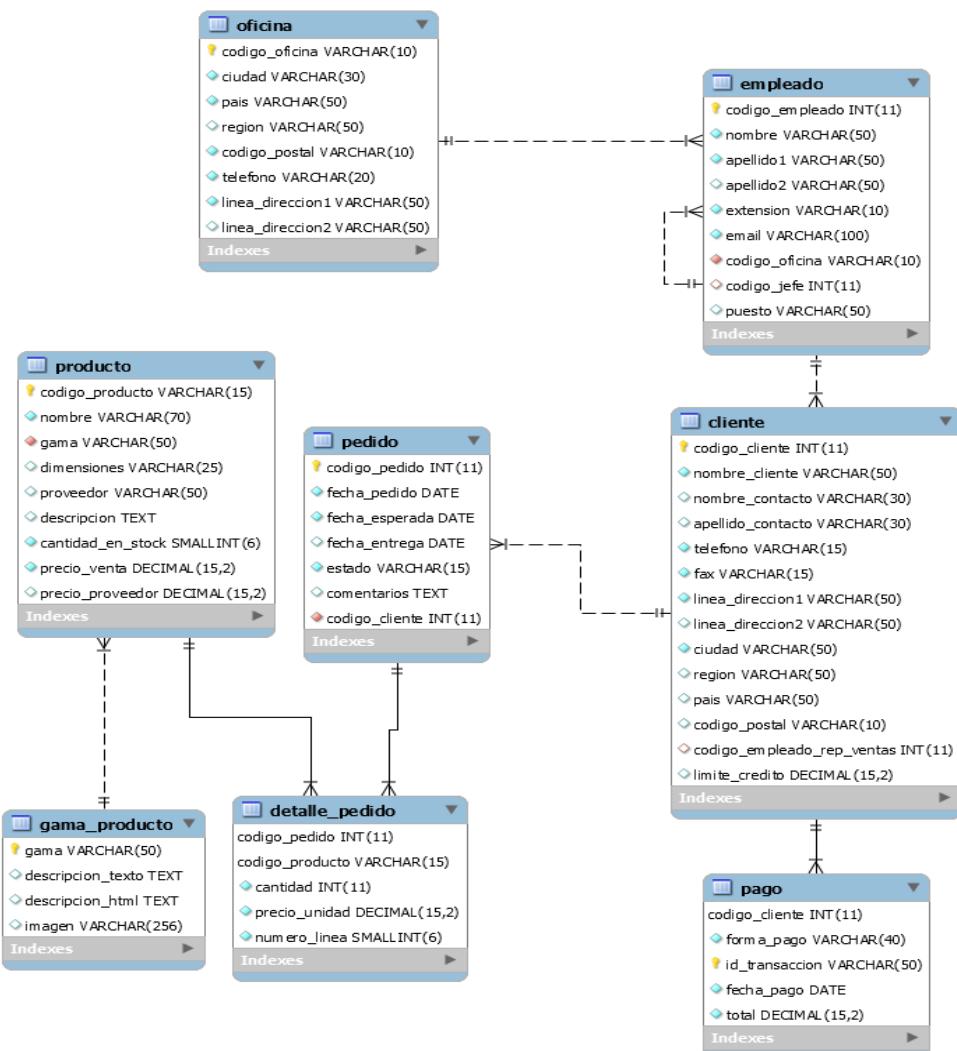


A continuación, se deben realizar las siguientes consultas sobre la base de datos:

1. Mostrar el nombre de todos los jugadores ordenados alfabéticamente.
2. Mostrar el nombre de los jugadores que sean pivots ('C') y que pesen más de 200 libras, ordenados por nombre alfabéticamente.
3. Mostrar el nombre de todos los equipos ordenados alfabéticamente.
4. Mostrar el nombre de los equipos del este (East).
5. Mostrar los equipos donde su ciudad empieza con la letra 'c', ordenados por nombre.
6. Mostrar todos los jugadores y su equipo ordenados por nombre del equipo.
7. Mostrar todos los jugadores del equipo "Raptors" ordenados por nombre.

8. Mostrar los puntos por partido del jugador 'Pau Gasol'.
9. Mostrar los puntos por partido del jugador 'Pau Gasol' en la temporada '04/05'.
10. Mostrar el número de puntos de cada jugador en toda su carrera.
11. Mostrar el número de jugadores de cada equipo.
12. Mostrar el jugador que más puntos ha realizado en toda su carrera.
13. Mostrar el nombre del equipo, conferencia y división del jugador más alto de la NBA.
14. Mostrar la media de puntos en partidos de los equipos de la división Pacific.
15. Mostrar el partido o partidos (equipo_local, equipo_visitante y diferencia) con mayor diferencia de puntos.
16. Mostrar la media de puntos en partidos de los equipos de la división Pacific.
17. Mostrar los puntos de cada equipo en los partidos, tanto de local como de visitante.
18. Mostrar quien gana en cada partido (codigo, equipo_local, equipo_visitante, equipo_ganador), en caso de empate sera null.

5. Abrir el script de la base de datos llamada "jardineria.sql" y ejecutarlo para crear todas las tablas e insertar datos en las mismas. Deberá obtener un diagrama de entidad relación igual al que se muestra a continuación:



A continuación, se deben realizar las siguientes consultas sobre la base de datos:

Consultas sobre una tabla

1. Devuelve un listado con el código de oficina y la ciudad donde hay oficinas.
2. Devuelve un listado con la ciudad y el teléfono de las oficinas de España.
3. Devuelve un listado con el nombre, apellidos y email de los empleados cuyo jefe tiene un código de jefe igual a 7.
4. Devuelve el nombre del puesto, nombre, apellidos y email del jefe de la empresa.
5. Devuelve un listado con el nombre, apellidos y puesto de aquellos empleados que no sean representantes de ventas.
6. Devuelve un listado con el nombre de los todos los clientes españoles.
7. Devuelve un listado con los distintos estados por los que puede pasar un pedido.
8. Devuelve un listado con el código de cliente de aquellos clientes que realizaron algún pago en 2008. Tenga en cuenta que deberá eliminar aquellos códigos de cliente que aparezcan repetidos. Resuelva la consulta:
 - o Utilizando la función YEAR de MySQL.
 - o Utilizando la función DATE_FORMAT de MySQL.
 - o Sin utilizar ninguna de las funciones anteriores.
9. Devuelve un listado con el código de pedido, código de cliente, fecha esperada y fecha de entrega de los pedidos que no han sido entregados a tiempo.
10. Devuelve un listado con el código de pedido, código de cliente, fecha esperada y fecha de entrega de los pedidos cuya fecha de entrega ha sido al menos dos días antes de la fecha esperada.
 - o Utilizando la función ADDDATE de MySQL.
 - o Utilizando la función DATEDIFF de MySQL.
11. Devuelve un listado de todos los pedidos que fueron rechazados en 2009.
12. Devuelve un listado de todos los pedidos que han sido entregados en el mes de enero de cualquier año.
13. Devuelve un listado con todos los pagos que se realizaron en el año 2008 mediante Paypal. Ordene el resultado de mayor a menor.
14. Devuelve un listado con todas las formas de pago que aparecen en la tabla pago. Tenga en cuenta que no deben aparecer formas de pago repetidas.
15. Devuelve un listado con todos los productos que pertenecen a la gama Ornamentales y que tienen más de 100 unidades en stock. El listado deberá estar ordenado por su precio de venta, mostrando en primer lugar los de mayor precio.
16. Devuelve un listado con todos los clientes que sean de la ciudad de Madrid y cuyo representante de ventas tenga el código de empleado 11 o 30.

Consultas multitable (Composición interna)

Las consultas se deben resolver con INNER JOIN.

1. Obtén un listado con el nombre de cada cliente y el nombre y apellido de su representante de ventas.
2. Muestra el nombre de los clientes que hayan realizado pagos junto con el nombre de sus representantes de ventas.
3. Muestra el nombre de los clientes que no hayan realizado pagos junto con el nombre de sus representantes de ventas.
4. Devuelve el nombre de los clientes que han hecho pagos y el nombre de sus representantes junto con la ciudad de la oficina a la que pertenece el representante.
5. Devuelve el nombre de los clientes que no hayan hecho pagos y el nombre de sus representantes junto con la ciudad de la oficina a la que pertenece el representante.
6. Lista la dirección de las oficinas que tengan clientes en Fuenlabrada.
7. Devuelve el nombre de los clientes y el nombre de sus representantes junto con la ciudad de la oficina a la que pertenece el representante.
8. Devuelve un listado con el nombre de los empleados junto con el nombre de sus jefes.
9. Devuelve el nombre de los clientes a los que no se les ha entregado a tiempo un pedido.
10. Devuelve un listado de las diferentes gamas de producto que ha comprado cada cliente.

Consultas multitable (Composición externa)

Resuelva todas las consultas utilizando las cláusulas LEFT JOIN, RIGHT JOIN, JOIN.

1. Devuelve un listado que muestre solamente los clientes que no han realizado ningún pago.
2. Devuelve un listado que muestre solamente los clientes que no han realizado ningún pedido.
3. Devuelve un listado que muestre los clientes que no han realizado ningún pago y los que no han realizado ningún pedido.
4. Devuelve un listado que muestre solamente los empleados que no tienen una oficina asociada.
5. Devuelve un listado que muestre solamente los empleados que no tienen un cliente asociado.
6. Devuelve un listado que muestre los empleados que no tienen una oficina asociada y los que no tienen un cliente asociado.
7. Devuelve un listado de los productos que nunca han aparecido en un pedido.

8. Devuelve las oficinas donde no trabajan ninguno de los empleados que hayan sido los representantes de ventas de algún cliente que haya realizado la compra de algún producto de la gama Frutales.
9. Devuelve un listado con los clientes que han realizado algún pedido pero no han realizado ningún pago.
10. Devuelve un listado con los datos de los empleados que no tienen clientes asociados y el nombre de su jefe asociado.

Consultas resumen

1. ¿Cuántos empleados hay en la compañía?
2. ¿Cuántos clientes tiene cada país?
3. ¿Cuál fue el pago medio en 2009?
4. ¿Cuántos pedidos hay en cada estado? Ordena el resultado de forma descendente por el número de pedidos.
5. Calcula el precio de venta del producto más caro y más barato en una misma consulta.
6. Calcula el número de clientes que tiene la empresa.
7. ¿Cuántos clientes tiene la ciudad de Madrid?
8. ¿Calcula cuántos clientes tiene cada una de las ciudades que empiezan por M?
9. Devuelve el nombre de los representantes de ventas y el número de clientes al que atiende cada uno.
10. Calcula el número de clientes que no tiene asignado representante de ventas.
11. Calcula la fecha del primer y último pago realizado por cada uno de los clientes. El listado deberá mostrar el nombre y los apellidos de cada cliente.
12. Calcula el número de productos diferentes que hay en cada uno de los pedidos.
13. Calcula la suma de la cantidad total de todos los productos que aparecen en cada uno de los pedidos.
14. Devuelve un listado de los 20 productos más vendidos y el número total de unidades que se han vendido de cada uno. El listado deberá estar ordenado por el número total de unidades vendidas.
15. La facturación que ha tenido la empresa en toda la historia, indicando la base imponible, el IVA y el total facturado. La base imponible se calcula sumando el coste del producto por el número de unidades vendidas de la tabla detalle_pedido. El IVA es el 21 % de la base imponible, y el total la suma de los dos campos anteriores.
16. La misma información que en la pregunta anterior, pero agrupada por código de producto.
17. La misma información que en la pregunta anterior, pero agrupada por código de producto filtrada por los códigos que empiecen por OR.

18. Lista las ventas totales de los productos que hayan facturado más de 3000 euros. Se mostrará el nombre, unidades vendidas, total facturado y total facturado con impuestos (21% IVA)

Subconsultas con operadores básicos de comparación

1. Devuelve el nombre del cliente con mayor límite de crédito.
2. Devuelve el nombre del producto que tenga el precio de venta más caro.
3. Devuelve el nombre del producto del que se han vendido más unidades. (Tenga en cuenta que tendrá que calcular cuál es el número total de unidades que se han vendido de cada producto a partir de los datos de la tabla detalle_pedido. Una vez que sepa cuál es el código del producto, puede obtener su nombre fácilmente.)
4. Los clientes cuyo límite de crédito sea mayor que los pagos que haya realizado. (Sin utilizar INNER JOIN).
5. Devuelve el producto que más unidades tiene en stock.
6. Devuelve el producto que menos unidades tiene en stock.
7. Devuelve el nombre, los apellidos y el email de los empleados que están a cargo de Alberto Soria.

Subconsultas con ALL y ANY

1. Devuelve el nombre del cliente con mayor límite de crédito.
2. Devuelve el nombre del producto que tenga el precio de venta más caro.
3. Devuelve el producto que menos unidades tiene en stock.

Subconsultas con IN y NOT IN

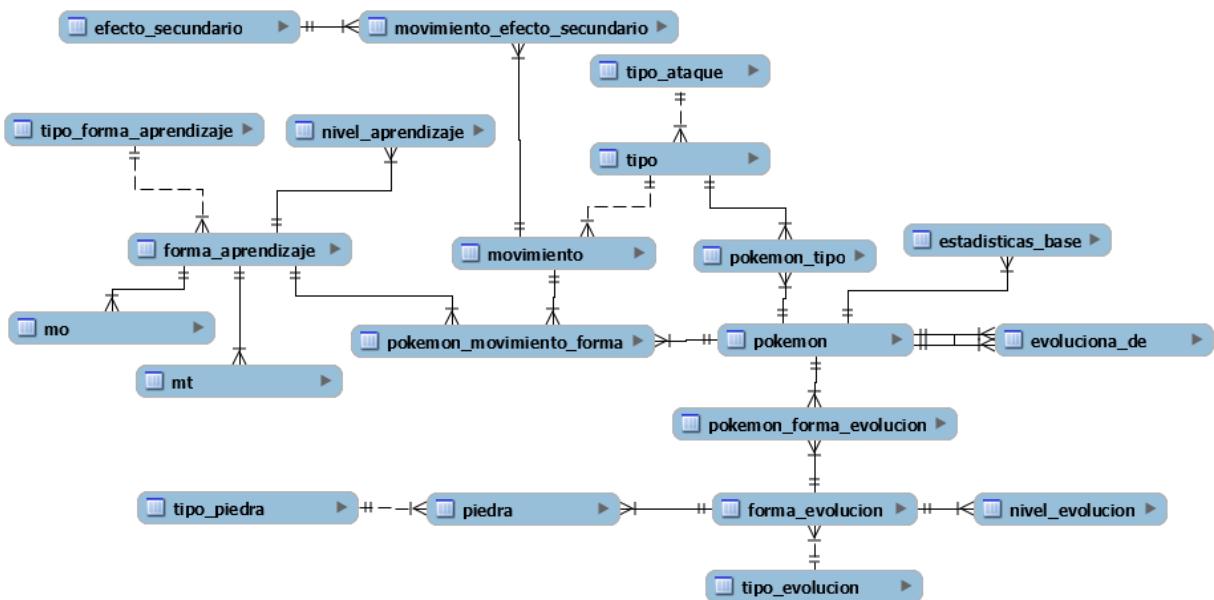
1. Devuelve el nombre, apellido1 y cargo de los empleados que no representen a ningún cliente.
2. Devuelve un listado que muestre solamente los clientes que no han realizado ningún pago.
3. Devuelve un listado que muestre solamente los clientes que sí han realizado ningún pago.
4. Devuelve un listado de los productos que nunca han aparecido en un pedido.
5. Devuelve el nombre, apellidos, puesto y teléfono de la oficina de aquellos empleados que no sean representante de ventas de ningún cliente.

Subconsultas con EXISTS y NOT EXISTS

1. Devuelve un listado que muestre solamente los clientes que no han realizado ningún pago.
2. Devuelve un listado que muestre solamente los clientes que sí han realizado ningún pago.

3. Devuelve un listado de los productos que nunca han aparecido en un pedido.
4. Devuelve un listado de los productos que han aparecido en un pedido alguna vez.

6. Importar el script de la base de datos llamada "pokemondb.sql" y ejecutarlo para crear todas las tablas e insertar los registros en las mismas. A continuación, generar el modelo de entidad relación y reorganizar las tablas para mayor claridad de sus relaciones. Deberá obtener un diagrama de entidad de relación similar al que se muestra a continuación:



A continuación, se deben realizar las siguientes consultas:

1. Mostrar el nombre de todos los pokemon.
2. Mostrar los pokemon que pesen menos de 10k.
3. Mostrar los pokemon de tipo agua.
4. Mostrar los pokemon de tipo agua, fuego o tierra ordenados por tipo.
5. Mostrar los pokemon que son de tipo fuego y volador.
6. Mostrar los pokemon con una estadística base de ps mayor que 200.
7. Mostrar los datos (nombre, peso, altura) de la prevolución de Arbok.
8. Mostrar aquellos pokemon que evolucionan por intercambio.
9. Mostrar el nombre del movimiento con más prioridad.
10. Mostrar el pokemon más pesado.
11. Mostrar el nombre y tipo del ataque con más potencia.
12. Mostrar el número de movimientos de cada tipo.
13. Mostrar todos los movimientos que puedan envenenar.

14. Mostrar todos los movimientos que causan daño, ordenados alfabéticamente por nombre.
15. Mostrar todos los movimientos que aprende pikachu.
16. Mostrar todos los movimientos que aprende pikachu por MT (tipo de aprendizaje).
17. Mostrar todos los movimientos de tipo normal que aprende pikachu por nivel.
18. Mostrar todos los movimientos de efecto secundario cuya probabilidad sea mayor al 30%.
19. Mostrar todos los pokemon que evolucionan por piedra.
20. Mostrar todos los pokemon que no pueden evolucionar.
21. Mostrar la cantidad de los pokemon de cada tipo.

Bibliografía

Información sacada de las páginas:

- <https://www.oracle.com/ar/database/what-is-a-relational-database/>
- <https://www.geeksforgeeks.org/sql-tutorial/>
- <https://count.co/blog/posts/take-your-sql-from-good-to-great-part-3>

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

ACCESO A BASES DE DATOS DESDE JAVA: JDBC



EGG

GUÍA DE PERSISTENCIA CON JDBC Y JPA

¿QUE ES JDBC?

Java™ Database Connectivity (JDBC) es la especificación JavaSoft de una interfaz de programación de aplicaciones (API) estándar que permite que los programas Java accedan a sistemas de gestión de bases de datos. La API JDBC consiste en un conjunto de interfaces y clases escritas en el lenguaje de programación Java.

Con estas interfaces y clases estándar, los programadores pueden escribir aplicaciones que se conecten con bases de datos, envíen consultas escritas en el lenguaje de consulta estructurada (SQL) y procesen los resultados.

Puesto que JDBC es una especificación estándar, un programa Java que utilice la API JDBC puede conectar con cualquier sistema de gestión de bases de datos (DBMS), siempre y cuando haya un driver para dicho DBMS en concreto.

COMPONENTES DE JDBC

En general, hay dos componentes principales de JDBC a través de los cuales puede interactuar con una base de datos. Son los que se mencionan a continuación:

JDBC Driver Manager: carga el driver específico de la base de datos en una aplicación para establecer una conexión con una base de datos. Se utiliza para realizar una llamada específica de la base de datos a la base de datos para procesar la solicitud del usuario.

API JDBC: Es un conjunto de *interfaces* y *clases*, que proporciona varios métodos e interfaces para una fácil comunicación con la base de datos. Proporciona dos paquetes de la siguiente manera que contiene las plataformas java SE y java EE para exhibir capacidades WORA (*write once run everywhere*).

Estos paquetes son:

1. `java.sql.*;`
2. `javax.sql.*;`

Las clases e interfaces principales de JDBC son:

- `java.sql.DriverManager`
- `java.sql.Connection`
- `java.sql.Statement`
- `java.sql.ResultSet`
- `java.sql.PreparedStatement`
- `javax.sql.DataSource`

ACCESO A BASES DE DATOS CON JDBC

JDBC nos permitirá acceder a bases de datos desde Java. Para ello necesitaremos contar con un SGBD (sistema gestor de bases de datos) además de un driver específico para poder acceder a este SGBD. La ventaja de JDBC es que nos permitirá acceder a cualquier tipo de base de datos, siempre que contemos con un driver apropiado para ella.

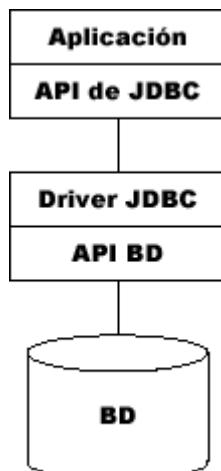


Figura 1: Arquitectura de JDBC

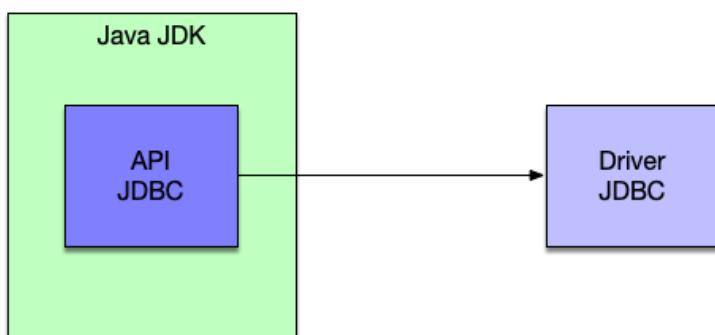
Como se observa en la Figura 1, cuando se construye una aplicación Java utilizando JDBC para el acceso a una base de datos, en la aplicación siempre se utiliza la API estándar de JDBC, y la implementación concreta de la base de datos será transparente para el usuario.

¿QUÉ ES UN DRIVER JDBC?

Vimos que dentro de los componentes de JDBC existe el Driver Manager que es el encargado de cargar el driver, pero que es el **driver** exactamente.

La API JDBC define las interfaces y clases Java™ que utilizan los programadores para conectarse con bases de datos y enviar consultas. Un driver JDBC implementa dichas interfaces y clases para un determinado proveedor de DBMS.

Un programa Java que utiliza la API JDBC carga el controlador especificado para el DBMS particular antes de conectar realmente con una base de datos. Luego la clase JDBC DriverManager envía todas las llamadas de la API JDBC al controlador cargado.



Cada base de datos debe aportar sus propias implementaciones y es ahí donde el Driver JDBC realiza sus aportes. El concepto de Driver hace referencia al conjunto de clases necesarias que implementa de forma nativa el protocolo de comunicación con la base de datos en un caso será Oracle y en otro caso será MySQL.

Por lo tanto para cada base de datos deberemos elegir su Driver .¿Cómo se encarga Java de saber cual tenemos que usar en cada caso?. Muy sencillo, Java realiza esta operación en dos pasos. En el primero registra el driver con la instrucción:

```
Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");
```

Una vez registrado el Driver , este es seleccionado a través de la propia cadena de conexión que incluye la información sobre cual queremos usar, en la siguiente línea podemos ver que una vez especificado el tipo de conexión define el Driver "MySQL"

```
String url="jdbc:mysql://localhost:3306/biblioteca";
```

COMPONENTES DEL API DE JDBC

Nombramos cuales eran los componentes del API de JDBC, ahora los veremos en profundidad:

- **Driver:** Es el enlace de comunicaciones de la base de datos que maneja toda la comunicación con la base de datos. Normalmente, una vez que se carga el controlador, el desarrollador no necesita llamarlo explícitamente.
- **Connection:** Es una interfaz con todos los métodos para contactar una base de datos. El objeto de conexión representa el contexto de comunicación, es decir, toda la comunicación con la base de datos es solo a través del objeto de Connection.
- **Statement:** Encapsula una instrucción SQL que se pasa a la base de datos para ser analizada, compilada, planificada y ejecutada.
- **ResultSet:** Los ResultSet representan un conjunto de filas recuperadas debido a la ejecución de una consulta.

CONEXIÓN CON LA BASE DE DATOS

Para comunicarnos con una base de datos utilizando JDBC, se debe en primer lugar establecer una conexión con la base de datos a través del driver JDBC apropiado. El API JDBC especifica la conexión en la interfaz java.sql.Connection.

La clase DriverManager permite obtener objetos Connection con la base de datos.

Para conectarse es necesario proporcionar:

- **URL de conexión**, que incluye:
 - Nombre del host donde está la base de datos.
 - Nombre de la base de datos a usar.
- **Nombre del usuario** en la base de datos.
- **Contraseña del usuario** en la base de datos.

El siguiente código muestra un ejemplo de conexión y obtención de datos en JDBC a una base de datos MySQL:

```
Connection connection = null;
(...)
try {
    Class.forName("com.mysql.jdbc.Driver");
    String url = "jdbc:mysql://hostname/database-name";
    connection = DriverManager.getConnection(url, "user", "password");
}
} catch (SQLException ex) {
    connection = null;
    ex.printStackTrace();
    System.out.println("SQLException: " + ex.getMessage());
    System.out.println("SQLState: " + ex.getSQLState());
    System.out.println("VendorError: " + ex.getErrorCode());
}
```

En este ejemplo, primero se revisa el driver con la sentencia *ClassForName*. Después, la clase *DriverManager* intenta establecer una conexión con la base de datos **database-name** utilizando el *driver JDBC* que proporciona MySQL. Para poder acceder al RDBMS MySQL es necesario introducir un **username** y un **password** válidos. En el API JDBC, hay varios métodos que pueden lanzar la excepción *SQLException*.

Conexión a la Base de Datos (Objeto Connection)

Una vez cargado el driver apropiado para nuestro SGBD se debe establecer la conexión con la BD. Para ello se utiliza el siguiente método:

```
Connection con = DriverManager.getConnection(url, login, password);
```

La conexión a la BD está encapsulada en un objeto *Connection*, y para su creación se debe proporcionar la **url de la BD** y el **username** y **password** para acceder a ella. El formato de la url variará según el driver que se utilice.

El objeto *Connection* representa el contexto de una conexión con la base de datos, es decir:

- Permite obtener objetos *Statement* para realizar consultas SQL.
- Permite obtener metadatos acerca de la base de datos (nombres de tablas, etc.)
- Permite gestionar transacciones.

OBTENCIÓN DE DATOS DE LA BASE DE DATOS

Una vez que tengamos la conexión con el objeto *Connection*, la vamos a usar para crear un objeto **Statement**, este objeto recibe la consulta para ejecutarla y enviársela a la base de datos. La información que recibimos de la base de datos, va a ser capturada por el objeto **ResultSet** para después poder mostrar la información.

```
connection = DriverManager.getConnection(url, "user", "password");
String sql = "SELECT a, b, c FROM Table1";
```

```

Statement stmt = connection.createStatement();
ResultSet rs = stmt.executeQuery(sql);
while (rs.next()) {
    int x = rs.getInt("a");
    String s = rs.getString("b");
    double d = rs.getDouble("c");
    System.out.println("Fila = " + x + " " + s + " " + d);
}

```

Creación y ejecución de sentencias SQL (Objeto Statement)

Una vez obtenida la conexión a la BD, se puede utilizar para crear sentencias. Estas sentencias están encapsuladas en la clase Statement, y se pueden crear de la siguiente forma:

```
Statement stmt = con.createStatement();
```

- Los objetos Statement permiten realizar consultas SQL en la base de datos.
- Se obtienen a partir de un objeto Connection.

Tienen distintos métodos para hacer consultas:

- **executeQuery**: envía a la base de datos sentencias SQL para que recuperen datos y devuelvan un único objeto ResultSet. Es usado para leer datos (típicamente consultas SELECT).
- **executeUpdate**: para realizar actualizaciones que no devuelvan un ResultSet. Es usado para insertar, modificar o borrar datos (típicamente sentencias INSERT, UPDATE y DELETE).

Una vez obtenido este objeto se puede ejecutar sentencias utilizando su método executeQuery() al que se proporciona una cadena con la sentencia SQL que se quiere ejecutar:

```
stmt.executeQuery(sentenciaSQL);
```

Estas sentencias pueden utilizarse para consultas al base de datos.

Las sentencias SQL van a ser las mismas que veníamos trabajando en MySQL Workbench, se van a poner entre comillas dobles ya que el objeto Statement recibe String, como dato para las sentencias.

```
String sentenciaSQL = "SELECT nombre, apellido FROM alumnos";
```

Como podemos ver las sentencias van a tener la misma sintaxis que veníamos trabajando, la única diferencia, se va a presentar a la hora de trabajar con datos de tipo String y de tipo Date. Como estos datos suelen ir en comillas dobles en Java y en SQL, y nuestra sentencia ya está entre comillas dobles, deberemos poner los datos entre comillas simples para diferenciarlos.

String:

```
"SELECT nombre, apellido FROM Alumnos WHERE nombre = 'Agustin'";
```

Date:

```
"SELECT nombre FROM Alumnos WHERE fechaNacimiento = '01-11-1990'";
```

Obtención de datos (Objeto ResultSet)

Para obtener datos almacenados en la BD se utiliza una consulta SQL (query). La consulta se puede ejecutar utilizando el objeto Statement, con el método executeQuery() al que le se le pasa una cadena con la consulta SQL. Los datos resultantes se devuelven como un objeto ResultSet.

```
ResultSet result = stmt.executeQuery(query);
```

La consulta SQL devolverá una tabla, que tendrá una serie de campos y un conjunto de registros, cada uno de los cuales consistirá en una tupla de valores correspondientes a los campos de la tabla.

El objeto ResultSet proporciona el acceso a los datos de estas filas mediante un conjunto de métodos *get* que permiten el acceso a las diferentes columnas de la filas. El método **ResultSet.next** se usa para moverse a la siguiente fila del ResultSet, convirtiendo a ésta en la fila actual.

El formato general de un ResultSet es una tabla con cabeceras de columna y los valores correspondientes devueltos por la "query". Por ejemplo, si la "query" es *SELECT a, b, c FROM Table1*, el resultado tendrá una forma semejante a:

a	b	c
12345	Argentina	10,5
31245	Brasil	22,7
47899	Perú	56,7

El siguiente fragmento de código es un ejemplo de la ejecución de una sentencia SQL que devolverá una colección de filas, con la columna 1 como un int, la columna 2 como una String y la columna 3 como un real:

```
Statement stmt = connection.createStatement();
ResultSet r = stmt.executeQuery("SELECT a, b, c FROM Table1");
while (r.next()) {
    int i = r.getInt("a");
    String s = r.getString("b");
    double d = r.getDouble("c");
    // imprimimos los valores de la fila actual
    System.out.println("Fila = " + i + " " + s + " " + d);
}
```

Filas ResultSet

Un ResultSet mantiene un cursor que apunta a la fila actual de datos. El cursor se mueve una fila hacia abajo cada vez que se llama al método next. Inicialmente se sitúa antes de la primera fila, por lo que hay que llamar al método next para situarlo en la primera fila convirtiéndola en la fila actual. Las filas de ResultSet se recuperan en secuencia desde la fila más alta a la más baja.

Columnas ResultSet

Los métodos getX suministran los medios para recuperar los valores de las columnas de la fila actual. Dentro de cada fila, los valores de las columnas pueden recuperarse en cualquier orden, pero para asegurar la máxima portabilidad, deberían extraerse las columnas de izquierda a derecha y leer los valores de las columnas una única vez.

Puede usarse, o bien el nombre de la columna o el número de columna, para referirse a esta. Por ejemplo: si la columna **segunda** de un objeto ResultSet *rs* se denomina "**nombre**" y almacena valores de cadena, cualquiera de los dos ejemplos siguientes nos devolverá el valor almacenado en la columna.

```
String s = rs.getString("nombre");
String s = rs.getString(2);
```

Nótese que las columnas se numeran de izquierda a derecha comenzando con la columna 1. Además los nombres usados como input en los métodos getX son insensibles a las mayúsculas.

Algunos de los datos que podemos traer con el método get es:

Metodo	Explicación
getInt	Sirve para obtener un numero entero de la base de datos
getLong	Sirve para obtener un numero long de la base de datos
getDouble	Sirve para obtener un numero real de la base de datos
getBoolean	Sirve para obtener un booleano de la base de datos
getString	Sirve para obtener una cadena de la base de datos
getDate	Sirve para obtener una fecha de la base de datos

Optimización de sentencias

Cuando se quiere invocar una determinada sentencia repetidas veces, puede ser conveniente dejar esa sentencia preparada para que pueda ser ejecutada de forma más eficiente. Para hacer esto se utiliza la interfaz PreparedStatement, que podrá obtenerse a partir de la conexión a la BD de la siguiente forma:

```
PreparedStatement ps = con.prepareStatement("SELECT * FROM nombreTabla WHERE campo2 > 1200 AND campo2 < 1300");
```

Vemos que, a este objeto, a diferencia del objeto Statement visto anteriormente, se le proporciona la sentencia SQL en el momento de su creación, por lo que estará preparado y optimizado para la ejecución de dicha sentencia posteriormente.

Sin embargo, lo más común es que se necesite hacer variaciones sobre la sentencia, ya que normalmente no será necesario ejecutar repetidas veces la misma sentencia exactamente, sino variaciones de ella. Por ello, este objeto nos permite parametrizar la sentencia. Para ello se deben establecer las posiciones de los parámetros con el carácter '?' dentro de la cadena de la sentencia, tal como se muestra a continuación:

```
PreparedStatement ps = con.prepareStatement("UPDATE FROM nombreTabla  
        SET campo1 = 'valor'  
        WHERE campo2 > ? AND campo2 < ?");
```

En este caso se tienen dos parámetros, que representan un rango de valores en el cual se quiere actualizar. Cuando se ejecute esta sentencia, el campo1 de la tabla nombreTabla se establecerá a valor1 desde el límite inferior hasta límite superior indicado en el campo2.

Para dar valor a estos parámetros se utiliza el método setXXX() donde XXX será el tipo de los datos que asignamos al parámetro, indicando el número del parámetro (que empieza desde 1) y el valor que le queremos dar. Por ejemplo, para asignar valores enteros a los parámetros se debe hacer:

```
ps.setInt(1,1200);  
ps.setInt(2,1300);
```

Una vez asignados los parámetros, se puede ejecutar la sentencia llamando al método executeUpdate() del objeto PreparedStatement:

```
int n = ps.executeUpdate();
```

Igual que en el caso de los objetos Statement, se puede utilizar cualquier otro de los métodos para la ejecución de sentencias, executeQuery() o execute(), según el tipo de sentencia que se vaya a ejecutar.

PATRON DE DISEÑO DAO

Para la realización de los ejercicios y en los videos, vamos a trabajar JDBC usando el patrón de diseño DAO. Pero primero debemos saber que es un patrón de diseño.

¿QUE ES UN PATRON DE DISEÑO?

Un patrón de diseño es una solución probada que resuelve un tipo específico de problema en el desarrollo de software referente al diseño.

Las ventajas de usar un patrón de diseño son, que permiten tener el código bien organizado, legible y mantenible, además te permite reutilizar código y aumenta la escalabilidad en tu proyecto. En sí proporcionan una terminología estándar y un conjunto de buenas prácticas en cuanto a la solución en problemas de desarrollo de software.

PATRON DE DISEÑO DAO

A la hora de trabajar con JDBC y trabajar con base de datos, una de las grandes problemáticas al momento de acceder a los datos, es que la implementación y formato de la información puede variar según la fuente de los datos. Implementar la lógica de acceso a datos en la capa de lógica de negocio puede ser un gran problema, pues tendríamos que lidiar con la lógica de negocio en sí, más la implementación para acceder a los datos.

Dado lo anterior, el **patrón DAO** propone separar por completo **la lógica de negocio de la lógica para acceder a los datos**, de esta forma, el DAO proporcionará los métodos necesarios para insertar, actualizar, borrar y consultar la información; por otra parte, la capa de negocio solo se preocupa por lógica de negocio y utiliza el DAO para interactuar con la fuente de datos.

CLASES

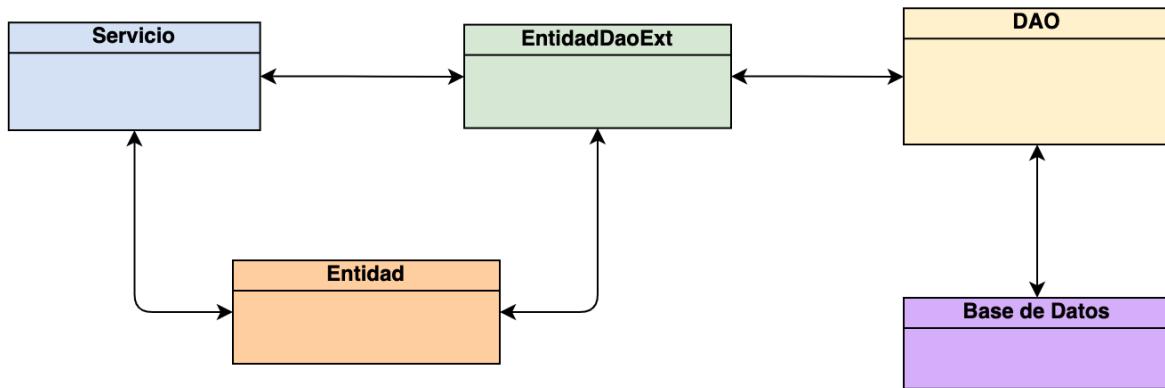
Esto lo vamos a lograr a través de cuatro clases:

Entidad: va a ser la clase que va a representar a la tabla que queremos trabajar de la base de datos. Va tener como atributos las columnas de la tabla de la base de datos.

Servicio o Business Service: va a tener toda la lógica de negocio del proyecto, usualmente se genera una para cada entidad. Es la que se encarga de obtener datos desde la base de datos y enviarla al cliente, o a su vez recibir la clase desde el cliente y enviar los datos al servidor, por lo general tiene todos los métodos CRUD (create, read, update y delete).

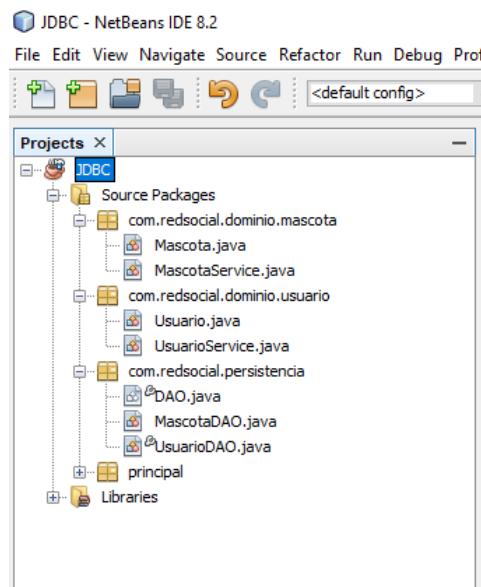
DAO: representa una capa de acceso a datos que oculta la fuente y los detalles técnicos para recuperar los datos. Esta clase va a ser la encargada de comunicarse con la base de datos, de conectarse con la base de datos, enviar las consultas y recuperar la información de la base de datos.

EntidadDaoExt: esta clase va a extender de la clase DAO y se va encargar de generar las sentencias para enviar a la clase DAO, como un insert, select, etc. Y si estuviéramos haciendo un select, sería también, la encargada de recibir la información, que recupera la clase DAO de la base de datos sobre una entidad, para después enviarla al servicio, que será la encargada de imprimir dicha información. Este es un objeto plano que implementa el patrón Data Transfer Object (DTO), el cual sirve para transmitir la información entre el DAO y el Business Service.



PAQUETES

Esto representado en un proyecto tendría las siguientes clases y paquetes:



Nota: estos conceptos van a poder verlos en más profundidad en los videos, donde verán clase por clase y tendrán un ejemplo para descargar y poder verlo ustedes mismos también.

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) ¿Qué significa el acrónimo JDBC?
 - a) Java DataBase Connectivity
 - b) Java DataBase Coneksió
 - c) Java DataBag Connectivity
 - d) Ninguna de las anteriores
- 2) La API de JDBC es un conjunto de:
 - a) Objetos
 - b) Clases e Interfaces
 - c) Métodos
 - d) Solo Clases
- 3) El encargado de implementar las clases de JDBC es :
 - a) El JDBC Driver
 - b) Java
 - c) La base de datos
 - d) Ninguna de las anteriores
- 4) El paquete de la API de JDBC es:
 - a) java.jdbc.sql.*;
 - b) java.mysql.*;
 - c) java.sql.jdbc*;
 - d) java.sql*;
- 5) Cuál de estas no es una clase de la API JDBC:
 - a) Statement
 - b) ResultSet
 - c) Connection
 - d) MetaData
- 6) ¿Cuál es la clase encargada de conectarse con la base de datos?
 - a) Statement
 - b) ResultSet
 - c) Connection
 - d) DriverManager
- 7) ¿Qué datos necesita el objeto Connection para conectarse?
 - a) url, username y password
 - b) username y password
 - c) url, username y nombre BD
 - d) nombre BD, username, password

8) ¿Cuál es la clase encargada de ejecutar las sentencias a la base de datos?

- a) Statement
- b) ResultSet
- c) Connection
- d) DriverManager

9) ¿Cuál es la clase encargada de obtener los datos de la base de datos?

- a) Statement
- b) ResultSet
- c) Connection
- d) DriverManager

10) ¿Cuál de estas es la excepción de SQL?

- a) MysqlException
- b) SQLException
- c) DataBaseException
- d) ConnectionException

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para la realización de los ejercicios que se describen a continuación, es necesario descargar el archivo persistencia.zip que contiene el material necesario para realizar esta práctica. Por otra parte, se recomienda consultar el [Instructivo Conexión Netbeans – MySql](#) para poder conectarnos correctamente a la base de datos

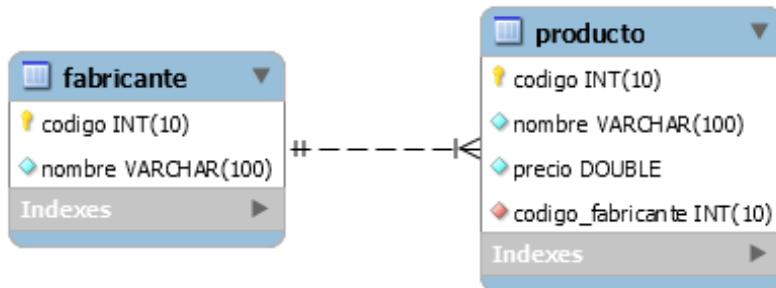
Ver Videos:

- A. [Conexión y Dominio](#)
- B. [DAO 1 JDBC](#)
- C. [DAO 2 JDBC](#)
- D. [Insertar - Eliminar - Modificar](#)
- E. [Consultas](#)
- F. [Guardando Datos](#)
- G. [Consultas en Relaciones](#)

1. Tienda

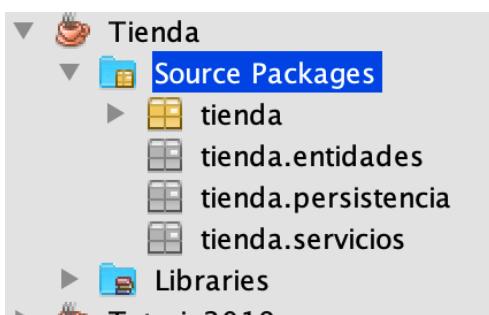
Nos han pedido que hagamos una aplicación Java para una tienda con sus productos. El objetivo es realizar consultas para saber el stock de ciertos productos o que productos hay, etc. Utilizando el lenguaje JAVA, una base de datos MySQL y JDBC para realizar la ejecución de operaciones sobre la base de datos (BD).

Para este ejercicio vamos a usar el script de la base de datos llamada “tienda.sql” que lo trabajamos en la guía de MySql, igualmente lo van a encontrar dentro del archivo *persistencia.zip*. Deberá obtener un diagrama de entidad relación igual al que se muestra a continuación:



Paquetes del Proyecto Java

Crear un nuevo proyecto en Netbeans del tipo “Java Application” con el nombre Tienda y agregar dentro 3 paquetes, a uno se lo llamará entidades, al otro se le llamará servicios y al otro persistencia:



Para crear los paquetes de esta manera, se deben crear desde el paquete principal, sería nos paramos en el paquete tienda -> click derecho -> New Java Package y creamos los paquetes. También es importante agregar en "Libraries" la librería "MySQL JDBC Driver" para permitir conectar la aplicación de Java con la base de datos MySQL. Esto se explica en el **Instructivo**.

Paquete persistencia

En este paquete estará la clase DAO encarga de conectarse con la base de datos y de comunicarse con la base de datos para obtener sus datos. Además, estará las clases de EntidadDaoExt para cada entidad / tabla de nuestro proyecto.

Es importante tener la conexión creada a la base de datos, como lo explica el Instructivo en la pestaña de **Services** en Netbeans.

Paquete entidades:

Dentro de este paquete se deben crear todas las clases necesarias que vamos a usar de la base de datos. Por ejemplo, una de las clases a crear dentro de este paquete es la clase "Producto.java" con los siguientes atributos:

- private int codigo;
- private String nombre;
- private double precio;
- private int codigoFabricante;

Agregar a cada clase el/los constructores necesarios y los métodos públicos getters y setters para poder acceder a los atributos privados de la clase. La llave foránea se pondrá como dato nada más, no como objeto.

Paquete servicios:

En este paquete se almacenarán aquellas clases que llevarán adelante lógica del negocio. En general se crea un servicio para administrar cada una de las entidades y algunos servicios para manejar operaciones muy específicas como las estadísticas.

Realizar un menú en java a través del cual se permita elegir qué consulta se desea realizar. Las consultas a realizar sobre la BD son las siguientes:

- a) Lista el nombre de todos los productos que hay en la tabla producto.
- b) Lista los nombres y los precios de todos los productos de la tabla producto.
- c) Listar aquellos productos que su precio esté entre 120 y 202.
- d) Buscar y listar todos los Portátiles de la tabla producto.
- e) Listar el nombre y el precio del producto más barato.
- f) Ingresar un producto a la base de datos.
- g) Ingresar un fabricante a la base de datos
- h) Editar un producto con datos a elección.

EJERCICIOS EXTRAS

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Estancias en el extranjero

Nos han pedido que hagamos una aplicación Java de consola para una pequeña empresa que se dedica a organizar estancias en el extranjero dentro de una familia. El objetivo es el desarrollo del sistema de reserva de casas para realizar estancias en el exterior, utilizando el lenguaje JAVA, una base de datos MySQL y JDBC para realizar la ejecución de operaciones sobre la base de datos (BD).

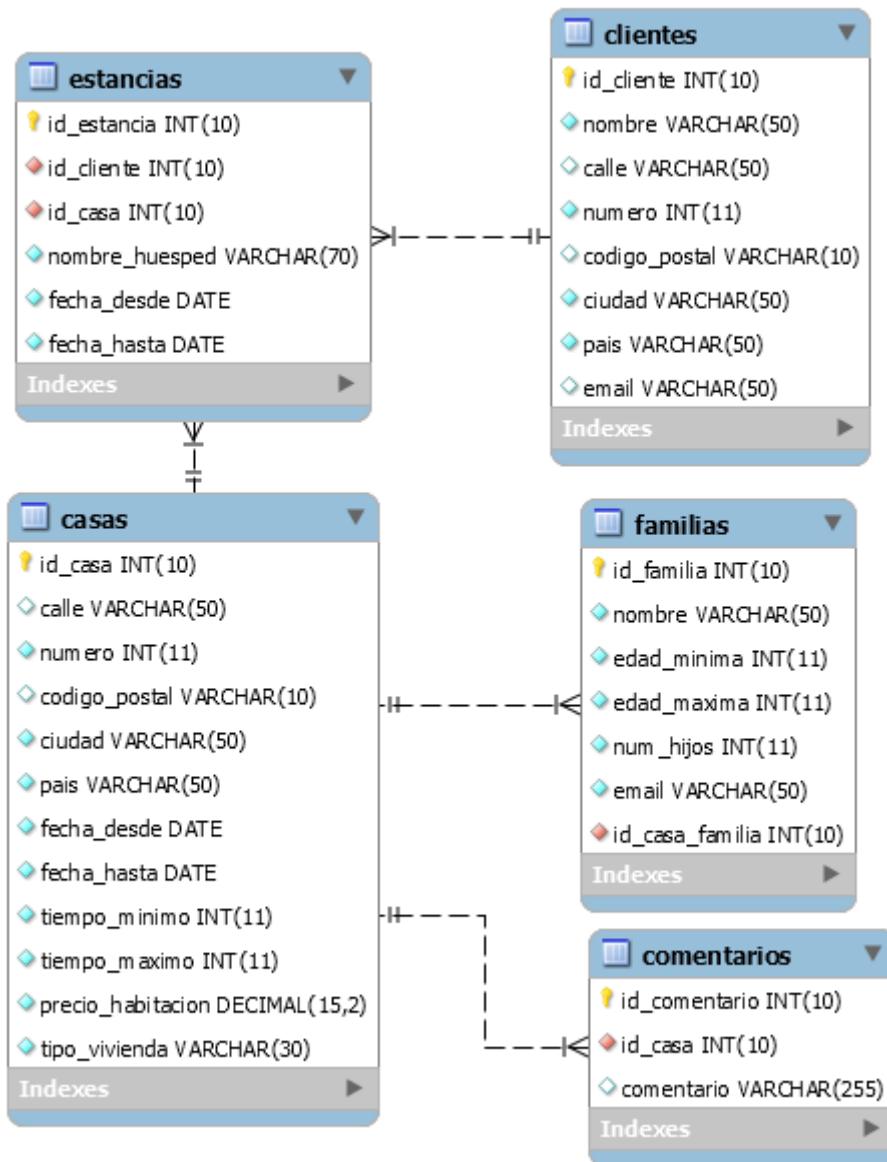
Creación de la Base de Datos MySQL

La información que se desea almacenar en la base de datos es la siguiente:

- Se tienen contactos con familias de diferentes países que ofrecen alguna de las habitaciones de su hogar para acoger algún chico (por un módico precio). De cada una de estas familias se conoce el nombre, la edad mínima y máxima de sus hijos, número de hijos y correo electrónico.
- Cada una de estas familias vive en una casa, de la que se conoce la dirección (calle, numero, código postal, ciudad y país), el periodo de disponibilidad de la casa (fecha_desde, fecha_hasta), la cantidad de días mínimo de estancia y la cantidad máxima de días, el precio de la habitación por día y el tipo de vivienda.
- Se dispone también de información de los clientes que desean mandar a sus hijos a alguna de estas familias: nombre, dirección (calle, numero, código postal, ciudad y país) y su correo electrónico.
- En la BD se almacena información de las reservas y estancias realizadas por alguno de los clientes. Cada estancia o reserva la realiza un cliente, y además, el cliente puede reservar varias habitaciones al mismo tiempo (por ejemplo para varios de sus hijos), para un periodo determinado (fecha_llegada, fecha_salida).
- El sistema debe también almacenar información brindada por los clientes sobre las casas en las que ya han estado (comentarios).

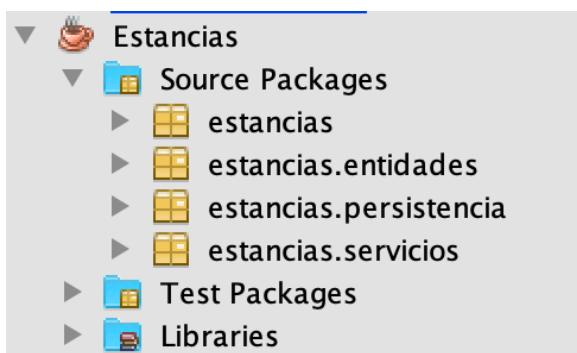
Según todas estas especificaciones se debe realizar:

Para este ejercicio vamos a usar el script de la base de datos llamada "estancias_exterior.sql" lo van a encontrar en el archivo persistencia.zip Deberá obtener un diagrama de entidad relación igual al que se muestra a continuación:



Paquetes del Proyecto Java

Crear un nuevo proyecto en Netbeans del tipo “Java Application” con el nombre Estancias y agregar dentro 3 paquetes, a uno se lo llamará entidades, al otro se lo llamará servicios y al otro persistencia:



Paquete persistencia

En este paquete estará la clase DAO encargada de conectarse con la base de datos y de comunicarse con la base de datos para obtener sus datos. Además, estará las clases de EntidadDaoExt para cada entidad / tabla de nuestro proyecto.

Es importante tener la conexión creada a la base de datos, como lo explica el Instructivo en la pestaña de **Services** en Netbeans.

Agregar en “Libraries” la librería “MySQL JDBC Driver” para permitir conectar la aplicación de Java con la base de datos MySQL.

Paquete entidades:

Dentro de este paquete se deben crear todas las clases necesarias que queremos persistir en la base de datos. Por ejemplo, una de las clases a crear dentro de este paquete es la clase “Familia.java” con los siguientes atributos:

- private int id;
- private String nombre;
- private int edad_minima;
- private int edad_maxima;
- private int num_hijos;
- private String email;

Agregar a cada clase el/los constructores necesarios y los métodos públicos getters y setters para poder acceder a los atributos privados de la clase.

Paquete servicios:

En este paquete se almacenarán aquellas clases que llevarán adelante lógica del negocio. En general se crea un servicio para administrar cada una de las entidades y algunos servicios para manejar operaciones muy específicas como las estadísticas.

Para realizar las consultas con la base de datos, dentro del paquete servicios, creamos las clases para cada una de las entidades con los métodos necesarios para realizar consultas a la base de datos. Una de las clases a crear en este paquete será: FamiliaServicio.java, y en esta clase se implementará, por ejemplo, un método para listar todas las familias que ofrecen alguna habitación para realizar estancias.

Realizar un menú en java a través del cual se permita elegir qué consulta se desea realizar. Las consultas a realizar sobre la BD son las siguientes:

- a) Listar aquellas familias que tienen al menos 3 hijos, y con edad máxima inferior a 10 años.
- b) Buscar y listar las casas disponibles para el periodo comprendido entre el 1 de agosto de 2020 y el 31 de agosto de 2020 en Reino Unido.
- c) Encuentra todas aquellas familias cuya dirección de mail sea de Hotmail.
- d) Consulta la BD para que te devuelva aquellas casas disponibles a partir de una fecha dada y un número de días específico.

- e) Listar los datos de todos los clientes que en algún momento realizaron una estancia y la descripción de la casa donde la realizaron.
- f) Listar todas las estancias que han sido reservadas por un cliente, mostrar el nombre, país y ciudad del cliente y además la información de la casa que reservó. La que reemplazaría a la anterior
- g) Debido a la devaluación de la libra esterlina con respecto al euro se desea incrementar el precio por día en un 5% de todas las casas del Reino Unido. Mostar los precios actualizados.
- h) Obtener el número de casas que existen para cada uno de los países diferentes.
- i) Busca y listar aquellas casas del Reino Unido de las que se ha dicho de ellas (comentarios) que están 'limpias'.
- j) Insertar nuevos datos en la tabla estancias verificando la disponibilidad de las fechas.

Para finalizar, pensar junto con un compañero cómo sería posible optimizar las tablas de la BD para tener un mejor rendimiento.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

ACCESO A BASES DE DATOS DESDE JAVA: JPA



EGG

GUÍA DE PERSISTENCIA CON JPA

PERSISTENCIA EN JAVA CON JPA

JPA (Java Persistence API) es la propuesta estándar que ofrece Java para implementar un Framework Object Relational Mapping (ORM), que permite interactuar con la base de datos por medio de objetos, de esta forma, JPA es el encargado de convertir los objetos Java en instrucciones para el Manejador de Base de Datos (MDB). El objetivo que persigue el diseño de esta API es no perder las ventajas de la orientación a objetos al interactuar con una base de datos (siguiendo el patrón de mapeo objeto-relacional).

Cuando empezamos a trabajar con bases de datos en Java utilizamos el API de JDBC el cual nos permite realizar consultas directas a la base de datos a través de consultas SQL nativas. JDBC por mucho tiempo fue la única forma de interactuar con las bases de datos, pero representaba un gran problema y es que Java es un lenguaje orientado a objetos y se tenía que convertir los atributos de las clases en una consulta SQL como SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE, etc. Lo que ocasionaba un gran esfuerzo de trabajo y provocaba muchos errores en tiempo de ejecución, debido principalmente a que las consultas SQL se tenían que generar frecuentemente al vuelo.

JPA es una especificación, es decir, no es más que un documento en el cual se plasman las reglas que debe de cumplir cualquier proveedor que desee desarrollar una implementación de JPA, de tal forma que cualquier persona puede tomar la especificación y desarrollar su propia implementación de JPA. Existen varios proveedores como lo son los siguientes:

- Hibernate
- ObjectDB
- TopLink
- EclipseLink
- OpenJPA

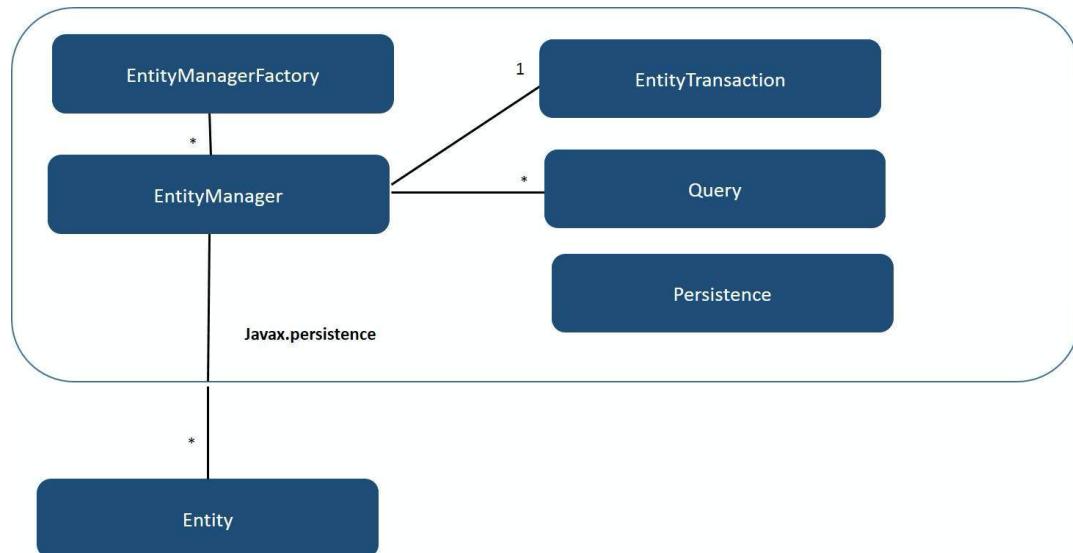
PERSISTENCIA DE OBJETOS

JPA representa una simplificación del modelo de programación de persistencia. La especificación JPA define explícitamente la correlación relacional de objetos, en lugar de basarse en implementaciones de correlación específicas del proveedor. JPA crea un estándar para la importante tarea de la correlación relacional de objetos mediante la utilización de anotaciones o XML para correlacionar objetos con una o más tablas de una base de datos. Para simplificar aún más el modelo de programación de persistencia:

- La API EntityManager puede actualizar, recuperar, eliminar o aplicar la persistencia de objetos de una base de datos.
- JPA proporciona un lenguaje de consulta, que amplía el lenguaje de consulta EJB independiente, conocido también como JPQL, el cual puede utilizar para recuperar objetos sin grabar consultas SQL específicas en la base de datos con la que está trabajando.
- El programador no necesita programar código JDBC ni consultas SQL.
- El entorno realiza la conversión entre tipos Java y tipos SQL.

- El entorno crea y ejecuta las consultas SQL necesarias.

ARQUITECTURA JPA



La arquitectura de JPA está diseñada para gestionar Entidades y las relaciones que hay entre ellas. A continuación, detallamos los principales componentes de la arquitectura

Entity: Clase Java simple que representa una fila en una tabla de base de datos con su formato más sencillo. Los objetos de entidades pueden ser clases concretas o clases abstractas. Podemos decir que cada Entidad corresponderá con una tabla de nuestra Base de Datos

Persistence: Clase con métodos estáticos que nos permiten obtener instancias de EntityManagerFactory.

EntityManagerFactory: Es una factoría de EntityManager. Se encarga crear y gestionar múltiples instancias de EntityManager

EntityManager: Es una interfaz que gestiona las operaciones de persistencia de las entidades, ya sea crear, editar, eliminar, traer de la base de datos una entidad, etc. Es la base de todo proyecto de JPA. A su vez trabaja como factoría de las Querys.

Query: Es una interfaz para obtener la relación de objetos que cumplen un criterio

EntityTransaction: Agrupa las operaciones realizadas sobre un EntityManager en una única transacción de Base de Datos

MAPEO CON ANOTACIONES

Como sabemos las bases de datos relacionales almacenan la información mediante tablas, filas, y columnas, de manera que para almacenar un objeto hay que realizar una correlación entre el sistema orientado a objetos de Java y el sistema relacional de nuestra base de datos. JPA nos permite realizar dicha correlación de forma sencilla, realizando nosotros toda la conversión entre nuestros objetos y las tablas de una base de datos. Esta conversión se llama ORM (Object Relational Mapping - Mapeo Relacional de Objetos), y puede configurarse a través de metadatos (anotaciones). A estos objetos, las cuales son clases comunes y corrientes, los llamaremos desde ahora entidades.

Las anotaciones nos permiten configurar el mapeo de una entidad dentro del mismo archivo donde se declara la clase, de este modo, relaciona las clases contra las tablas y los atributos contra las columnas.

Las anotaciones comienzan con el símbolo "@" seguido de un identificador. Las anotaciones son utilizadas antes de la declaración de clase, propiedad o método. A continuación, se detallan las principales:

@Entity: Declara la clase como una Entidad

@Table: Declara el nombre de la Tabla con la que se mapea la Entidad

@Id: Declara un atributo como la clave primaria de la Tabla

@GeneratedValue: Declara como el atributo que va a ser la clave primaria va a ser inicializada. Manualmente, Automático o a partir de una secuencia

@Column: Declara que un atributo se mapea con una columna de la tabla

@Enumerated: Declara que un atributo es de alguno de los valores definidos en un Enumerado (lista de valores constantes). Los valores de un tipo enumerado tienen asociado implícitamente un tipo ordinal que será asociada a la propiedad de este tipo.

@Temporal: Declara que se está tratando de un atributo que va a trabajar con fechas, entre paréntesis, debemos especificarle que estilo de fecha va a manejar en la base de datos:
@Temporal(TemporalType.DATE), @Temporal(TemporalType.TIME),
@Temporal(TemporalType.TIMESTAMP)

DECLARAR ENTIDADES CON @ENTITY

Como ya discutimos hace un momento, las entidades son simples clases Java como cualquier otra, sin embargo, JPA debe de ser capaz de identificar que clases son entidades para de esta forma poder administrarlas. Es aquí donde nace la importancia de la anotación **@Entity**, esta anotación se debe de definir a nivel de clase y sirve únicamente para indicarle a JPA que esa clase es una Entity, veamos el siguiente ejemplo:

```
public class Empleado {  
    private Long id;  
    private String nombre;  
}
```

En el ejemplo vemos una clase común y corriente la cual representa a un Empleado, hasta este momento la clase Empleado, no se puede considerar una entidad, pues a un no tiene la anotación **@Entity** que la señale como tal. Ahora bien, si a esta misma clase le agregamos la anotación **@Entity** le estaremos diciendo a JPA que esta clase es una entidad y deberá ser administrada por el EntityManager, veamos el siguiente ejemplo:

```
@Entity  
public class Empleado {  
    private Long id;  
    private String nombre;  
}
```

En este punto la clase ya se puede considerar una Entidad.

DEFINIR LLAVE PRIMARÍA CON @ID

Al igual que en las tablas, las entidades también requieren un identificador o clave primaria(ID). Dicho identificador deberá de diferenciar a la entidad del resto. Como regla general, todas las entidades deberán definir un ID, de lo contrario provocaremos que el EntityManager marque error a la hora de instanciarlo.

El ID es importante porque será utilizado por el EntityManager a la hora de persistir un objeto, y es por este que puede determinar sobre qué registro hacer el select, update o delete.

```
@Entity  
public class Empleado {  
    @Id  
    private Long id;  
    private String nombre;  
}
```

Se ha agregado @Id sobre el atributo id, de esta manera, cuando el EntityManager inicie sabrá que el campo id es el Identificador de la clase Empleado.

ANOTACIÓN @GENERATEDVALUE

Esta anotación se utiliza cuando el ID es autogenerado (Identity) como en el caso de MySQL. JPA cuenta con la anotación @GeneratedValue para indicarle a JPA que regla de autogeneración de la llave primaria vamos a utilizar.

Identity

Esta estrategia es la más fácil de utilizar pues solo hay que indicarle la estrategia y listo, no requiere nada más, JPA cuando persista la entidad no enviará este valor, pues asumirá que la columna es auto generada. Esto provoca que el contador de la columna incremente en 1 cada vez que un nuevo objeto es insertado.

```
@Entity  
public class Empleado {  
    @Id  
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)  
    private Long id;  
    private String nombre;  
}
```

MAPEO DE FECHAS CON @TEMPORAL

Mediante la anotación @Temporal es posible mapear las fechas con la base de datos de una forma simple. Una de las principales complicaciones cuando trabajamos con fecha y hora es determinar el formato empleado por el manejador de base de datos. Sin embargo, esto ya no será más problema con @Temporal.

Mediante el uso de @Temporal es posible determinar si el atributo almacena Hora, Fecha U hora y Fecha. Para esto podemos utilizar la clase Date o Calendar. Se pueden establecer tres posibles valores para la anotación:

DATE: Acotara el campo solo a la Fecha, descartando la hora.

```
@Temporal(TemporalType.DATE)
```

TIME: Acotara el campo solo a la Hora, descartando a la fecha.

```
@Temporal(TemporalType.TIME)
```

TIMESTAMP: Toma la fecha y hora.

```
@Temporal(TemporalType.TIMESTAMP)
```

Ejemplo:

```
@Entity  
public class Persona {  
  
    @Id  
    private Long id;  
  
    private String nombre;  
  
    @Temporal(TemporalType.DATE)  
    private Date fechaNacimiento;  
  
}
```

LAS RELACIONES

Como sabemos en Java, los objetos pueden estar relacionados entre sí mediante las relaciones entre clases y sabemos que en MySQL las tablas también están relacionadas entre sí. Es por esto que JPA, nos da 4 anotaciones para cuando tenemos una relación entre dos clases en Java y le queremos explicar a la base de datos la relación entre las tablas y sus registros.

Estas anotaciones solo van a afectar a las tablas, sirven para especificar como se van a relacionar los registros de una tabla, con los registros de otra tabla. Recordemos que las anotaciones cumplen el propósito de "traducir" nuestro código de Java para que lo entienda la base de datos, por lo que las anotaciones, no van a afectar nunca a nuestro código.

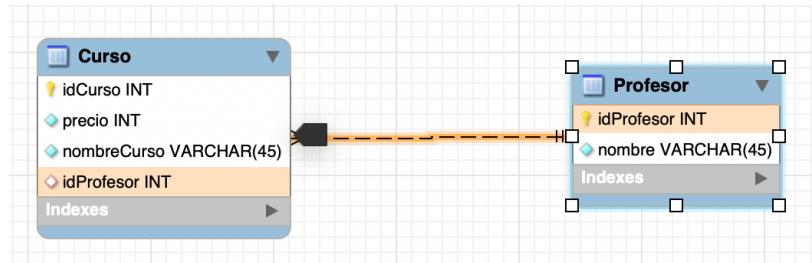
Entonces, supongamos que tenemos dos clases, Curso y Profesor, entre las cuales existe una relación de 1 a 1. Un Curso por lo tanto tiene 1 Profesor y un Profesor pertenece a un Curso. Esto en nuestro código Java sería algo así:

```
@Entity  
public class Profesor {  
  
    @Id  
    private Long id;  
  
    private String nombre;  
  
}  
  
@Entity  
public class Curso {  
  
    @Id  
    private Long id;  
  
    private Integer precio;  
  
    private String nombreCurso;  
  
    private Profesor profesor;  
  
}
```

Por ahora lo único que hemos creado es una referencia a la clase Profesor sin utilizar JPA para nada. El siguiente paso será anotar la clase con anotaciones de JPA para que se construya la relación a nivel de persistencia.

```
@Entity  
public class Curso {  
    @Id  
    private Long id;  
    private Integer precio;  
    private String nombreCurso;  
    @OneToOne  
    private Profesor profesor;  
}
```

Con esta anotación nos quedará unas tablas en MySQL de la siguiente manera:



Como podemos observar en la tabla Curso, existe una llave foránea de la tabla Profesor, de la misma manera que en nuestra clase Curso existe un objeto de tipo Profesor.

La relación OneToOne en nuestras tablas va a especificar que para un registro de un Curso, solo hay un registro de un Profesor. En otras palabras sería que un Curso no puede tener dos Profesores o que a cada Curso, solo podemos asignarle/persistir un Profesor.

A partir de estos conceptos definimos 4 tipos principales de relaciones entre entidades:

@OneToOne: usamos esta anotación cuando tenemos una relación de **1 a 1** entre dos clases / tablas.

@ManyToOne: usamos esta anotación cuando tenemos una relación de **n a 1** entre dos clases / tablas. Por ejemplo, muchos Álbumes pueden pertenecer a un Autor.

```
@ManyToOne  
private Autor autor;
```

La relación ManyToOne en nuestras tablas va a especificar que para uno o varios registros de Álbumes va a haber un Autor. En otras palabras sería que uno o más Álbumes van a tener el mismo Autor. Esto nos daría la posibilidad de que, a uno o muchos Álbumes asignarle el mismo Autor, esta posibilidad no existe con la OneToOne, ya que a cada registro solo le podemos asignar **un** registro.

@OneToMany: usamos esta anotación cuando tenemos una relación de **1 a n** entre dos clases / tablas. Por ejemplo, un Curso tiene muchos Alumnos. Es importante recordar que cuando hablamos de que una clase tiene **muchos(Many)** o n de algo, usamos una colección para representar esa relación en Java, sino usaríamos un solo objeto.

```
@OneToMany  
private List<Alumno> alumnos;
```

La relación OneToMany en nuestras tablas va a especificar que para un registro de un Curso, va a haber varios registros de Alumnos. En otras palabras sería que un Curso puede tener uno o más Alumnos. Esto nos daría la posibilidad de, al mismo registro de Curso asignarles varios Alumnos.

@ManyToMany: usamos esta anotación para entidades que están relacionadas con muchos elementos de un tipo determinado, pero al mismo tiempo, estos últimos registros no son exclusivos de un registro en particular, si no que pueden ser parte de varios. Por lo tanto, tenemos una Entidad A, la cual puede estar relacionada como muchos registros de la Entidad B, pero al mismo tiempo, la Entidad B puede pertenecer a varias instancias de la Entidad A.

Algo muy importante a tomar en cuenta cuando trabajamos con relaciones @ManyToMany o @OneToMany, es que en realidad este tipo de relaciones no existen físicamente en la base de datos, y en su lugar, es necesario crear una tabla intermedia que relate las dos entidades.

```
@ManyToMany  
private List<Alumno> alumnos;
```

Nota: que clase va a tener la referencia a la otra clase va a ser decisión del programador.

Tabla intermedia

El concepto de tabla intermedia se presenta cuando tenemos una entidad que va a pertenecer a varias instancias de otra entidad, por ejemplo, un Curso tiene muchos Alumnos. Esto en SQL sería que un registro tiene varios registros asignados a el mismo.

El problema es que en SQL solo podemos poner un dato por columna, supongamos que el Curso tiene 3 alumnos con los identificadores(id) 1,2,3. Nosotros no podemos tener una columna que tenga 3 valores separados. Lo que podríamos hacer es que se repita el registro de Curso 3 veces con los 3 identificadores, pongamos un ejemplo de una tabla que cumpla ese requisito:

ID	Precio	NombreCurso	IdAlumnos
1	1000	Programación	1
1	1000	Programación	2
1	1000	Programación	3

Esto parecería estar bien, pero si pensamos en las reglas de SQL, no podemos tener dos identificadores iguales en la misma y en nuestra tabla Curso hay 3 veces el mismo identificador para el Curso, ya que necesitamos que se repita.

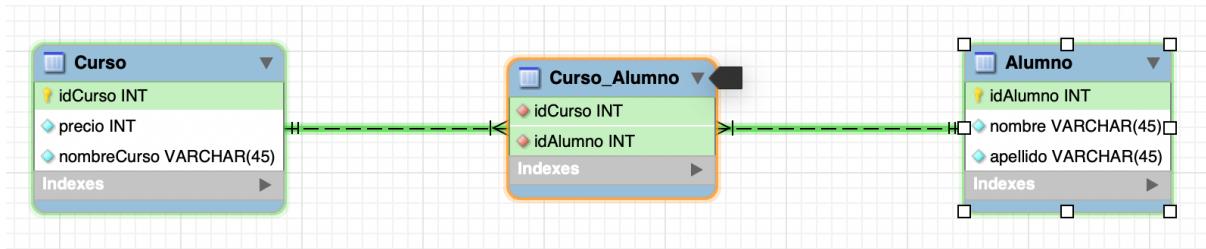
Aquí es donde entra la tabla intermedia, la tabla intermedia va a ser una tabla que se va a crear, además de las dos tablas que ya tenemos y que va a encargarse de relacionar estas dos tablas.

La tabla intermedia se denomina típicamente "tabla de unión". Esta tabla se utiliza para vincular las otras dos tablas. Para ello, tiene dos campos que hacen referencia a la clave principal de cada una de las otras dos tablas. Veamos un ejemplo de una tabla intermedia:

Id_curso	Id_alumno
1	1
1	2
1	3

Como podemos observar la tabla intermedia solo tiene dos columnas, el id del curso y el id del alumno. Esta tabla no toma las columnas como llaves primarias, sino como llaves foráneas, esto nos permite repetir el identificador de Curso para asignárselo a los 3 alumnos.

Las tablas en MySQL se verían así:



Notemos que en la tabla Curso no tiene una columna que haga referencia a Alumno, ni Alumno a Curso, si no que es la tabla intermedia la encargada de hacer el cruce entre las dos tablas.

Nota: recordemos que esta tabla intermedia se va a generar con las anotaciones @OneToMany y @ManyToMany.

RELACIONES JPA Y UML

En Java, nosotros tenemos dos posibles relaciones entre clases, uno a uno o de uno a muchos, además son las dos que podemos representar en código. Por ejemplo, la relación muchos a uno, no existe en Java porque no podemos poner que una clase va a ser un List para representar el muchos. Java al ver que hay una referencia a una clase con un objeto solo, la va a tomar como una relación de uno a uno.

Esto nos va a generar que cuando veamos un UML de nuestro proyecto JPA, no veamos las relaciones ManyToOne o ManyToMany, ya que como dijimos solo existen las uno a uno o uno a muchos.

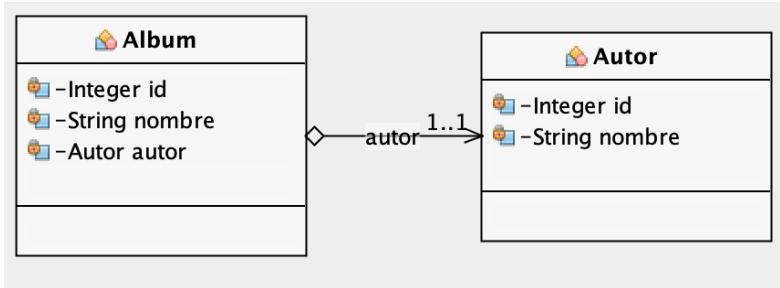
Pongamos un ejemplo, tenemos la Clase Autor y la clase Álbum, vamos a decir que muchos Álbumes existe el mismo autor, por lo que sería una ManyToOne. Si la representamos en código sería así:

```
@ManyToOne
private Autor autor;
```

Ahora si tuviéramos una OneToOne, la representación en código sería esta:

```
@OneToOne
private Autor autor;
```

Si miramos el código, podemos observar que para las dos relaciones escribimos el mismo código, entonces para Java la relación ManyToOne la va a representar como una OneToOne (1...1) en UML y lo mismo nos pasaría con la OneToMany y la ManyToMany.



Por lo que si nos encontramos con un UML que tiene una relación uno a uno (1...1), pensar que puede ser una OneToOne o una ManyToOne, o que si tiene una relación uno a muchos (1...n), puede ser una OneToMany o una ManyToMany.

Esto es porque las relaciones muchos a uno y muchos a muchos son propias de MySQL, no de Java. Entonces es importante, que a la hora de pensar en que anotaciones le vamos a poner a nuestras entidades, pensemos en las tablas, ya que estamos trabajando como va a ser la relación entre las tablas y no las clases.

PERSISTENCIA EN JPA CON ENTITYMANAGER

Ahora que entendemos como a través de las anotaciones del ORM podemos unificar las tablas de la base de datos con los objetos, que pasan a llamarse entidades. Ahora tenemos que ver como hacemos para poder guardar, editar, eliminar, etc. a esas entidades en la base de datos.

JPA tiene como interface medular al EntityManager, el cual es el componente que se encarga de controlar el ciclo de vida de todas las entidades definidas en la unidad de persistencia. El EntityManager nos dará la posibilidad de poder crear, borrar, actualizar y consultar todas estas entidades de la base de datos. También es la clase por medio de la cual se controlan las transacciones. Los EntityManager son configurados siempre a partir de las unidades de persistencia definidas en el archivo persistence.xml.

```
EntityManager em =  
Persistence.createEntityManagerFactory("nombreUnidadDePersistencia").creat  
eEntityManager();
```

En esta línea se puede ver que se obtiene una instancia de la Interfaz EntityManagerFactory, mediante la clase Persistence, esta última recibe como parámetro el nombre de la unidad de persistencia que definimos en el archivo persistence.xml. Una vez con el EntityManagerFactory se obtiene una instancia de EntityManager para finalmente ser retornada para ser utilizada.

OPERACIONES ENTITYMANAGER

Las entidades pueden ser cargadas, creadas, actualizadas y eliminadas a través del EntityManager. Vamos a mostrar los métodos del EntityManager que nos permiten lograr estas operaciones.

Persist()

Este método nos deja persistir una entidad en nuestra base de datos. Persistir es la acción de preservar la información de un objeto de forma permanente, en este caso en una base de datos, pero a su vez también se refiere a poder recuperar la información del mismo para que pueda ser nuevamente utilizado.

Antes de ver como persistimos un objeto, también tenemos que entender el concepto de transacciones, ya que para persistir un objeto en la base de datos, la operación debe estar marcada como una transacción.

Una transacción es un conjunto de operaciones sobre una base de datos, que suelen crear, editar o eliminar un registro de la base de datos, que se deben ejecutar como una unidad. Por lo que una consulta a la base de datos no se la considera una transacción.

Entendiendo esto veamos un ejemplo del método Persist():

```
// Creamos un EntityManager
EntityManager em =
Persistence.createEntityManagerFactory("nombreUnidadDePersistencia").createEntityManager();
//Creamos un objeto Alumno y le asignamos un nombre
Alumno alumno = new Alumno();
a1.setNombre("Nahuel");
//Iniciamos una transacción con el método getTransaction().begin();
em.getTransaction().begin();
//Persistimos el objeto
em.persist(alumno);
//Terminamos la transacción con el método commit. Commit en programación significa confirmar un conjunto de cambios, en este caso persistir el objeto
em.getTransaction().commit();
```

Find()

Este método se encarga de buscar y devolver una Entidad en la base de datos, a través de su clave primaria(Id). Para ello necesita que le pasemos la clave y el tipo de Entidad a buscar.

```
// Creamos un EntityManager
EntityManager em =
Persistence.createEntityManagerFactory("nombreUnidadDePersistencia").createEntityManager();
// Usamos el método find para buscar una persona con el id 123 en nuestra base de datos
Persona persona = em.find(Persona.class, 123);
```

De esta manera podremos obtener una Persona de la base de datos para usar ese objeto como queramos.

Merge()

Este método funciona igual que el método persist pero, sirve para actualizar una entidad en la base de datos.

```

EntityManager em =
Persistence.createEntityManagerFactory("nombreUnidadDePersistencia").createEntityManager();
//Usamos el método find para buscar el alumno a editar
Alumno alumno = em.find(Alumno.class,1234);
//Le asignamos un nuevo nombre
alumno.setNombre(Francisco);
em.getTransaction().begin();
//Actualizamos el alumno
em.merge(alumno);
em.getTransaction().commit();

```

Remove()

Este método se encarga de eliminar una entidad de la base de datos.

```

EntityManager em =
Persistence.createEntityManagerFactory("nombreUnidadDePersistencia").createEntityManager();
//Usamos el método find para buscar el alumno a borrar
Alumno alumno = em.find(Alumno.class,1234);
em.getTransaction().begin();
//Borramos el alumno
em.remove(alumno);
em.getTransaction().commit();

```

JAVA PERSISTENCE QUERY LANGUAGE (JPQL)

Es un lenguaje de consulta orientado a objetos independiente de la plataforma definido como parte de la especificación Java Persistence API (JPA). JPQL es usado para hacer consultas contra las entidades almacenadas en una base de datos relacional. Está inspirado en gran medida por SQL, y sus consultas se asemejan a las consultas SQL en la sintaxis, pero opera con objetos entidad de JPA en lugar de hacerlo directamente con las tablas de la base de datos.

CLAUSULAS SELECT – FROM

La cláusula FROM define de qué entidades se seleccionan los datos. Cualquier implementación de JPA, mapea las entidades a las tablas de base de datos correspondientes. Esto significa que vamos a utilizar el nombre de las entidades en vez del nombre de las tablas y los atributos de las entidades en vez de las columnas de las tablas.

La sintaxis de una cláusula FROM de JPQL es similar a SQL pero usa el modelo de entidad en lugar de los nombres de tabla o columna. El siguiente fragmento de código muestra una consulta JPQL simple en la que selecciono todas las entidades Autor.

SELECT a FROM Autor a;

En la query se ve que, se hace referencia a la entidad Autor en lugar de la tabla de autor y se le asigna la variable de identificación **a**. La variable de identificación a menudo se llama alias y es similar a una variable en su código Java.

Se utiliza en todas las demás partes de la consulta para hacer referencia a esta entidad. Por ejemplo, si queremos seleccionar un atributo de la entidad Autor, en vez de todos, usaríamos el alias así:

```
SELECT a.nombre, a.apellido FROM Autor a;
```

CLAUSULA WHERE

La sintaxis es muy similar a SQL, pero JPQL admite solo un pequeño subconjunto de las características de SQL.

JPQL admite un conjunto de operadores básicos para definir expresiones de comparación. La mayoría de ellos son idénticos a los operadores de comparación admitidos por SQL, y puede combinarlos con los operadores lógicos AND, OR y NOT en expresiones más complejas.

Operadores:

- Igual: `author.id = 10`
- Distinto: `author.id <> 10`
- Mayor que: `author.id > 10`
- Mayor o Igual que: `author.id => 10`
- Menor que: `author.id < 10`
- Menor o igual que: `author.id <= 10`
- Between: `author.id BETWEEN 5 and 10`
- Like: `author.firstName LIKE :'%and%'`
- Is null: `author.firstName IS NULL`.
Se lo puede negar con el operador NOT, para traer todos los que no son nulos
- In: `author.firstName IN ('John', 'Jane')`
Va a traer todos los autores con el nombre John o Jane.

UNIR ENTIDADES

Si necesitamos seleccionar datos de más de una entidad, por ejemplo, todos los libros que ha escrito un autor, debe unir las entidades en la cláusula FROM. La forma más sencilla de hacerlo es utilizar las asociaciones definidas de una entidad como en el siguiente fragmento de código.

```
SELECT a FROM Libro a JOIN a.autor b;
```

La definición de la entidad Libro proporciona toda la información necesaria para unirla a la entidad Autor, y no es necesario que proporcione una declaración ON adicional.

También podemos utilizar el operador “.”, para navegar a través del atributo de autor de la entidad Libro y traer los libros que tengan un autor con un nombre a elección. Esto generaría una relación implícita entre las dos entidades, sin la necesidad de usar un Join.

```
SELECT a FROM Libro a WHERE a.autor.nombre LIKE : "Homero";
```

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) ¿Qué significa el acrónimo JPA?
 - a) Java Practise API
 - b) Java Persistence API
 - c) Java Persist API
 - d) Ninguna de las anteriores
- 2) El ORM nos permite interactuar con la base de datos mediante:
 - a) Objetos
 - b) Clases e Interfaces
 - c) Métodos
 - d) Solo Clases
- 3) La anotación @Entity:
 - a) Declara la clave primaria de una entidad
 - b) Declara la clase como entidad
 - c) Declara que el atributo es una columna de la tabla
 - d) Ninguna de las anteriores
- 4) La anotación @Id:
 - a) Declara la clave primaria de una entidad
 - b) Declara la clase como entidad
 - c) Declara que el atributo es una columna de la tabla
 - d) Ninguna de las anteriores
- 5) La anotación @Column:
 - a) Declara la clave primaria de una entidad
 - b) Declara la clase como entidad
 - c) Declara que el atributo es una columna de la tabla
 - d) Ninguna de las anteriores
- 6) La anotación @Temporal:
 - a) Declara que se está tratando de un atributo que va a trabajar con fechas
 - b) Declara la clase como entidad
 - c) Declara que el atributo es una columna de la tabla
 - d) Ninguna de las anteriores
- 7) ¿Cuál de estos no es un tipo de la anotación @Temporal?
 - a) DATE
 - b) TIME
 - c) DATETIME
 - d) TIMESTAMP

8) Elegir que anotación se aplica a la siguiente relación, un Perro pertenece a un Dueño:

- a) @OneToOne
- b) @ManyToMany
- c) @ManyToOne
- d) @OneToMany

9) Elegir que anotación se aplica a la siguiente relación, un Cliente tiene muchas Facturas:

- a) @OneToOne
- b) @ManyToMany
- c) @ManyToOne
- d) @OneToMany

10) Elegir que anotación se aplica a la siguiente relación, muchos Alumnos tienen un Profesor:

- a) @OneToOne
- b) @ManyToMany
- c) @ManyToOne
- d) @OneToMany

11) Elegir que anotación se aplica a la siguiente relación, muchas Alumnos tienen muchas Clases:

- a) @OneToOne
- b) @ManyToMany
- c) @ManyToOne
- d) @OneToMany

12) ¿Qué interfaz se encarga de persistir, actualizar y borrar las entidades?

- a) Persistence
- b) EntityManagerFactory
- c) EntityManager
- d) DriverManager

13) El método que se encarga de persistir las entidades es el método:

- a) Persist()
- b) Merge()
- c) Remove()
- d) Find()

14) ¿Cuál es el lenguaje de consultas en JPA?

- a) SQL
- b) MYSQL
- c) JPQL
- d) Mongo

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para la realización de los ejercicios que se describen a continuación, sigue siendo necesario el conector de MySQL y es necesario tener descargado el [Instructivo Unidad de Persistencia](#).

VER VIDEOS:

- A. [Introducción JPA – Parte 1](#)
- B. [Introducción JPA – Parte 2](#)
- C. [Capa de acceso a datos](#)

1. Sistema de Guardado de una Librería

El objetivo de este ejercicio es el desarrollo de un sistema de guardado de libros en JAVA utilizando una base de datos MySQL y JPA como framework de persistencia.

Creación de la Base de Datos MySQL:

Lo primero que se debe hacer es crear la base de datos sobre el que operará el sistema de reservas de libros. Para ello, se debe abrir el IDE de base de datos que se está utilizando (Workbench) y ejecutar la siguiente sentencia:

```
CREATE DATABASE libreria;
```

De esta manera se habrá creado una base de datos vacía llamada librería.

Paquetes del Proyecto Java:

Los paquetes que se utilizarán para este proyecto son los siguientes:

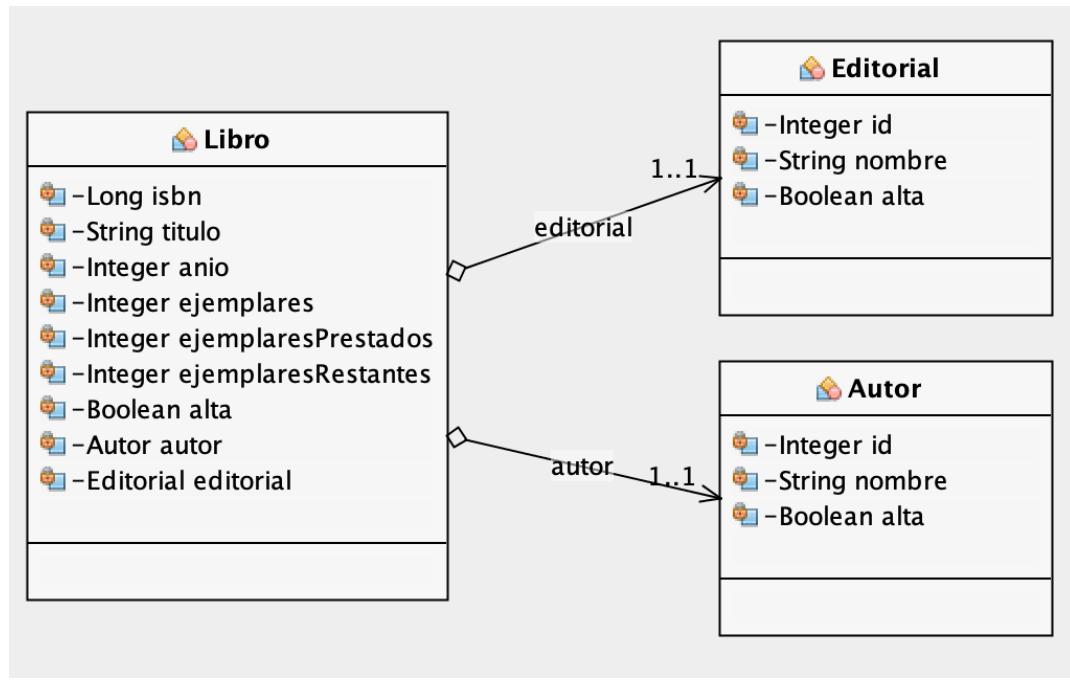
- **entidades**: en este paquete se almacenarán aquellas clases que se quiere persistir en la base de datos.
- **servicios**: en este paquete se almacenarán aquellas clases que llevarán adelante la lógica del negocio. En general se crea un servicio para administrar las operaciones **CRUD** (Create, Remove, Update, Delete) cada una de las entidades y las consultas de cada entidad.

Nota: En este proyecto vamos a eliminar entidades, pero no es considerado una buena práctica. Por esto, además de eliminar nuestras entidades, vamos a practicar que nuestras entidades estén dados de alta o de baja. Por lo que las entidades tendrán un atributo alta booleano, que estará en true al momento de crearlas y en false cuando las demos de baja, que sería cuando se quiere eliminar esa entidad.



a) Entidades

Crearemos el siguiente modelo de entidades:



Entidad Libro

La entidad libro modela los libros que están disponibles en la biblioteca para ser prestados. En esta entidad, el atributo “ejemplares” contiene la cantidad total de ejemplares de ese libro, mientras que el atributo “ejemplaresPrestados” contiene cuántos de esos ejemplares se encuentran prestados en este momento y el atributo “ejemplaresRestantes” contiene cuántos de esos ejemplares quedan para prestar.

Entidad Autor

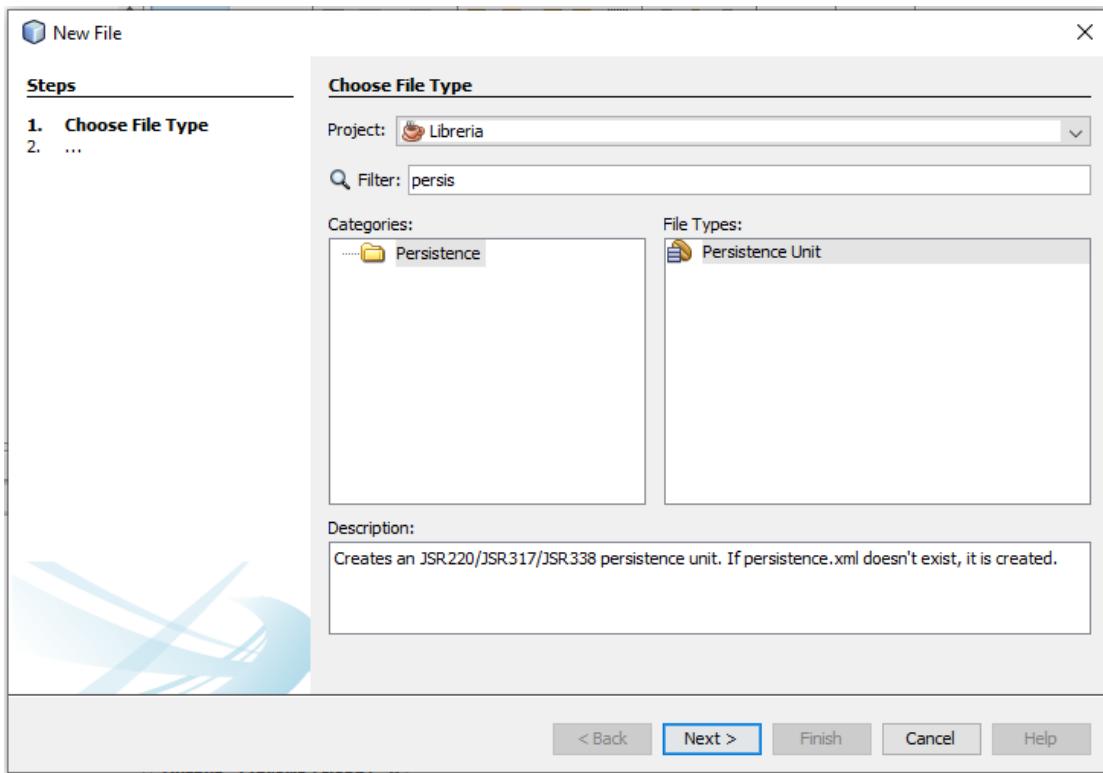
La entidad autor modela los autores de libros.

Entidad Editorial

La entidad editorial modela las editoriales que publican libros.

b) Unidad de Persistencia

Para configurar la unidad de persistencia del proyecto, se recomienda leer el **Instructivo Unidad de Persistencia** recuerde hacer click con el botón derecho sobre el proyecto y seleccionar nuevo. A continuación, se debe seleccionar la opción de Persistence Unit como se indica en la siguiente imagen.



Base de Datos

Para este proyecto nos vamos a conectar a la base de datos Librería, que creamos previamente.

Generación de Tablas

La estrategia de generación de tablas define lo que hará JPA en cada ejecución, si debe crear las tablas faltantes, si debe eliminar todas las tablas y volver a crearlas o no hacer nada. Recomendamos en este proyecto utilizar la opción: "Create"

Librería de Persistencia

Se debe seleccionar para este proyecto la librería "EclipseLink".

c) Servicios

AutorServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar autores (consulta, creación, modificación y eliminación).

EditorialServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar editoriales (consulta, creación, modificación y eliminación).

LibroServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar libros (consulta, creación, modificación y eliminación).

d) Main

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para interactuar con el usuario. En esta clase se muestra el menú de opciones con las operaciones disponibles que podrá realizar el usuario.

e) Tareas a Realizar

Al alumno le toca desarrollar, las siguientes funcionalidades:

- 1) Crear base de datos Librería
- 2) Crear unidad de persistencia
- 3) Crear entidades previamente mencionadas (excepto Préstamo)
- 4) Generar las tablas con JPA
- 5) Crear servicios previamente mencionados.
- 6) Crear los métodos para persistir entidades en la base de datos librería
- 7) Crear los métodos para dar de alta/bajo o editar dichas entidades.
- 8) Búsqueda de un Autor por nombre.
- 9) Búsqueda de un libro por ISBN.
- 10) Búsqueda de un libro por Título.
- 11) Búsqueda de un libro/s por nombre de Autor.
- 12) Búsqueda de un libro/s por nombre de Editorial.
- 13) Agregar las siguientes validaciones a todas las funcionalidades de la aplicación:
 - Validar campos obligatorios.
 - No ingresar datos duplicados.

EJERCICIOS EXTRAS

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

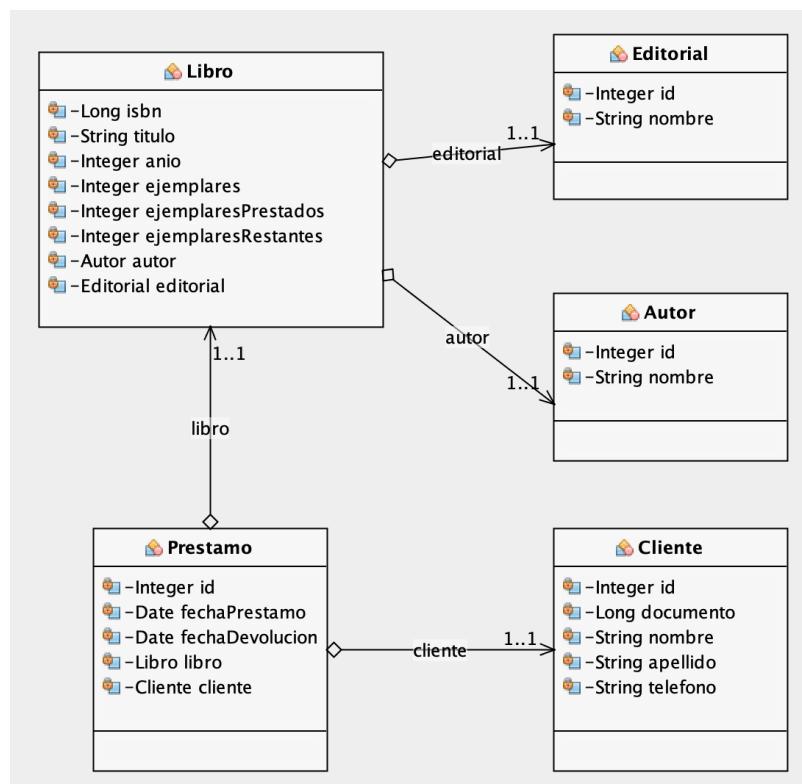
1. Sistema de Reservas de una Librería

Vamos a continuar con el ejercicio anterior. Ahora el objetivo de este ejercicio es el desarrollo de un sistema de reserva de libros en JAVA. Para esto vamos a tener que sumar nuevas entidades a nuestro proyecto en el paquete de entidades y crearemos los servicios de esas entidades.

Usaremos la misma base de datos y se van a crear las tablas que nos faltan. Deberemos agregar las entidades a la unidad de persistencia.

a) Entidades

Crearemos el siguiente modelo de entidades:



Entidad Cliente

La entidad cliente modela los clientes (a quienes se les presta libros) de la biblioteca. Se almacenan los datos personales y de contacto de ese cliente.

Entidad Préstamo

La entidad préstamo modela los datos de un préstamo de un libro. Esta entidad registra la fecha en la que se efectuó el préstamo y la fecha en la que se devolvió el libro. Esta entidad también registra el libro que se llevó en dicho préstamo y quien fue el cliente al cual se le prestaron.

b) Servicios

ClienteServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar clientes (consulta, creación, modificación y eliminación).

PrestamoServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para generar préstamos, va a guardar la información del cliente y del libro para persistirla en la base de datos. (consulta, creación, modificación y eliminación).

c) Tareas a Realizar

Al alumno le toca desarrollar, las siguientes funcionalidades:

1. Creación de un Cliente nuevo
2. Crear entidad Préstamo
3. Registrar el préstamo de un libro.
4. Devolución de un libro
5. Búsqueda de todos los préstamos de un Cliente.
6. Agregar validaciones a todas las funcionalidades de la aplicación:
 - Validar campos obligatorios.
 - No ingresar datos duplicados.
 - No generar condiciones inválidas. Por ejemplo, no se debe permitir prestar más ejemplares de los que hay, ni devolver más de los que se encuentran prestados. No se podrán prestar libros con fecha anterior a la fecha actual, etc.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

TUTORIAL: GUÍA PRÁCTICA DE USO DE GIT CON GITHUB



EGG

GUÍA DE GIT CON GITHUB

¿QUÉ ES EL CONTROL DE VERSIONES?

Los **sistemas de control de versiones** son programas que tienen como objetivo controlar los cambios en el desarrollo de cualquier tipo de *software*, permitiendo conocer el estado actual de un proyecto, los cambios que se le han realizado a cualquiera de sus piezas, las personas que intervinieron en ellos, etc. El *software* de control de versiones realiza un seguimiento de todas las modificaciones en el código en un tipo especial de base de datos. Si se comete un error, los desarrolladores pueden ir atrás en el tiempo y comparar las versiones anteriores del código para ayudar a resolver el error al tiempo que se minimizan las interrupciones para todos los miembros del equipo.

Los desarrolladores que trabajan en equipos están escribiendo continuamente nuevo código fuente y cambiando el que ya existe. El código de un proyecto, una aplicación o un componente de *software* normalmente se organiza en una estructura de carpetas o "árbol de archivos". Un desarrollador del equipo podría estar trabajando en una nueva función mientras otro desarrollador soluciona un error no relacionado cambiando código. Cada desarrollador podría hacer sus cambios en varias partes del árbol de archivos.

El control de versiones ayuda a los equipos a resolver estos tipos de problemas, al realizar un *seguimiento* de todos los cambios individuales de cada colaborador y ayudar a evitar que el trabajo concurrente entre en conflicto.

En definitiva, tener un control de los cambios en los códigos de nuestra aplicación es una variable crucial para el éxito de nuestro desarrollo. **Git** es un sistema de control de versiones de código abierto, diseñado para manejar grandes y pequeños proyectos con rapidez y eficiencia. La pretensión de este tutorial es abordar el uso básico de Git proporcionando ejemplos prácticos útiles para comenzar a administrar repositorios remotos con plataformas como **Bitbucket** o **GitHub**.

CONTROL DE VERSIONES CON GIT

Git es la mejor opción para la mayoría de los equipos de *software* actuales. Aunque cada equipo es diferente y debería realizar su propio análisis, aquí recogemos los principales motivos por los que destaca el control de versiones de Git con respecto a otras alternativas:

GIT ES UNA EXCELENTE HERRAMIENTA

Git tiene la funcionalidad, el rendimiento, la seguridad y la flexibilidad que la mayoría de los equipos y desarrolladores individuales necesitan. En las comparaciones directas con gran parte de las demás alternativas, Git resulta muy ventajoso para muchos equipos.

GIT ES UN PROYECTO DE CÓDIGO ABIERTO DE CALIDAD

Git es un proyecto de código abierto muy bien respaldado con más de una década de gestión de gran fiabilidad. Los encargados de mantener el proyecto han demostrado un criterio equilibrado y un enfoque maduro para satisfacer las necesidades a largo plazo de sus usuarios con publicaciones periódicas que mejoran la facilidad de uso y la funcionalidad.

La calidad del *software* de código abierto resulta sencilla de analizar y un sin número de empresas dependen en gran medida de esa calidad.

Git goza de una amplia base de usuarios y de un gran apoyo por parte de la comunidad. La documentación es excepcional y para nada escasa, ya que incluye libros, tutoriales y sitios web especializados, así como podcasts y tutoriales en vídeo.

El hecho de que sea de código abierto reduce el costo para los desarrolladores aficionados, puesto que pueden utilizar Git sin necesidad de pagar ninguna cuota. En lo que respecta a los proyectos de código abierto, no cabe duda de que Git es el sucesor de las anteriores generaciones de los exitosos sistemas de control de versiones de código abierto, SVN y CVS.

GITHUB

Github es un portal creado para alojar el código de las aplicaciones de cualquier desarrollador. La plataforma está creada para que los desarrolladores suban el código de sus aplicaciones y herramientas, y que como usuario no solo puedas descargarla la aplicación, sino también entrar a su perfil para leer sobre ella o colaborar con su desarrollo.

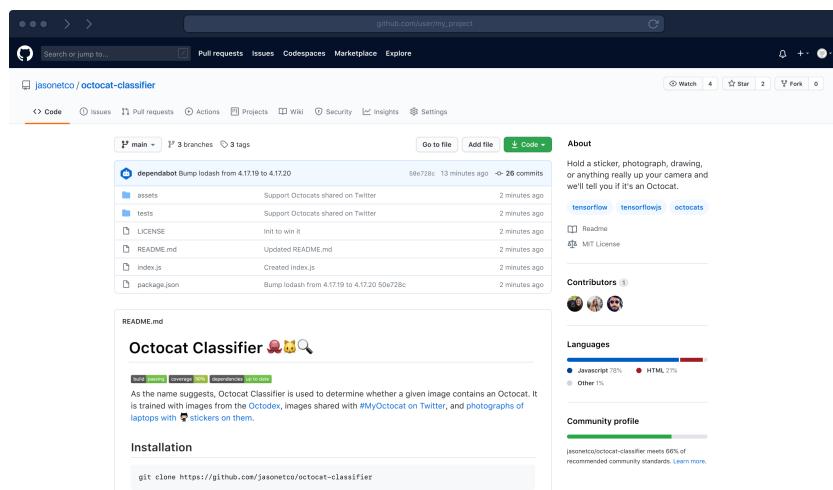
Un sistema de gestión de versiones es ese con el que **los desarrolladores pueden administrar su proyecto**, ordenando el código de cada una de las nuevas versiones que sacan de sus aplicaciones para evitar confusiones. Así, al tener copias de cada una de las versiones de su aplicación, no se perderán los estados anteriores cuando se va a actualizar.

Git, al ser un sistema de control, va ser la herramienta que nos va a permitir comparar el código de un archivo **para ver las diferencias entre las versiones**, restaurar versiones antiguas si algo sale mal, y fusionar los cambios de distintas versiones.

Así pues, Github es un portal para gestionar proyectos usando el sistema Git.

¿CÓMO VAMOS A LOGRAR ESO?

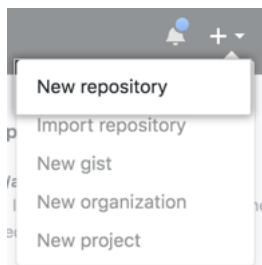
Github permite que los desarrolladores alojen proyectos creando repositorios de forma gratuita. Un repositorio es como una carpeta para tu proyecto. El repositorio de tu proyecto contiene todos los archivos de tu repositorio y almacena el historial de revisión de cada archivo. También puedes debatir y administrar el trabajo de tu proyecto dentro del repositorio.



CREAR UN REPOSITORIO EN GITHUB

Para subir tu proyecto a GitHub, deberás crear un repositorio donde alojarlo. Para poder crear un repositorio deberemos crearnos una cuenta en GitHub.

- 1) En la esquina superior derecha de cualquier página, utiliza el menú desplegable + y selecciona **Repositorio Nuevo**



- 2) Escribe un nombre corto y fácil de recordar para tu repositorio. Por ejemplo: "holamundo".

Create a new repository

A repository contains all the files for your project, including the revision history.

A screenshot of the GitHub 'Create a new repository' form. It shows the 'Owner' section with a dropdown set to 'octocat'. The 'Repository name' field is highlighted and contains the text 'hello-world', which has a green checkmark next to it. Below the form, a note says 'Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about potential-eureka.' A 'Description (optional)' input field is present but empty.

- 3) También puedes agregar una descripción de tu repositorio. Por ejemplo, "Mi primer repositorio en GitHub".

Create a new repository

A repository contains all the files for your project, including the revision history.

A screenshot of the GitHub 'Create a new repository' form. It shows the 'Owner' section with a dropdown set to 'octocat'. The 'Repository name' field is highlighted and contains the text 'hello-world', which has a green checkmark next to it. Below the form, a note says 'Great repository names are short and memorable. Need inspiration? How about potential-eureka.' A 'Description (optional)' input field contains the text 'My first repository on GitHub'.

- 4) Elige la visibilidad del repositorio. Puedes restringir quién tiene acceso a un repositorio eligiendo la visibilidad de un repositorio: público o privado. Público significa que cualquier persona puede ver ese repositorio y privado significa que solo personas autorizadas pueden verlo. Que sea publico no significa que la gente puede subir cosas a nuestro repositorio, lo único que permite es que se puedan ver los archivos.

Description (optional)

-  **Public**
Anyone can see this repository. You choose who can commit.
-  **Internal**
Octo Corp [enterprise members](#) can see this repository. You choose who can commit.
-  **Private**
You choose who can see and commit to this repository.

Skip this step if you're importing an existing repository.

5) Podemos crear el repositorio con un ReadMe

 **Public**
Anyone on the internet can see this repository. You choose who can commit.

 **Private**
You choose who can see and commit to this repository.

Skip this step if you're importing an existing repository.

Initialize this repository with a README
This will let you immediately clone the repository to your computer.

Add .gitignore: None ▾ Add a license: None ▾ ⓘ

Create repository

6) Da click en Crear repositorio.

This will let you immediately clone the repository to your computer.

Add .gitignore: None ▾ Add a license: None ▾ ⓘ

Create repository

INSTALACIÓN DE GIT

Una vez que tenemos creado un repositorio en GitHub vamos a tener que instalar Git

INSTALADOR DE GIT PARA MAC

El modelo de Git de Apple viene preinstalado en macOS. Abra su terminal o editor de scripts de shell de su elección e **ingrese git –version** para verificar qué versión de Git está en su máquina. Si aún no está en su máquina, ejecutar **git –version** le pedirá que instale Git.

Si bien esta compilación de Git está bien para algunos usuarios, es posible que desee instalar la versión más actualizada. Puede hacerlo de muchas formas diferentes; hemos recopilado algunas de las opciones más fáciles a continuación.

1) Una forma es instalar Git en un Mac es mediante el instalador independiente:

A. Descarga el instalador de Git para Mac más reciente desde acá:

<https://sourceforge.net/projects/git-osx-installer/files/>

B. Sigue las instrucciones para instalar Git.

Abre un terminal y escribe el siguiente texto para comprobar que la instalación se ha realizado correctamente:

```
git --version:
```

```
$ git --version  
git version 2.9.2
```

2) Otra forma es instalar Git mediante HomeBrew:

Homebrew instala una lista de paquetes útiles que no vienen preinstalados en Mac.

A. Pegue el siguiente comando en su terminal para instalar Homebrew:

```
/bin/bash -c "$(curl -fsSL  
https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/HEAD/install  
.sh)"
```

B. El terminal le pedirá que ingrese una contraseña. Ingrese la contraseña que usa para iniciar sesión en su Mac y continuar con el proceso de instalación.

C. Una vez terminado, ingrese **brew install git** en la terminal y espere a que se descargue. Verifique que Git se instaló ejecutando **git --version**.

INSTALADOR DE GIT PARA LINUX

Debian / Ubuntu (apt-get)

Los paquetes de Git están disponibles mediante APT:

1. Desde tu núcleo, instala Git mediante apt-get:

```
$ sudo apt-get update  
$ sudo apt-get install git
```

2. Introduce el siguiente texto para verificar que la instalación se ha realizado correctamente:

```
git --version:
```

```
$ git --version  
git version 2.9.2
```

INSTALADOR DE GIT PARA WINDOWS

1. Descarga el [instalador de Git para Windows](#) más reciente.
2. Cuando hayas iniciado correctamente el instalador, verás la pantalla del asistente de instalación de Git.
3. Selecciona las opciones Siguiente y Finalizar para completar la instalación. Las opciones predeterminadas son las más lógicas en la mayoría de los casos.

4. Abre el símbolo del sistema (o Git Bash si durante la instalación seleccionaste no usar Git desde el símbolo del sistema de Windows).
5. Introduce el siguiente texto para verificar que la instalación se ha realizado correctamente:

```
git --version:
```

```
$ git --version  
git version 2.9.2
```

CONFIGURACIÓN INICIAL

Abra su terminal de Git para comenzar con la ejecución de comandos, por ejemplo, abrirá el programa **Git bash** en Windows para ingresar a la línea de comandos de este programa.

Una vez que ingrese, use el siguiente comando para establecer el nombre de usuario de git:

```
git config --global user.name "Jhoel Perez"
```

Recuerde sustituir el texto entre comillas por su nombre real. Ahora indique el correo electrónico del usuario para git:

```
git config --global user.email "micorreopersonal@jhoel.com"
```

Sustituyendo el texto entre comillas por su cuenta de correo electrónico. Esta configuración inicial debería ser suficiente para comenzar. Para comprobar otros valores de su configuración actual ejecute:

```
git config --list
```

Se mostrarán los nuevos valores configurados al final, y otros valores de configuración predeterminados:

```
...  
color.diff=auto  
color.status=auto  
...  
user.name=Juan Perez  
user.email=micorreopersonal@juan.com
```

FORMAS DE COMENZAR A TRABAJAR CON GIT

Para trabajar con Git con Github tenemos dos formas de trabajar:

- 1) Trabajar en local, en un repositorio que me cree en mi máquina y vincularlo a un repositorio creado en GitHub
- 2) Clonar un repositorio de Github (u otro hosting de repositorios) para traernos a local el repositorio completo y empezar a trabajar con ese proyecto.

Vamos a elegir de momento la opción 1) que nos permitirá comenzar desde cero y con la que podremos apreciar mejor cuáles son las operaciones básicas con Git. En este sentido, cualquier operación que realizas con Git tiene que comenzar mediante el trabajo en local, por lo que tienes que comenzar por crear el repositorio en tu propia máquina. Incluso si tus objetivos son simplemente subir ese repositorio a Github para que otras personas lo puedan acceder a través del hosting remoto de repositorios, tienes que comenzar trabajando en local.

INICIO DE UN NUEVO REPOSITORIO: GIT INIT

Primero deberemos crear una carpeta vacía para inicializar nuestro repositorio, una vez que la tenemos creada debemos decirle a la terminal que se pare en esa carpeta, así todos los comandos de Git, afectan a esa carpeta.

En Windows podemos hacer click derecho a la carpeta y darle a **Git Bash Here**, eso nos abrirá la terminal Git Bash en la carpeta para trabajar Git.

En Mac podemos hacer lo mismo, click derecho a la carpeta y darle a la opción **Nuevo Terminal en la carpeta**.

Una vez parados en nuestra carpeta. Para crear un nuevo repositorio, usa el comando `git init`. `git init` es un comando que se utiliza una sola vez durante la configuración inicial de un repositorio nuevo. Al ejecutar este comando, se creará un nuevo subdirectorio `.git` en tu directorio de trabajo actual. También se creará una nueva rama principal.

```
$ git init
```

GUARDAR CAMBIOS EN EL REPOSITORIO: GIT ADD Y GIT COMMIT

Ahora que has iniciado o clonado un repositorio, puedes realizar commits en la versión del archivo. Vamos a ir a nuestra carpeta y vamos a crear un archivo txt con nuestro nombre escrito, una vez que lo tengamos creado vamos a hacer los siguientes comandos.

Git Status

El comando de `git status` nos da toda la información necesaria sobre la rama actual.

```
git status
```

Podemos encontrar información como:

- Si la rama actual está actualizada
- Si hay algo para confirmar, enviar o recibir (pull).
- Si hay archivos en preparación (staged), sin preparación(unstaged) o que no están recibiendo seguimiento (untracked)
- Si hay archivos creados, modificados o eliminados

```
Cem-MacBook-Pro:my-new-app cem$ git status
On branch master
Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
    (use "git checkout -- <file>..." to discard changes in working directory
)

        modified:   src/App.js

Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)

    src/components/
```

Nota: veremos el concepto de ramas más adelante.

Hacemos un git status en nuestro repositorio para ver el estado actual.

Git Add

Cuando creamos, modificamos o eliminamos un archivo, estos cambios suceden en local y no se incluirán en el siguiente commit (a menos que cambiemos la configuración).

Necesitamos usar el comando git add para incluir los cambios del o de los archivos en tu siguiente commit.

Añadir un único archivo:

```
git add <archivo>
```

Añadir todo de una vez:

```
git add .
```

Si revisas la captura de pantalla del git status, verás que hay nombres de archivos en rojo - esto significa que los archivos sin preparación. Estos archivos no serán incluidos en tus commits hasta que no los añadas.

Hacemos un `git add .` para agregar nuestro archivo txt. Una vez que hacemos el git add hacemos otro git status, ahora veremos que los archivos que estaban en rojo, están en verde, esto quiere decir que ya los hemos agregado para hacer nuestro commit.

```
Cem-MacBook-Pro:my-new-app cem$ git status
On branch master
Changes to be committed:
  (use "git reset HEAD <file>..." to unstage)

        modified:   src/App.js
        new file:   src/components/myFirstComponent.js
```

Git Commit

Este sea quizás el comando más utilizado de Git. Una vez que se llega a cierto punto en el desarrollo, queremos guardar nuestros cambios (quizás después de una tarea o asunto específico) o subir un archivo / proyecto.

Git commit es como establecer un punto de control en el proceso de desarrollo al cual puedes volver más tarde si es necesario. Es como un punto de guardado en un videojuego.

También necesitamos escribir un mensaje corto para explicar qué hemos desarrollado o modificado en el código fuente.

```
git commit -m "mensaje de confirmación"
```

Hacemos un commit para guardar nuestro txt y le ponemos un mensaje que explique que hemos hecho.

VINCULAR NUESTRO REPOSITORIO CON GITHUB

Primero deberemos crear un repositorio, **sin el archivo readME**.

Una vez que tenemos el archivo agregado y guardado de manera local, tenemos que vincular este repositorio local a un repositorio remoto en GitHub. Para esto vamos a utilizar el comando **git remote add**.

Este comando va a tomar el alias nuestro repositorio y la url de nuestro repositorio en GitHub, con esto va a vincularlo con nuestro repositorio local.

```
git remote add <name> <url>
```

El alias que vamos a utilizar para Github es **origin** y para obtener la url de nuestro repositorio, podemos encontrarla al principio de nuestro repositorio:



Buscamos el url de nuestro repositorio de GitHub y lo hacemos en nuestro terminal.

Por lo que pondremos `git remote add origin <url>`

COLABORACIÓN ENTRE REPOSITORIOS: GIT PUSH

Después de haber confirmado tus cambios y haber vinculado el repositorio de Git local con el repositorio remoto de GitHub, el siguiente paso que quieras dar es enviar tus cambios o archivos al servidor remoto. **git push** envía tus commits al repositorio remoto.

```
git push <nombre-remoto> <nombre-de-tu-rama>
```

De todas formas, si tu rama ha sido creada recientemente, puede que tengas que cargar y subir tu rama con el siguiente comando:

```
git push origin <nombre-de-tu-rama>
```

Recordemos que usamos el alias **origin** para el repositorio remoto.

Cuando creamos un repositorio en GitHub, nos crea una rama por defecto llamada **main**, podemos en la configuración cambiar para que la rama que se cree por defecto se llame **master**.

Por lo que ahora haremos el siguiente comando en nuestra terminal:

```
git push origin main
```

o

```
git push origin master
```

Una vez que hemos hecho esto, si refrescamos nuestro repositorio vamos a ver nuestro archivo txt en nuestro repositorio de GitHub.

Este proceso se va a repetir, quitando la vinculación y la inicialización del repositorio, cada vez que nosotros hagamos un cambio dentro de nuestro repositorio. Esto puede ser modificar un archivo ya existente o agregar más archivos a la carpeta local.

RAMAS EN GIT

A menudo necesitamos trabajar con más de una persona sobre un mismo proyecto. Pero, ¿Qué pasa si más de un desarrollador hace cambios sobre el mismo archivo?, o peor aún, ¿Qué pasa si ambos cambian la misma línea de código?

Para evitar este tipo de problemas y colisionar código permanentemente, git provee la herramienta de branches (rama). De esta manera, puedes crear tu propia rama del proyecto y hacer todos los cambios que necesites, y al final del proceso crear un pull request para mergear (juntar tus cambios) con la rama principal, main o master.

GIT CHECKOUT Y GIT BRANCH

El comando **git branch** es el que usaremos principalmente para trabajar con la creación de ramas, borrado de ramas y demás. Sin embargo, no es el único comando para la operativa que veremos en este artículo, ya que existen otros subcomandos de Git útiles y necesarios para trabajar con ramas, como checkout para crear y moverse entre ramas

Puedes comenzar tu primera práctica para trabajar con ramas. Haremos algo tan sencillo como lanzar el comando "*git branch*" a secas. Esto nos dará el listado de ramas que tengamos en un proyecto. Pero hay que advertir que las ramas de un repositorio local pueden ser distintas de las ramas de un repositorio remoto. Por ejemplo, cuando clonas un repositorio de GitHub generalmente estás clonando únicamente la rama master y no todas las ramas que se hayan creado a lo largo del tiempo. Otro ejemplo es cuando creas una rama en tu repositorio local. En este caso la rama la tendrás simplemente en tu proyecto local y no se subirá al repositorio remoto hasta que no lo especifiques.

LA RAMA MASTER O MAIN

Cuando inicializamos un proyecto con Git automáticamente nos encontramos en una rama a la que se denomina "master".

Puedes ver la rama en la que te encuentras en cada instante con el comando:

```
git branch
```

Esta rama es la principal de tu proyecto y a partir de la que podrás crear nuevas ramas cuando lo necesites.

Si has hecho algún commit en tu repositorio observarás que después de lanzar el comando "*git branch*" nos informa el nombre de la rama como "master".

Recordemos que en GitHub esta rama puede llamarse Main, siempre podemos cambiar el nombre de la rama a Master con las configuraciones de GitHub.

CREAR UNA RAMA NUEVA

El procedimiento para crear una nueva rama es bien simple. Usando el comando checkout seguido del nombre de la rama que queremos crear. El guion b lo que hace es crear la rama y cambiar a esa rama nueva.

```
git checkout -b nombre_de_tu_branch
```

Si nos fijamos nos solo creamos una nueva rama local, sino que ahora nos paramos en la nueva rama que creamos.

```
[→ Git git:(master) git checkout -b ramaGit
Switched to a new branch 'ramaGit'
→ Git git:(ramaGit) █
```

Podemos obtener una descripción más detallada de las ramas con este otro comando:

```
git show-branch
```

Esto nos muestra todas las ramas del proyecto con sus commits realizados. La salida sería como la de la siguiente imagen.

```
[→ Git git:(ramaGit) git show-branch
! [master] Primer commit
* [ramaGit] Primer commit
--
+* [master] Primer commit
→ Git git:(ramaGit) █
```

Como podemos ver la rama nueva ya tiene el primer commit que realizamos en la rama master porque como explicamos más arriba, estamos clonando la rama master.

PASAR DE UNA RAMA A OTRA

Para moverse entre ramas usamos el comando `git checkout` seguido del nombre de la rama que queremos que sea la activa.

```
git checkout nombre_de_tu_branch
```

Esto se vería así:

```
→ Git git:(ramaGit) git checkout master
Switched to branch 'master'
→ Git git:(master) git checkout ramaGit
Switched to branch 'ramaGit'
→ Git git:(ramaGit) █
```

Esta sencilla operación tiene mucha potencia, porque nos cambiará automáticamente todos los archivos de nuestro proyecto, los de todas las carpetas, para que tengan el contenido en el que se encuentren en la correspondiente rama.

De momento en nuestro ejemplo las dos ramas tenían exactamente el mismo contenido, pero ahora podríamos empezar a hacer cambios en el proyecto ramaGit y sus correspondientes commit y entonces los archivos tendrán códigos diferentes, de modo que puedas ver que al pasar de una rama a otra hay cambios en los archivos.

Al igual que explicamos antes cada vez que quieras subir un cambio a tu branch sitúate en ella y ejecuta los comandos:

```
git add nombre_del_archivo (punto(..) en lugar del nombre si quieres
agregar todos cambiados)
```

```
git commit -m "Mensaje de los cambios"
```

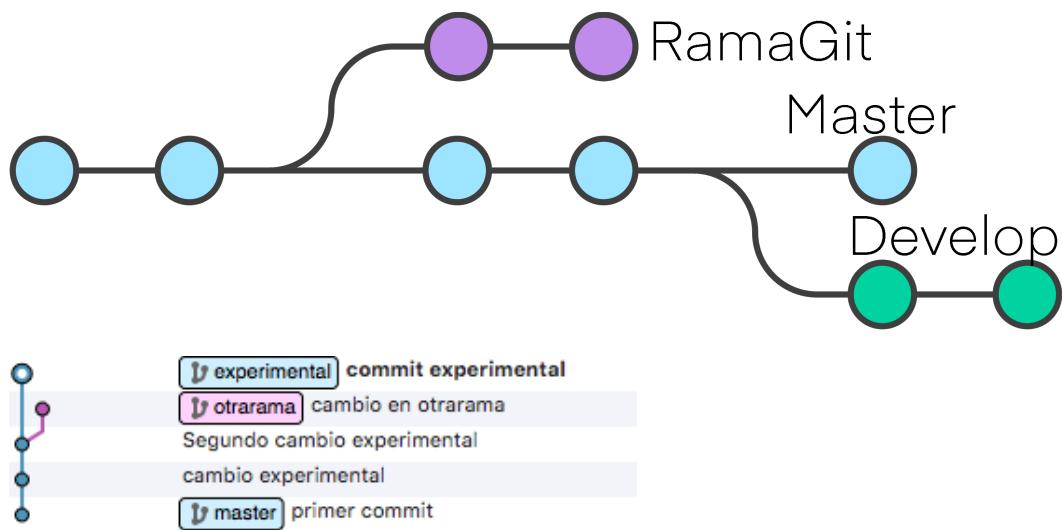
No vamos a hacer un push todavía porque eso lo vamos a explicar más adelante, ya que eso hará que nuestra rama aparezca en el repositorio remoto.

Habiendo hecho un commit en nuestra nueva rama, observarás que al hacer el show-branches te mostrará nuevos datos:

```
[→ Git git:(ramaGit) git show-branch
! [master] Primer commit
* [ramaGit] Segundo commit
--
* [ramaGit] Segundo commit
+* [master] Primer commit
```

Si te dedicas a editar tus ficheros, crear nuevos archivos y demás en las distintas ramas entonces podrás observar que al moverte de una a otra con *checkout* el proyecto cambia automáticamente en tu editor, mostrando el estado actual en cada una de las ramas donde te estás situando. Es algo divertido y, si eres nuevo en Git verás que es una magia que resulta bastante sorprendente.

Como podrás ver, el proyecto puede tener varios estados en un momento dado y tú podrás moverte de uno a otro con total libertad y sin tener que cambiar de carpeta ni nada parecido.



SUBIR UNA RAMA AL REPOSITORIO REMOTO

Como habíamos dicho anteriormente, por mucho que hagas la operativa descrita para crear ramas en tu ordenador, y las puedas ver en tu repositorio local con `git branch`, las ramas no se publicarán en Github o cualquier otro hosting de repositorios remoto. Para que esto ocurra tienes que realizar específicamente la acción de subir una rama determinada.

La operativa de publicar una rama en remoto la haces mediante el comando `push`, indicando el nombre de la rama que deseas subir. Por ejemplo de esta manera:

```
git push origin nombre_de_tu_branch
```

Así estamos haciendo un push, empujando hacia `origin` (que es el nombre que se suele dar al repositorio remoto).

Si no quieres poner siempre origin y el nombre de tu rama en tus push, tienes que sumarle al push anterior, `-u` antes de la palabra origin. Esto hará que puedas poner git push solamente y vaya siempre a esa rama.

Es importante asegurarse que lo hagamos en una rama nuestra y no en master, ya que podríamos mandar cambios a la rama master pensando que iban a la nuestra.

Esto sería así:

```
git push -u origin nombre_de_tu_branch
```

Una vez esto hecho esto podríamos pararnos en nuestra rama y simplemente escribir:

```
git push
```

Una vez que hagamos para ver las ramas, primero iremos a branches:

No description, website, or topics provided.

-o 1 commit 2 branches 0 packages 0 releases

Branch: master ▾ New pull request

Create new file Upload files Find file Clone or download ▾

Y ahí podremos ver las dos ramas

Overview Yours Active Stale All branches Search branches...

Default branch

master Updated 1 hour ago by tinchooviedo 0 | 1 Default

Your branches

ramaGit Updated 36 minutes ago by tinchooviedo 0 | 1 New pull request

Active branches

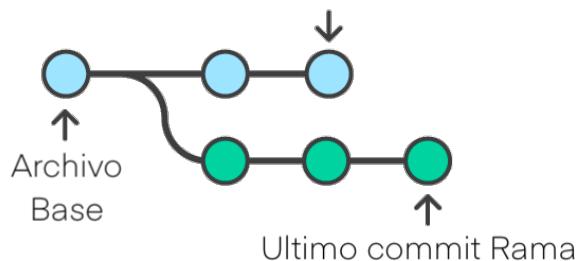
ramaGit Updated 36 minutes ago by tinchooviedo 0 | 1 New pull request

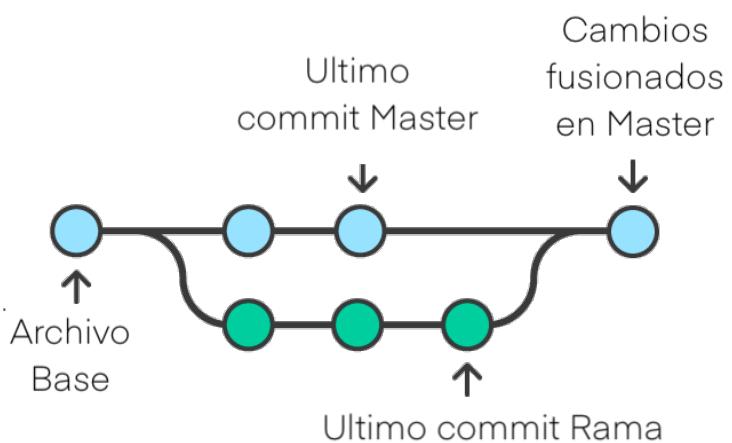
Puedes subir tanto commits creas convenientes a tu branch antes de mergear a master, siempre es mejor pequeños y frecuentes cambios que pocos y grandes.

FUSIONAR RAMAS

A medida que crees ramas y cambies el estado de las carpetas o archivos tu proyecto empezará a divergir de una rama a otra. Llegará el momento en el que te interese fusionar ramas para poder incorporar el trabajo realizado a la rama master.

Ultimo commit Master





El proceso de fusión se conoce como **merge** y puede llegar a ser muy simple o más complejo si se encuentran cambios que Git no pueda procesar de manera automática. Git para procesar los *merge* usa un antecesor común y comprueba los cambios que se han introducido al proyecto desde entonces, combinando el código de ambas ramas.

Para hacer un *merge* nos situamos en una rama, en este caso la "master", y decimos con qué otra rama se debe fusionar el código.

El siguiente comando, lanzado desde la rama "master", permite fusionarla con la rama "ramaGit".

```
git merge ramaGit
```

Un *merge* necesita un mensaje, igual que ocurre con los *commit*, por lo que al realizar ese comando se abrirá "Vim" (o cualquier otro editor de consola que tengas configurado) para que introduzcas los comentarios que juzgues oportuno. Salir de Vim lo consigues pulsando la tecla ESC y luego escribiendo :q y pulsando enter para aceptar ese comando. Esta operativa de indicar el mensaje se puede resumir con el comando:

```
git merge ramaGit -m "Esto es un merge con mensaje"
```

Luego podremos comprobar que nuestra rama master tiene todo el código nuevo de la ramaGit y podremos hacer nuevos commits en master para seguir el desarrollo de nuestro proyecto ya con la rama principal, si es nuestro deseo.

PULL REQUEST

Previamente habíamos fusionado nuestras ramas a través del comando **merge**, pero GitHub nos permite fusionar nuestras ramas y además ver los cambios que hay entre una rama y otra, gracias al **Pull Request**

Vamos a pararnos de nuevo en una etapa en donde no hemos mergeado las ramas. Hasta ese punto habíamos logrado independizar nuestros cambios de los del resto del equipo, pero se acercaba la hora de publicar nuestros cambios y surge la necesidad de conocer y/o validar cuan diferente es nuestra versión y de ver que todo está bien fusionar esos cambios. Aquí es donde la herramienta de pull request viene al rescate.

Para crear un pull request debemos ir a la sección de branches, buscar nuestro branch y clickear en el botón **New pull request**.

The screenshot shows the GitHub interface for managing branches. At the top, there are tabs for 'Overview', 'Yours', 'Active', 'Stale', and 'All branches'. A search bar for branches is also present. Below these, under 'Default branch', the 'master' branch is listed with a commit from 'gonzalogEB' updated 2 hours ago. Under 'Your branches', the 'another_random_branch' is listed with a similar update. A prominent 'New pull request' button is located on the right side of the 'Your branches' section.

Antes de hacer nuestro pull request, podemos ver, cuantos commits (cambios) son los que separan a otra rama de master. Si nos fijamos nos salen dos ceros, pero si master estuviera un commit por delante de alguna rama saldrían un uno en el cero de la izquierda y así se incrementa el numero según la cantidad de commits que este por delante master. Ahora, si el numero estuviera a la derecha, sería que la otra rama está x commits por delante master.

Aca podemos ver un ejemplo con ramaGit:

The screenshot shows the GitHub repository 'GonzaGr92 / node_server'. The repository has 1 commit ahead of master. The pull request interface shows the base branch as 'master' and the compare branch as 'another_random_branch'. The status 'Able to merge' is shown with a green checkmark. The pull request summary indicates 1 commit and 4 files changed. The commit message is 'Migrate to sequelize' and it was pushed by 'gonzalogEB' on Jun 18, 2020.

Como podemos ver ramaGit está un commit por delante de master, por lo que si mergeamos las ramas, sería solo un commit el que se le aplicaría a master.

[Open a pull request](#)

Create a new pull request by comparing changes across two branches. If you need to, you can also [compare across forks](#).

This detailed view of the GitHub pull request creation interface highlights several key features:

- Branch Selection:** Shows the 'base: master' and 'compare: another_random_branch' dropdowns. A note indicates they are 'Able to merge'.
- Reviewers:** A section for adding reviewers, currently empty.
- Helpful Resources:** A link to the 'GitHub Community Guidelines'.
- Commit Details:** Shows 1 commit, 4 files changed, 0 comments, and 1 contributor. It includes a commit history for 'gonzalogEB' on Jun 18, 2020, and a diff viewer for the file 'app.js' showing additions and deletions.

Nos mostrará algo similar a lo siguiente.

Referencias:

1. A la izquierda se selecciona la rama de destino a la cual vamos a querer mergear los cambios, a la derecha nuestra rama actual. Siempre podemos crear un pull request y cambiar las ramas que queremos mergear.
2. En esta sección podremos poner un título informativo de que se tratan nuestros cambios y una descripción como documentación adicional. Detalle de los cambios propuestos, test plan, etc.
3. En esta sección nos muestra un resumen de los commits y archivos modificados.
4. En la última sección nos muestra el detalle de los archivos modificados. Para visualizar los cambios podemos alternar entre los modos de vista "Unified" y "Split"

Hasta este momento aún no hemos creado nada, solo estamos viendo un resumen previo, para continuar clickeamos en el botón "Create pull request". A continuación, veremos el pull request creado de la siguiente manera.

The screenshot shows a GitHub pull request interface. At the top, there are navigation links: Code, Issues 0, Pull requests 1 (highlighted in orange), Actions, Projects 0, Security 0, and Insights. Below the title 'Migrate to sequelize #3' and status 'Open' (green button), it says 'gonzalogEB wants to merge 1 commit into master from another_random_branch'. The pull request details include: Conversation 0, Commits 1, Checks 0, Files changed 4, and a diff summary of +158 -11. A comment from 'gonzalogEB' is shown: 'Este es un comentario'. Below the comment is a commit titled 'Migrate to sequelize' with hash '78f236f'. A green box highlights the message 'This branch has no conflicts with the base branch'. Below this, there's a note: 'Merge pull request' and 'You can also open this in GitHub Desktop or view command line instructions.' On the right side, there are sections for Reviewers (No reviews), Assignees (No one—assign yourself), Labels (None yet), Projects (None yet), Milestone (None yet), Linked issues (Successfu... merging this pull request may close these issues. None yet), and Notifications (Customize, Unsubscribe). A note at the bottom left says: 'Remember, contributions to this repository should follow our GitHub Community Guidelines.'

Por otro lado podemos usar la pestaña de "Files changed" para hacer code review.

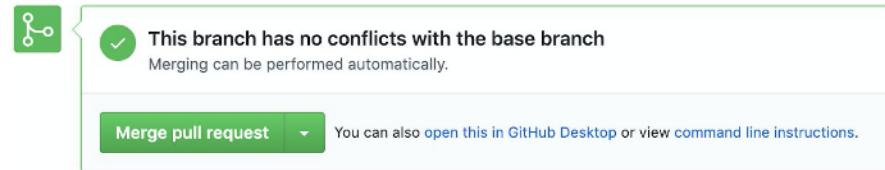
Migrate to sequelize #3

The screenshot shows a GitHub pull request for migration to Sequelize. The code diff highlights changes made to `app.js`. A specific line, line 54, has a comment box overlaid with the instruction: "Please remove this condition".

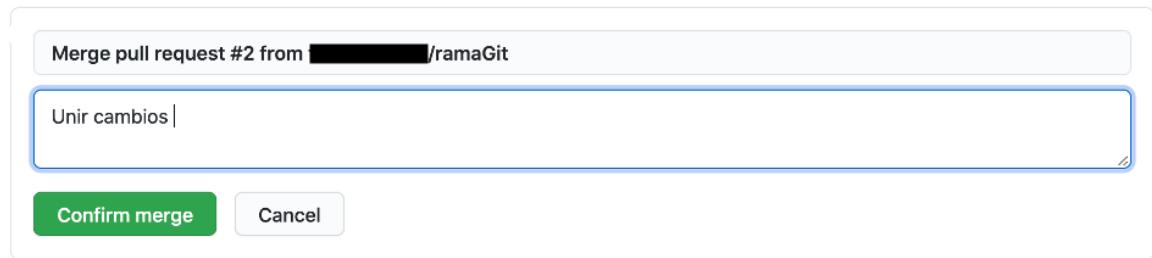
```
@@ -48,17 +51,17 @@ app.get('/artists', (req, res) => {
  const page = _get(req, 'query.page', 0);
  const limit = 20;
  const sql = `SELECT * FROM artists
  LIMIT ${limit}
  OFFSET ${limit * page}`;
  let db = new sqlite3.Database('../db/chinook.db', (err) => {
    if (err) {
      console.error(`Error connecting to SQLite database: ${err}`);
      return;
    }
    const QUERY_ALL = 'ALL';
    const QUERY_GET = 'GET';
    let db = new sqlite3.Database('../db/chinook.db', (err) => {
      if (err) {
        console.error(`Error connecting to SQLite database: ${err}`);
        return;
      }
      const Artist = require('../models/Artist');
      Artist.findAll({
        where: {
          ArtistId: 2
        },
      });
    }
  });
}
```

Si detectamos alguna línea de código que requiera cambios puedes clickear sobre ella y agregar un comentario para que el autor del pull request lo modifique. No es necesario volver a crear un nuevo pull request para actualizar los cambios, simplemente haciendo un commit sobre el branch es suficiente, GitHub toma los cambios y actualiza el pull request automáticamente.

Si esta todo bien y no hay conflictos podemos mergear nuestro branch a master clickeando en el botón “Merge pull request” y de eso modo finaliza el ciclo del branch.



Finalmente tenemos la opción de aprobar los cambios para que el autor del pull request merge su cambio.



Una vez que unamos los cambios en nuestra ramas nos va a salir que la rama ha sido mergeada.

The screenshot shows a GitHub repository interface. At the top, there's a 'Default branch' section with 'master' selected. Below it, under 'Your branches', there are two branches: 'ramaGit' (updated 2 hours ago) and another unnamed 'ramaGit' branch (also updated 2 hours ago). Both branches are marked as merged (#1) and have a red trash icon. Under 'Active branches', there's another 'ramaGit' branch with the same status. The interface includes standard GitHub controls like edit and delete.

BORRAR UNA RAMA

En ocasiones puede ser necesario eliminar una rama del repositorio, por ejemplo porque nos hayamos equivocado en el nombre al crearla. Aquí la operativa puede ser diferente, dependiendo de si hemos subido ya esa rama a remoto o si todavía solamente está en local.

BORRADO DE LA RAMA EN LOCAL

Esto lo conseguimos con el comando `git branch`, solamente que ahora usamos la opción `-d` para indicar que esa rama queremos borrarla.

```
git branch -d rama_a_borrar
```

Sin embargo, puede que esta acción no nos funcione porque hayamos hecho cambios que no se hayan salvado en el repositorio remoto, o no se hayan fusionado con otras ramas. En el caso que queramos forzar el borrado de la rama, para eliminarla independientemente de si se ha hecho el push o el merge, tendrás que usar la opción `-D`.

```
git branch -D rama_a_borrar
```

Debes prestar especial atención a esta opción "`-D`", ya que al eliminar de este modo pueden haber cambios que ya no se puedan recuperar. Como puedes apreciar, es bastante fácil de confundir con "`-d`", opción más segura, ya que no permite borrado de ramas en situaciones donde se pueda perder código.

ELIMINAR UN BRANCH EN REMOTO

Si la rama que queremos eliminar está en el repositorio remoto, la operativa es un poco diferente. Tenemos que hacer un push, indicando la opción `--delete`, seguida de la rama que se desea borrar.

```
git push origin --delete rama_a_borrar
```

DESCARGAR UNA RAMA DE REMOTO

A veces ocurre que se generan ramas en remoto, por ejemplo cuando han sido creadas por otros usuarios y subidas al hosting de repositorios, como GitHub o similares, y necesitamos acceder a ellas en local para verificar los cambios o continuar el trabajo. En principio esas ramas en remoto creadas por otros usuarios no están disponibles para nosotros en local, pero las podemos descargar.

El proceso para obtener una rama del repositorio remoto es bien sencillo. Primero usaríamos el comando `git checkout` para crear la rama que nos falta en local y usamos el `-b` para pararnos en ella.

```
git checkout -b nombre_de_tu_branch
```

Una vez que hicimos eso, podemos conseguir todo lo que esté en la rama con el comando pull, poniendo el alias del repositorio remoto y el nombre de la rama:

```
git pull origin rama_a_descargar
```

GIT PULL

Acabamos de ver que usamos el comando git pull para descargar la rama, así que vamos a explicar un poco más de este comando.

Git pull es un comando de Git utilizado para actualizar la versión local de un repositorio desde otro remoto.

Es uno de los cuatro comandos que solicita interacción de red por Git. Por default, git pull hace dos cosas.

1. Actualiza la rama de trabajo actual (la rama a la que se ha cambiado actualmente)
2. Actualiza las referencias de rama remota para todas las demás ramas.

git pull recupera (git fetch) las nuevas confirmaciones y las fusiona (git merge) en tu rama local.

USANDO GIT PULL

Usa git pull para actualizar un repositorio local del repositorio remoto correspondiente. Por ejemplo: Mientras trabajas localmente en master, ejecuta git pull para actualizar la copia local de master y actualizar las otras ramas remota de seguimiento remoto.

Sin embargo, hay algunas cosas que hay que tener en cuenta para que ese ejemplo sea cierto:

El repositorio local tiene un repositorio remoto vinculado.

- Confirma esto ejecutando git remote -v
- Si existen múltiples remotos, git pull podría no ser suficiente información. Es posible que debas ingresar git pull origin o git pull upstream.

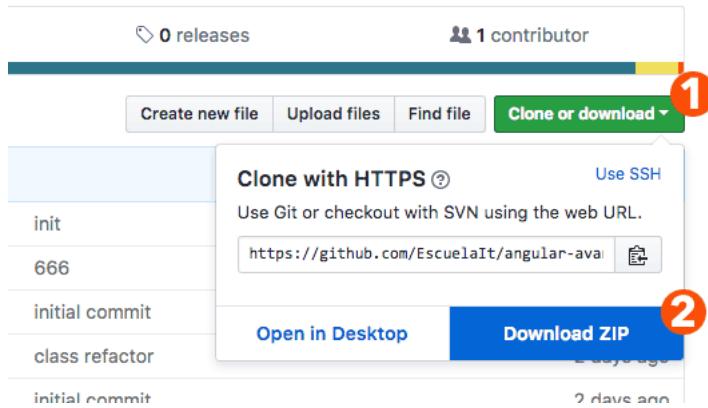
CLONAR UN REPOSITORIO

Ahora vamos a hablar de la operativa de clonado de un repositorio, el proceso que tienes que hacer cuando quieras traerte el código de un proyecto que está publicado en GitHub y lo quieras restaurar en tu ordenador, para poder usarlo en local, modificarlo, etc.

Este paso es bastante básico y muy sencillo de hacer, pero es esencial porque lo necesitarás realizar muchas veces en tu trabajo como desarrollador. Además intentaremos complementarlo con alguna información útil, de modo que puedas aprender cosas útiles y un poquito más avanzadas.

DESCARGAR VS CLONAR

Al inicio de uso de un sitio como GitHub, si no tenemos ni idea de usar Git, también podemos obtener el código de un repositorio descargando un simple Zip. Esta opción la consigues mediante el botón de la siguiente imagen.



Sin embargo, descargar un repositorio así, aunque muy sencillo no te permite algunas de las utilidades interesantes de clonarlo, como:

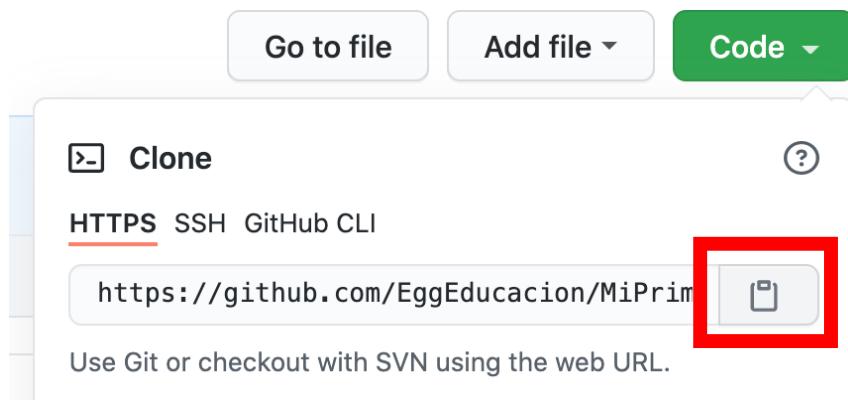
- No crea un repositorio Git en local con los cambios que el repositorio remoto ha tenido a lo largo del tiempo. Es decir, te descargas el código, pero nada más.
- No podrás luego enviar cambios al repositorio remoto, una vez los hayas realizado en local.

En resumen, no podrás usar en general las ventajas de Git en el código descargado. Así que es mejor clonar, ya que aprender a realizar este paso es también muy sencillo.

CLONAR EL REPOSITORIO GIT

Entonces veamos cómo debes clonar el repositorio, de modo que sí puedas beneficiarte de Git con el código descargado. El proceso es el siguiente.

Primero copiarás la URL del repositorio remoto que deseas clonar (ver el ícono "Copy to clipboard" en la siguiente imagen).



Luego abrirás una ventana de terminal, para situarte sobre la carpeta de tu proyecto que quieras clonar. Yo te recomendaría crear ya directamente una carpeta con el nombre del proyecto que estás clonando, o cualquier otro nombre que te parezca mejor para este repositorio. Te sitúas dentro de esa carpeta y desde ella lanzamos el comando para hacer el clon, que sería algo como esto:

```
git clone https://github.com/EggEducacion/MiPrimerRepositorio.git .
```

El último punto, después de la url copiada desde git, le indica que el clon lo vas a colocar en la carpeta donde estás situado, en tu ventana de terminal. La salida de ese comando sería más o menos como tienes en la siguiente imagen:

```
[→ Git git clone https://github.com/EggEducacion/MiPrimerRepositorio.git .
Cloning into '.'...
remote: Enumerating objects: 3, done.
remote: Counting objects: 100% (3/3), done.
remote: Total 3 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
Unpacking objects: 100% (3/3), done.
→ Git git:(master) ]
```

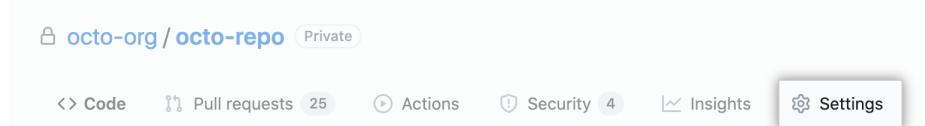
De esta manera nosotros ya tenemos el repositorio remoto para trabajar local y podremos hacer los cambios que queramos y subir los cambios con los comandos que explicamos previamente.

INVITAR COLABORADORES A UN REPOSITORIO PERSONAL

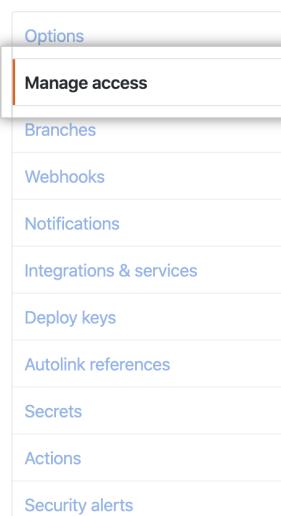
Nosotros vimos como clonar un repositorio para poder usar su código y si quisiéramos hacer cambios y subir esos cambios. Todos los usuarios de GitHub pueden ver y clonar tu repositorio, siempre y cuando sea un repositorio público. Pero, no todo las personas que clonian tu repositorio pueden subir sus cambios, ya que GitHub entiende que los repositorios son de nuestra propiedad y somos los únicos que podemos modificarlo.

Ahora, como hacemos cuando queremos que varias personas trabajen en un mismo repositorio y queremos que GitHub les deje subir esos cambios. Para ese dilema GitHub nos deja invitar colaboradores a nuestro proyecto. Esto se hará de la siguiente manera:

1. Solicita el nombre de usuario de la persona que estás invitando como colaboradora.
2. En GitHub, visita la página principal del repositorio.
3. Debajo de tu nombre de repositorio, da clic en **Configuración**.



4. En la barra lateral izquierda, da clic en **Administrar acceso**.



5. Da clic en Invitar un colaborador.

The screenshot shows a user interface titled 'Manage access'. At the top right is a green button labeled 'Invite a collaborator'. Below it is a search bar with the placeholder 'Find a collaborator...'. To the left of the search bar is a checkbox labeled 'Select all' and a dropdown menu labeled 'Type'. There is also a small icon of a person.

6. En el campo de búsqueda, comienza a teclear el nombre de la persona que quieras invitar, luego da clic en un nombre de la lista de resultados.
7. Da clic en Añadir a nombreRepositorio.

The screenshot shows a modal window titled 'Invite a collaborator to octo-repo'. It displays a user profile for 'The Octocat' with the handle 'octocat'. Below the profile is a large green button labeled 'Add octocat to octo-repo'. In the top right corner of the modal is a close button (an 'X').

8. El usuario recibirá un correo electrónico invitándolo al repositorio. Una vez que acepte la invitación, tendrá acceso de colaborador a tu repositorio. Las invitaciones pendientes caducarán después de 7 días. Esto restablecerá cualquier licencia sin reclamar.

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

1) ¿Qué es Git?

- a) Una plataforma de repositorios remotos
- b) Un nombre para GitHub
- c) Un lenguaje de programación
- d) Un sistema de control de versiones

2) ¿Qué es GitHub?

- a) Una plataforma de repositorios remotos
- b) Un nombre para GitHub
- c) Un lenguaje de programación
- d) Un sistema de control de versiones

3) ¿Qué comando usamos para iniciar un repositorio de manera local?

- a) Git clone
- b) Git commit
- c) Git init
- d) Git status

4) ¿Qué comando usamos para obtener la información de nuestra rama?

- a) Git help
- b) Git add
- c) Git info
- d) Git status

5) ¿Qué comando usamos para incluir los cambios en el repositorio local?

- a) Git add
- b) Git clone
- c) Git status
- d) Git init

6) ¿Qué comando usamos para guardar nuestros cambios en el repositorio local?

- a) Git clone
- b) Git save
- c) Git commit
- d) Git add

7) ¿Qué comando usamos para enviar nuestros cambios al repositorio remoto?

- a) Git send
- b) Git push
- c) Git pull
- d) Git remote

8) ¿Que comando usamos para crear una rama?

- a) Git branch
- b) Git checkout -b
- c) Git clone
- d) Git init

9) ¿Que comando usamos para unir los cambios de dos ramas?

- a) Git merge
- b) Git join
- c) Git pull
- d) Git push

10) Para unir nuestros cambios de dos ramas en el repositorio remoto vamos a usar:

- a) Pull Request
- b) Git Merge remote
- c) Pull Merge
- d) Ninguna de las anteriores

11) ¿Que comando usamos para clonar un repositorio de GitHub?

- a) Git pull
- b) Git clone
- c) Git download
- d) Git remote

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Ahora es momento de poner en practica todo lo visto en la guía.

VER VIDEOS:

- A. [Fundamentos Básicos de Git](#)
- B. [Inicialización Repositorio Local](#)
- C. [Enviar Información entre Repositorios](#)
- D. [Moverse entre Diferentes Commits](#)

1. Vamos a crear una carpeta con un archivo txt, dentro poner el texto que queramos, esta carpeta junto con el txt tienen que iniciarse como un repositorio local. Además deberemos subir este archivo a un repositorio remoto.
2. Ahora tenemos que modificar el txt y subir esos cambios al repositorio remoto.

VER VIDEOS:

- A. [Creación de una Nueva Rama](#)
- B. [Merge entre Ramas](#)
- C. [Clonar un Repositorio](#)
- D. [Repaso de Comandos](#)

3. Para el siguiente ejercicio, van a tener que trabajar en equipo, con sus compañeros de mesa.
 - a) El facilitador de cada equipo debe crear un repositorio público con el nombre practica_github seleccionando la opción Initialize this repository with a README.
 - b) Una vez creado el repositorio el facilitador debe invitar a los integrantes de su mesa al mismo. Clickear en el botón Invite a collaborator y buscar a los miembros de su mesa por username o email.
 - c) Cada miembro debe aceptar la invitación al repositorio. Checkear la invitación el email y clickear en View Invitation.
 - d) Clonar el repositorio. Cada miembro del equipo debe clonar el repositorio con el archivo ReadMe. Luego de aceptar la invitación github te redirige al repositorio.
 - e) Cada miembro de la mesa, incluido el facilitador, debe crear su propia rama para trabajar sobre el archivo ReadMe
 - f) Ahora cada miembro de la mesa, debe incluir su nombre en el archivo ReadMe de manera local y subirlo a su rama.
 - g) Cuando todos los miembros de la mesa han agregado su nombre al archivo ReadMe, de uno en uno, ir uniendo en la rama master todos vuestros cambios. Al final les debería quedar un archivo ReadMe con todos sus nombre.
4. Ahora van a continuar trabajando como mesa. Vuestra tarea ahora es que cada miembro de la mesa, incluido el facilitador, debe crear su branch y crear una de las siguientes clases: Gato, Perro, Caballo, Conejo, Pájaro y Pato. Cada uno le va a poner los atributos que desee.

El facilitador va a tener que crear el repositorio y subir un proyecto de Java vacío para que los miembros de la mesa puedan clonar y crear su clase. Una vez que cada miembro haya creado su clase en su respectiva rama, deberán unir todas las clases en la rama master, para que quede el proyecto final.

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

HTML & CSS



GUIA HTML & CSS

INTRODUCCIÓN

El *World Wide Web* (WWW) es un sistema que contiene una cantidad de información casi infinita. Pero esta información debe estar ordenada de alguna forma de manera que sea posible encontrar lo que se busca. La unidad básica donde está almacenada esta información son las páginas Web. Estas páginas se caracterizan por contener texto, imágenes, animaciones... e incluso sonido y video.

Una de las características más importantes de las páginas Web es que son hipertexto. Esto quiere decir que las páginas no son elementos aislados, sino que están unidas a otras mediante los links o enlaces hipertexto. Gracias a estos enlaces el navegante de internet puede pulsar sobre un texto de una página para navegar hasta otra página. Será cuestión del programador de la página inicial decidir qué palabras o frases serán activas y a dónde nos conducirá pulsar sobre ellas.

HTML

Entendiendo que las páginas web son hipertexto, aquí es donde entra HTML. El **Lenguaje de Marcado de Hipertexto** o *Hyper Text Markup Language* (HTML) es el código que se utiliza para estructurar y desplegar una página web y sus contenidos. HTML es el lenguaje con el que se escribe el contenido de las páginas web. Las páginas web pueden ser vistas por el usuario mediante un tipo de aplicación llamada cliente web o más comúnmente "navegador". Podemos decir por lo tanto que el HTML es el lenguaje usado para especificar el contenido que los navegadores deben representar a la hora de mostrar una página web.

Este lenguaje nos permite aglutinar textos, imágenes, enlaces... y combinarlos a nuestro gusto. La ventaja del HTML a la hora de representar el contenido en un navegador, con respecto a otros formatos físicos como libros o revistas, es justamente la posibilidad de colocar referencias a otras páginas, por medio de los enlaces hipertexto.

Cuando nos referimos al contenido queremos indicar párrafos, imágenes, listas, tablas y todo aquello que forma parte de "el qué". Nunca debemos usar HTML para definir cómo se debe de ver un contenido, si el texto debe tener color rojo, con una fuente mayor, o si se debe alinear a la derecha. Para especificar el aspecto que debe tener una web se usa un lenguaje complementario, llamado CSS.

HTML LENGUAJE DE MARCADO

HTML no es un lenguaje de programación; es un lenguaje de marcado que define la estructura de tu contenido. Basa su sintaxis en un elemento base al que llamamos marca, tag o simplemente etiqueta. A través de las etiquetas vamos definiendo los elementos del documento, como enlaces, párrafos, imágenes, etc. Así pues, un documento HTML estará constituido por texto y un conjunto de etiquetas para definir la función que juega cada contenido dentro de la página. Todo eso le servirá al navegador para saber cómo se tendrá que presentar el texto y otros elementos en la página.

Existen etiquetas para crear negritas, párrafos, imágenes, tablas, listas, enlaces, etc. Así pues, aprender HTML es básicamente aprenderse una serie de etiquetas, sus funciones, sus usos y saber un poco sobre cómo debe de construirse un documento básico.

Es una tarea muy sencilla de afrontar, al alcance de cualquier persona, puesto que el lenguaje es muy entendible para los seres humanos.

Por ejemplo, toma la siguiente línea de texto:

Mi gato es muy gruñon

Si quieras especificar que se trata de un párrafo, podrías encerrar el texto con la etiqueta de párrafo (<p>):

<p> Mi gato es muy gruñon </p>

ANATOMIA DE UNA ETIQUETA HTML



Las partes principales de la etiqueta completa llamada elemento son:

1. **La etiqueta de apertura:** consiste en el nombre de la etiqueta (en este caso, p), encerrado por paréntesis angulares (<>) de apertura y cierre. Establece dónde comienza o empieza a tener efecto la etiqueta ,en este caso, dónde es el comienzo del párrafo.
2. **La etiqueta de cierre:** es igual que la etiqueta de apertura, excepto que incluye una barra de cierre (/) antes del nombre de la etiqueta. Establece dónde termina la etiqueta, en este caso dónde termina el párrafo.
3. **El contenido:** este es el contenido de la etiqueta, que en este caso es sólo texto.
4. **El elemento:** la etiqueta de apertura, más la etiqueta de cierre, más el contenido equivale al elemento.

ANIDAR ETIQUETAS

Puedes también colocar etiquetas dentro de otros etiquetas, esto se llama **anidamiento**. Si, por ejemplo, quieras resaltar una palabra del texto (en el ejemplo la palabra «muy»), podemos encerrarla en una etiqueta , que significa que dicha palabra se debe enfatizar:

<p> Mi gato es muy gruñon </p>

Debes asegurarte que las etiquetas estén correctamente anidadas: en el ejemplo, creaste la etiqueta de apertura del elemento <p> primero, luego la del elemento , por lo tanto, debes cerrar esta etiqueta primero, y luego la de <p>.

Las etiquetas deben abrirse y cerrarse ordenadamente, de forma tal que se encuentren claramente dentro o fuera el uno del otro. Si estos se encuentran solapados, el navegador web tratará de adivinar lo que intentas decirle, pero puede que obtengas resultados inesperados.

ANATOMIA DE UN DOCUMENTO HTML

Hasta ahora has visto lo básico de elementos HTML individuales, pero estos no son muy útiles por sí solos. Ahora verás cómo los elementos individuales son combinados para formar una página HTML entera.

Los documentos html van a ser archivos de texto con la extensión .html y tienen la siguiente anatomía:

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta charset="utf-8">

<title>Mi pagina de prueba</title>

</head>

<body>

<p> Cooperacion Humana </p>

</body>

</html>
```

Tienes:

- **<!DOCTYPE html>**: el tipo de documento. Es un preámbulo requerido. Anteriormente, cuando HTML era joven (cerca de 1991/2), los tipos de documento actuaban como vínculos a un conjunto de reglas que el código HTML de la página debía seguir para ser considerado bueno, lo que podía significar la verificación automática de errores y algunas otras cosas de utilidad. Sin embargo, hoy día es simplemente un artefacto antiguo que a nadie le importa, pero que debe ser incluido para que todo funcione correctamente. Por ahora, eso es todo lo que necesitas saber.
- **<html></html>**: la etiqueta `<html>`. Esta etiqueta encierra todo el contenido de la página entera y, a veces, se le conoce como la etiqueta raíz (*root element*).
- **<head></head>**: la etiqueta `<head>`. Esta etiqueta actúa como un contenedor de todo aquello que quieras incluir en la página HTML que no es contenido visible por los visitantes de la página. Incluye cosas como palabras clave (*keywords*), una descripción de la página que quieras que aparezca en resultados de búsquedas, código CSS para dar estilo al contenido, declaraciones del juego de caracteres, etc.
- **<meta charset="utf-8">**: esta etiqueta establece el juego de caracteres que tu documento usará en utf-8, que incluye casi todos los caracteres de todos los idiomas humanos. Básicamente, puede manejar cualquier contenido de texto que puedas incluir. No hay razón para no establecerlo, y puede evitar problemas en el futuro.

- **<title></title>**: la etiqueta `<title>` establece el título de tu página, que es el título que aparece en la pestaña o en la barra de título del navegador cuando la página es cargada, y se usa para describir la página cuando es añadida a los marcadores o como favorita.
- **<body></body>**: la etiqueta `<body>`. Encierra todo el contenido que deseas mostrar a los usuarios web que visiten tu página, ya sea texto, imágenes, videos, juegos, pistas de audio reproducibles, y demás. Estos, delimitados a su vez por otras etiquetas como las que hemos visto.

ELEMENTOS EN BLOQUE Y EN LÍNEA

El lenguaje HTML clasifica a todos los elementos en dos grupos: **elementos en línea** o *inline elements* y **elementos en bloque** o *block elements*. La diferencia entre ambos viene dada por el modelo de contenido, por el formato y la dirección.

Los elementos en bloque siempre empiezan en una nueva línea y ocupan todo el espacio disponible hasta el final de la línea, mientras que los elementos en línea sólo ocupan el espacio necesario para mostrar sus contenidos.

ATRIBUTOS ETIQUETAS

Las etiquetas son la estructura básica del HTML. Estas etiquetas se componen y contienen otras propiedades, como son los atributos y el contenido.

HTML define un total de 91 etiquetas, de las cuales 10 se consideran obsoletas. Sin embargo, una etiqueta por sí sola a veces no contiene la suficiente información para estar completamente definida. Para ello contamos con los **atributos**: pares nombre-valor separados por `=` y escritos en la etiqueta inicial de un elemento después del nombre del elemento. El valor puede estar encerrado entre "comillas dobles" o 'simples'. Existen, también, algunos atributos que afectan al elemento por su presencia en la etiqueta de inicio.

Esta sería la estructura general de una línea de código en lenguaje HTML:

```
<etiqueta atributo1="valor1" atributo2="valor2">contenido</etiqueta>
<a href="http://www.enlace.com" target="_blank">Ejemplo de enlace</a>
```

Donde:

- `<a>` es la etiqueta inicial y `` la etiqueta de cierre.
- `href` y `target` son los atributos.
- `http://www.enlace.com` y `_blank` son las variables.
- `Ejemplo de enlace` es el contenido.

Nota: las etiquetas `` y `<a>` las veremos en mayor profundidad más adelante.

TIPOS DE ATRIBUTOS

Aunque cada una de las etiquetas HTML define sus propios atributos, encontramos algunos comunes a muchas o casi todas las etiquetas, que se dividen en cuatro grupos según su funcionalidad:

- Atributos básicos
- Atributos de internacionalización
- Atributos de eventos
- Atributos de foco

En esta guía solo vamos a ver los básicos. Ya que el resto de atributos son para el uso de otro lenguaje.

ATRIBUTOS BASICOS

Los atributos básicos se utilizan en la mayoría de etiquetas HTML y XHTML, aunque adquieren mayor sentido cuando se utilizan hojas de estilo en cascada (CSS):

Atributo	Descripción
id="texto"	Establece un indicador único a cada elemento
class="texto"	Establece la clase CSS que se aplica a los estilos del elemento
style="texto"	Aplica de forma directa los estilos CSS de un elemento
title="texto"	Establece el título del elemento (Mejora la accesibilidad)

Nota: los atributos de id, class y style los veremos en mayor profundidad en la parte de CSS.

SINTAXIS HTML

LAS MAYÚSCULAS O MINÚSCULAS SON INDIFERENTES AL ESCRIBIR ETIQUETAS

En HTML las mayúsculas y minúsculas son indiferentes. Quiere decir que las etiquetas pueden ser escritas con cualquier tipo de combinación de mayúsculas y minúsculas. Resulta sin embargo aconsejable acostumbrarse a escribir las en minúscula ya que otras tecnologías que pueden convivir con nuestro HTML (XML por ejemplo) no son tan permisivas y nunca viene mal hacernos a las buenas costumbres desde el principio, para evitar fallos triviales en un futuro.

COMENTARIOS EN HTML

En un documento HTML, los comentarios se escriben entre los caracteres "<!--" y "-->". Por ejemplo: <!--Esto es un comentario en HTML-->

SALTOS DE LÍNEA EN HTML

Otra de las cosas importantes de conocer sobre la sintaxis básica del HTML es que los saltos de línea no importan a la hora de interpretar una página. Un salto de línea será simplemente interpretado como un separador de palabras, un espacio en blanco. Es por ello que para separar líneas necesitamos usar la etiqueta de párrafo, o la etiqueta BR que significa un salto de línea simple.

Esto es una línea

Esto es otra línea

Esto en una pagina se vería así

Esto es una línea

Esto es otra línea

La etiqueta BR no tiene su correspondiente cierre. Es un detalle que quizás te haya llamado la atención.

FORMATO DE PARRAFOS HTML

Previamente en nuestra guía habíamos visto la etiqueta que nos permitía darle formato a nuestro texto, más concreto ponerlo en negrita. Ahora veremos con más detalle las más ampliamente utilizadas y exemplificaremos algunas de ellas posteriormente.

Formatear un texto pasa por tareas tan evidentes como definir los párrafos, justificarlos, introducir viñetas, numeraciones o bien poner en negrita, itálica, etc.

Hemos visto que para definir los párrafos nos servimos de la etiqueta P que introduce un salto y deja una línea en blanco antes de continuar con el resto del documento.

Podemos también usar la etiqueta
, de la cual no existe su cierre correspondiente, para realizar un simple salto de línea con lo que no dejamos una línea en blanco sino que solo cambiamos de línea. Cabe destacar que la etiqueta
, no es la única etiqueta sin cierre.

Podéis comprobar que cambiar de línea en nuestro documento HTML sin introducir alguna de estas u otras etiquetas no implica en absoluto un cambio de línea en la página visualizada. En realidad el navegador introducirá el texto y no cambiara de línea a no ser que esta llegue a su fin o bien lo especifiquemos con la etiqueta correspondiente.

ALINEAR TEXTO

Los párrafos delimitados por etiquetas P pueden ser fácilmente justificados a la izquierda, centro o derecha especificando dicha justificación en el interior de la etiqueta por medio de un atributo "align". Recordemos que los atributos no son más que un parámetro incluido en el interior de la etiqueta que ayudan a definir el funcionamiento de la etiqueta de una forma más personalizada.

Es importante tener muy en cuenta lo siguiente, que ya hemos comentado anteriormente. El HTML se usa para definir el contenido. Por lo tanto, los atributos align que vamos a conocer a continuación se estarán metiendo en una terreno que no le corresponde al HTML, porque están definiendo la forma en la que un párrafo debe de representarse, su estilo, y no el contenido. Es importante señalarlo para aprender que estas cosas se deben hacer mediante el lenguaje CSS, que sirve para definir el estilo, la forma. Usamos este ejemplo también para reforzar el uso de los atributos de una manera más práctica.

Así, si deseásemos introducir un texto alineado a la izquierda escribiríamos:

```
<p align="left">Texto alineado a la izquierda</p>
```

Para una justificación al centro:

```
<p align="center">Texto alineado al centro</p>
```

Para alinear a la derecha:

```
<p align="right">Texto alineado a la derecha</p>
```

Esto en una página se vería así:

Texto alineado a la izquierda

Texto alineado al centro

Texto alineado a la derecha

Como veis, en cada caso el atributo align toma determinados valores que son escritos entre comillas. En algunas ocasiones necesitamos especificar algunos atributos para el correcto funcionamiento de la etiqueta. En otros casos, el propio navegador toma un valor definido por defecto. Para el caso de align, el valor por defecto es left.

FORMATO DE LETRA

Además de todo lo relativo a la organización de los párrafos, uno de los aspectos primordiales del formato de un texto es el de la propia letra. Resulta muy común y práctico presentar texto resaltado en negrita, itálica y otros. Todo esto y mucho más es posible por medio del HTML a partir de multitud de etiquetas entre las cuales vamos a destacar algunas.

Pero antes de comenzar cabe hacer una reflexión sobre por qué son interesantes estas etiquetas y se siguen usando, a pesar que están entrando prácticamente en el terreno de CSS, ya que en la práctica están directamente formateando el aspecto de las fuentes. Son importantes porque las etiquetas en sí no están para definir un estilo en concreto, sino una función de ciertas palabras dentro de un contenido.

NEGRITA

Podemos escribir texto en negrita incluyéndolo dentro de las etiquetas strong y su cierre. Recordemos que ya la habíamos visto previamente.

```
<p><strong> Texto en negrita </strong> y texto normal</p>
```

Esto en una pagina se vería así:

Texto en negrita y texto normal

ITÁLICA

En este caso existen dos posibilidades, una corta: *i* y su cierre (italic) y otra un poco más larga: **EM** y su cierre. En esta guía vamos a usar, y en la mayoría de las páginas que veréis por ahí, os encontraréis con la primera forma sin duda más sencilla a escribir y a acordarse.

<**p**><**i**> Texto en italic </**i**> y texto normal</**p**>

Esto en una pagina se vería así:

Texto en italic y texto normal

SUBRAYADO

El HTML nos propone también para el subrayado la etiqueta: **U** (underlined). Sin embargo, el uso de subrayados ha de ser aplicado con mucha precaución dado que los enlaces hipertexto van, a no ser que se indique lo contrario, subrayados con lo que podemos confundir al lector y apartarlo del verdadero interés de nuestro texto.

Además, cabe decir que la etiqueta **U** se ha quedado obsoleta, debido a que es algo que realmente se debe hacer del lado del CSS, al ser básicamente un estilo.

<**p**><**u**> Texto subrayado</**u**> y texto normal</**p**>

Esto en una pagina se vería así:

Texto subrayado y texto normal

ENCABEZADOS

Existen otras etiquetas para definir párrafos especiales, que funcionaran como títulos de nuestra pagina. Son los encabezados o headings en inglés. Como decimos, son etiquetas que formatean el texto como un titulo, pero el hecho de que cambien el formato no es lo que nos tiene que preocupar, sino el significado en sí de la etiqueta. Es cierto que los navegadores asignan un tamaño mayor de letra y colocan el texto en negrita, pero lo importante es que sirven para definir la estructura del contenido de un documento HTML. Así los navegadores para ciegos podrán informar a los invidentes que esta es una división nueva de contenido y que su titulo es este o aquel. También motores de búsqueda sabrán interpretar mejor el contenido de una página en función de los títulos y subtítulos.

Hay varios tipos de encabezados, que se diferencian visualmente en el tamaño de la letra que utilizan. La etiqueta en concreto es la H1, para los encabezados más grandes, H2 para los de segundo nivel y así hasta H6 que es el encabezado más pequeño. Pero lo importante, insistimos es la estructura que denotan. Una página tendrá generalmente un encabezado de nivel 1 y dentro varios de nivel 2.

Luego, dentro de los H2 encontraremos si acaso H3, etc. Nunca debemos usar los encabezados porque nos formateen el texto de una manera dada, sino porque nuestro documento lo requiera según su estructura.

Los encabezados se verán de esta manera en la página:

Encabezado de nivel 1

Encabezado de nivel 2

Encabezado de nivel 3

Encabezado de nivel 4

Encabezado de nivel 5

Encabezado de nivel 6

Los encabezados implican también una separación en párrafos, así que todo lo que escribamos dentro de H1 y su cierre (o cualquier otro encabezado) se colocará en un párrafo independiente.

Podemos ver cómo se presentan algunos encabezados a continuación.

`<h1> Encabezado de nivel 1 </h1>`

Los encabezados, como otras etiquetas de HTML, soportan el atributo align. Veremos un ejemplo de encabezado de nivel 2 alineado al centro, aunque repetimos que esto debería hacerse en CSS.

`<h2 align="center"> Encabezado de nivel 2 </h2>`

LISTAS EN HTML

Las posibilidades que nos ofrece el HTML en cuestión de tratamiento de texto son realmente notables. No se limitan a lo visto hasta ahora, sino que van más lejos todavía. Varios ejemplos de ello son las listas, que sirven para enumerar y definir elementos.

Las listas originalmente están pensadas para citar, numerar y definir cosas a través de características, o al menos así lo hacemos en la escritura de textos. Sin embargo, las listas finalmente se utilizan para mucho más que enumerar una serie de puntos, en realidad son un recurso muy interesante para poder maquetar elementos diversos, como barras de navegación, pestañas etc.

Por ahora, trataremos las listas desde el punto de vista de su construcción y veremos los diferentes tipos que existen, y que podemos utilizar para resolver nuestras distintas necesidades a la hora de escribir textos en HTML.

Podemos distinguir dos tipos de listas HTML:

- Listas desordenadas
- Listas ordenadas

LISTAS DESORDENADAS

Son delimitadas por las etiquetas **UL** y su cierre (*unordered list*). Cada uno de los elementos de la lista es citado por medio de una etiqueta **LI** (La LI tiene su cierre, aunque si no lo colocas el navegador al ver el siguiente LI interpretará que estás cerrando el anterior). La cosa queda así:

```
<p>Países del mundo</p>
<ul>
    <li>Argentina</li>
    <li>Perú</li>
    <li>Chile</li>
</ul>
```

Esto en una pagina se vería así:

Países del mundo

- Argentina
- Perú
- Chile

Podemos definir el tipo de viñeta empleada para cada elemento. Para ello debemos especificarlo por medio del **atributo type** incluido dentro de la etiqueta de apertura UL, si queremos que el estilo sea válido para toda la lista, o dentro de la etiqueta LI si queremos hacerlo específico de un solo elemento. La sintaxis es del siguiente tipo:

```
<ul type="tipo de viñeta">
```

Donde tipo de viñeta puede ser uno de los siguientes:

- circle
- disc
- square

Vamos a ver un ejemplo de lista con un cuadrado en lugar de un redondel, y en el último elemento colocaremos un círculo. Para ello vamos a colocar el atributo type en la etiqueta UL, con lo que afectará a todos los elementos de la lista.

```
<ul type="square">
<li>Elemento 1 </li>
<li>Elemento 2 </li>
<li>Elemento 3 </li>
<li type="circle">Elemento 4
</ul>
```

Esto en una pagina se vería así:

- Elemento 1
- Elemento 2
- Elemento 3
- Elemento 4

LISTAS ORDENADAS

Las listas ordenadas sirven también para presentar información, en diversos elementos o items, con la particularidad que éstos estarán precedidos de un número o una letra para enumerarlos, siempre por un orden.

Para realizar las listas ordenadas usaremos las etiquetas OL (ordered list) y su cierre. Cada elemento sera igualmente indicado por la etiqueta LI, que ya vimos en las listas desordenadas.

Pongamos un ejemplo:

```
<p>Reglas de comportamiento en el trabajo</p>
<ol>
<li>El jefe siempre tiene la razón </li>
<li>En caso de duda aplicar regla 1 </li>
</ol>
```

Esto en una pagina se vería así:

Reglas de comportamiento en el trabajo

1. El jefe siempre tiene la razón
2. En caso de duda aplicar regla 1

Del mismo modo que para las listas desordenadas, las listas ordenadas ofrecen la posibilidad de modificar el estilo. En concreto nos es posible especificar el tipo de numeración empleado eligiendo entre números (1, 2, 3...), letras (a, b, c...) y sus mayúsculas (A, B, C,...) y números romanos en sus versiones mayúsculas (I, II, III,...) y minúsculas (i, ii, iii,...).

Para realizar dicha selección hemos de utilizar, como para el caso precedente, el atributo type, el cual será situado dentro de la etiqueta OL. Los valores que puede tomar el atributo en este caso son:

- 1 Para ordenar por números
- a Por letras del alfabeto
- A Por letras mayúsculas del alfabeto
- i Ordenación por números romanos en minúsculas
- I Ordenación por números romanos en mayúsculas

Puede que en algún caso deseemos comenzar nuestra enumeración por un número o letra que no tiene por qué ser necesariamente el primero de todos. Para solventar esta situación, podemos utilizar un segundo atributo, start, que tendrá como valor un número. Este número, que por defecto es 1, corresponde al valor a partir del cual comenzamos a definir nuestra lista. Para el caso de las letras o los números romanos, el navegador se encarga de hacer la traducción del número a la letra correspondiente.

Un ejemplo de todo esto sería:

```
<p>Ordenamos por números</p>  
<ol type="1">  
  <li>Elemento 1 </li>  
  <li> Elemento 2 </li>  
</ol>  
  
<p>Ordenamos por letras</p>  
<ol type="a">  
  <li>Elemento a </li>  
  <li> Elemento b </li>  
</ol>  
  
<p>Ordenamos por números romanos empezando por el 10</p>  
<ol type="i" start="10">  
  <li>Elemento x </li>  
  <li> Elemento xi </li>  
</ol>
```

Esto en una pagina se vería así:

Ordenamos por números

- 1. Elemento 1
- 2. Elemento 2

Ordenamos por letras

- a. Elemento a
- b. Elemento b

Ordenamos por números romanos empezando por el 10

- x. Elemento x
- xi. Elemento xi

ANIDANDO LISTAS

Nada nos impide utilizar todas estas etiquetas de forma anidada como hemos visto en otros casos. De esta forma, podemos conseguir listas mixtas como por ejemplo:

```
<p>Ciudades del mundo</p>
<ul>
    <li>Argentina </li>
    <ol>
        <li>Buenos Aires </li>
        <li>Bariloche </li>
    </ol>
    <li>Uruguay </li>
    <ol>
        <li>Montevideo </li>
        <li>Punta del Este </li>
    </ol>
</ul>
```

Esto en una pagina se vería así:

Ciudades del mundo

- Argentina
 - 1. Buenos Aires
 - 2. Bariloche
- Uruguay
 - 1. Montevideo
 - 2. Punta del Este

ENLACES EN HTML

Hasta aquí, hemos podido ver que una página web es un archivo HTML en el que podemos incluir, entre otras cosas, textos formateados a nuestro gusto e imágenes (las veremos con detalle enseguida). Del mismo modo, un sitio web podrá ser considerado como el conjunto de archivos, principalmente páginas HTML e imágenes, que constituyen el contenido al que el navegante tiene acceso.

Sin embargo, no podríamos hablar de navegante o de navegación si estos archivos HTML no estuviesen debidamente conectados entre ellos y con el exterior de nuestro sitio por medio de enlaces hipertexto. En efecto, el atractivo original del HTML radica en la posible puesta en relación de los contenidos de los archivos introduciendo referencias bajo forma de enlaces que permitan un acceso rápido a la información deseada. De poco serviría en la red tener páginas aisladas a las que la gente no puede acceder y desde las que la gente no puede saltar a otras.

Un enlace puede ser fácilmente detectado por el usuario en una página. Basta con deslizar el puntero del ratón sobre las imágenes o el texto y ver como cambia de su forma original transformándose por regla general en una mano con un dedo señalador.

Adicionalmente, estos enlaces suelen ir, en el caso de los textos, coloreados y subrayados para que el usuario no tenga dificultad en reconocerlos.

SINTAXIS DE UN ENLACE

Para colocar un enlace, nos serviremos de las etiquetas **a** y su cierre. Dentro de la etiqueta de apertura deberemos especificar asimismo el destino del enlace. Este destino será introducido bajo forma de atributo, el cual lleva por nombre "href".

La sintaxis general de un enlace es por tanto de la forma:

```
<a href="destino">contenido</a>
```

Siendo el "contenido" un texto o una imagen. Es la parte de la página que se colocará activa y donde deberemos pulsar para acceder al enlace. Por su parte, "destino" será una página, un correo electrónico o un archivo.

Por ejemplo, un enlace a la home de EggEducación, se vería así:

```
<a href="https://eggeducacion.com/es-AR/">Home de EggEducación.com</a>
```

Esto en una pagina se vería así:

[Home de EggEducación.com](https://eggeducacion.com/es-AR/)

Ahora, si queremos que el contenido del enlace sea una imagen y no un texto, podremos colocar la correspondiente etiqueta IMG dentro de la etiqueta a.

```
<a href="https://eggeducacion.com/es-AR/"></a>
```

Nota: veremos la etiqueta de imágenes más adelante.

EL ASPECTO DE LOS ENLACES

Nosotros mediante el HTML, y las hojas de estilo CSS, podemos definir el aspecto que tendrán los enlaces en una página. Sin embargo, ya de manera predeterminada el navegador los destaca para que los podamos distinguir. Generalmente encontraremos a los enlaces subrayados y coloreados en azul, aunque esta regla depende del navegador del usuario y de sus estilos definidos como predeterminados.

TIPOS DE ENLACES

Para estudiar en profundidad los enlaces tenemos que clasificarlos por su tipo, porque dependiendo ese tipo algunas cosas cambiarán a la hora de construirlos.

En función del destino los enlaces son clásicamente agrupados del siguiente modo:

- Enlaces locales: los que se dirigen a otras páginas del mismo sitio web.
- Enlaces remotos: los dirigidos hacia páginas de otros sitios web. Estos son los que vimos en el ejemplo anterior.

ENLACES LOCALES

Como hemos dicho, un sitio web esta constituido de páginas interconexas, que se relacionan mediante enlaces de hipertexto. Para cumplir con esto es que vamos a utilizar los enlaces locales.

Los enlaces locales se tratan de un tipo de enlace mucho más común en el día a día del desarrollo. De hecho, es el tipo de enlace que más se produce en lo general. Estos enlaces locales nos permiten relacionar distintos documentos HTML que componen un sitio web. Gracias a los enlaces locales podremos convertir varias páginas sueltas en un sitio web completo, compuesto de varios documentos.

Para crear este tipo de enlaces, hemos de usar la misma etiqueta A que ya conocemos, de la siguiente forma:

```
<a href="archivo.html">contenido</a>
```

RUTAS DE LOS ENLACES

Hacer un enlace en si no es para nada complejo. No requiere muchas explicaciones con lo que ya hemos visto en la guía alcanza, sin embargo hay que abordar con detalle un tema importante: las rutas de los enlaces. Como rutas nos referimos al destino del enlace, o sea, lo que ponemos en el atributo "href" y es importante que nos paremos aquí porque nos puede dar algunos problemas al desarrollar, sobre todo para las personas que puedan tener menos experiencia en el trabajo con el ordenador.

Por regla general, para una mejor organización, los sitios suelen estar ordenados por directorios. Estos directorios suelen contener diferentes secciones de la página, imágenes, scripts, estilos, etc. Es por ello que en muchos casos no nos valdrá con especificar el nombre del archivo, sino que tendremos que especificar además el directorio en el que nuestro archivo.html esta alojado.

Para aquellos que no saben como mostrar un camino de un archivo, aquí van una serie de indicaciones que los ayudaran a comprender la forma de expresarlos. No resulta difícil en absoluto y con un poco de practica lo haréis prácticamente sin pensar.

1. Hay que situarse mentalmente en el directorio en el que se encuentra la página donde vamos a crear el enlace.
2. Si la página destino está en el mismo directorio que el archivo desde donde vamos a enlazar podemos colocar simplemente el nombre del archivo de destino, ya que no hay necesidad de cambiar de directorio.
3. Si la página de destino está en una carpeta o subdirectorio interior al directorio donde está el archivo de origen, hemos de marcar la ruta enumerando cada uno de los directorios por los que pasamos hasta llegar al archivo de destino, separándolos por el símbolo barra "/". Al final obviamente, escribimos el nombre del archivo destino.
4. Si la página destino se encuentra en un directorio padre (superior al de la página del enlace), hemos de escribir dos puntos y una barra "../" tantas veces como niveles subamos en la arborescencia hasta dar con el directorio donde esta emplazado el archivo destino.

- Si la página se encuentra en otro directorio no incluido ni incluyente del archivo origen, tendremos que subir como en la regla 3 por medio de ".." hasta encontrar un directorio que englobe el directorio que contiene a la página destino. A continuación haremos como en la regla 2. Escribiremos todos los directorios por los que pasamos hasta llegar al archivo.

Imagina que tienes la siguiente estructura de carpetas y archivos. La que aparece en la siguiente imagen.



- Para hacer un enlace a index.html

```
<a href="index.html">Ir a index.html</a>
```

- Para hacer un enlace desde index.html hacia pagina1.html:

```
<a href="seccion1/paginas/pagina1.html">Ir a pagina1.html</a>
```

- Para hacer un enlace desde pagina2 hacia pagina1:

```
<a href="../seccion1/paginas/pagina1.html">Ir (también) a pagina1.html</a>
```

- Para hacer un enlace desde pagina1 hacia pagina2:

```
<a href="../../seccion2/pagina2.html">Ir ahora a pagina2.html</a>
```

IMÁGENES EN HTML

Sin duda uno de los aspectos más vistosos y atractivos de las páginas web es el grafismo. La introducción en nuestro texto de imágenes puede ayudarnos a explicar más fácilmente nuestra información y darle un aire mucho más estético. El abuso no obstante, puede conducirnos a una sobrecarga que se traduce en una distracción para el navegante, quien tendrá más dificultad en encontrar la información necesaria.

El uso de imágenes también tiene que ser realizado con cuidado porque aumentan el tiempo de carga de la página, lo que puede ser de un efecto nefasto si nuestro visitante no tiene una buena conexión o si es un poco impaciente. Por ello es recomendable siempre optimizar las imágenes para Internet, haciendo que su tamaño en bytes sea lo mínimo posible, para facilitar la descarga, pero sin que ello comprometa mucho su calidad.

En esta guía no explicaremos como crear ni tratar las imágenes, únicamente diremos que para ello se utilizan aplicaciones como Paint Shop Pro, Photoshop o Gimp. Tampoco explicaremos las particularidades de cada tipo de archivo: GIF, JPG o PNG y la forma de optimizar nuestras imágenes.

La etiqueta que utilizaremos para insertar una imagen es **IMG** (*image*). Esta etiqueta no posee su cierre correspondiente y en ella hemos de especificar obligatoriamente el paradero de nuestro archivo gráfico mediante el atributo **src** (*source*).

La sintaxis queda entonces de la siguiente forma:

```

```

Para expresar el camino, lo haremos de la misma forma que vimos para los enlaces. Las reglas siguen siendo las mismas, lo único que cambia es que, en lugar de una página siendo el destino, el destino es un archivo gráfico. En el código anterior estamos enlazando un archivo con extensión .jpg, pero podrá ser otro tipo de archivo como .gif o .png.

Aparte de este atributo, indispensable obviamente para la visualización de la imagen, la etiqueta IMG nos propone otra serie de atributos de mayor o menor utilidad, que listamos a continuación:

ATRIBUTO ALT

Dentro de las comillas de este atributo colocaremos una brevíssima descripción de la imagen. Esta etiqueta no es indispensable pero presenta varias utilidades. La sintaxis te quedaría de esta manera:

```

```

Primeramente, sirve para el posicionamiento de la página en buscadores. De los atributos alt el buscador puede extraer palabras clave y le ayuda a entender qué función o contenido tiene la imagen, y por lo tanto la página.

Otra utilidad importante la encontramos en determinadas aplicaciones, usadas por personas con discapacidad. Navegadores para ciegos, por ejemplo, no muestran las imágenes y por tanto los alt ofrecen la posibilidad de leerlas. Nunca esta de más pensar en crear páginas accesibles.

Por último, durante el proceso de carga de la página y cuando la imagen no ha sido todavía cargada, el navegador podría mostrar esta descripción, con lo que el navegante se puede hacer una idea de lo que va en ese lugar. Si hubo problemas de conexión y no se pudo mostrar la imagen, también podría usarse ese alt para mostrar al menos su descripción.

En general podemos considerar como aconsejable el uso de este atributo, salvo para imágenes de poca importancia. Si la imagen es usada como cuerpo de un enlace todavía se hace más indispensable.

ATRIBUTOS HEIGHT Y WIDTH

Estos atributos definen la altura y anchura respectivamente de la imagen en píxeles. Aunque estas dimensiones forman parte del estilo de la imagen, y por tanto podrían ir en el CSS, todavía puede ser interesante definirlas dentro del HTML. Esto, ya no es tan indispensable, puesto que muchos sitios creados con "Responsive Web Design" prefieren que las imágenes se adapten al tamaño de la pantalla donde se va a visualizar.

Todos los archivos gráficos poseen unas dimensiones de ancho y alto. Estas dimensiones pueden obtenerse a partir del propio diseñador gráfico o bien haciendo clic con el botón derecho sobre la imagen, vista desde el explorador de archivos de tu ordenador, para luego elegir "propiedades" o "información de la imagen" sobre el menú que se despliega.

Un ejemplo de etiqueta IMG con sus valores de anchura y altura declarados te quedaría así:

```

```

IMÁGENES QUE SON ENLACES Y EL ATRIBUTO BORDER

Si un texto puede servir de enlace, una imagen puede cumplir la misma función:

```
<a href="archivo.html"></a>
```

El problema de hacer esto en ciertos navegadores es que se crea un borde en la imagen, del mismo color que el color configurado para los enlaces, lo que suele ser un efecto poco deseado.

Sin embargo, en HTML podemos indicar que una imagen tenga borde. Mediante el atributo "border" se define el tamaño en píxeles del cuadro que rodea la imagen. De esta forma podemos recuadrar nuestra imagen si lo deseamos. No es algo que se use mucho, pero resulta particularmente útil cuando deseamos eliminar el borde que aparece cuando la imagen sirve de enlace. En dicho caso tendremos que especificar border="0".

TABLAS EN HTML

Una tabla es un conjunto de celdas organizadas dentro de las cuales podemos alojar distintos contenidos. HTML dispone de una gran variedad de etiquetas para crear tablas, con sus atributos.

En un principio nos podría parecer que las tablas son raramente útiles y que pueden ser utilizadas principalmente para listar datos como agendas, resultados y otros datos de una forma organizada. En general, sirven para representar información tabulada, en filas y columnas. Esto es una realidad en los últimos años, desde que las tablas se han descartado para fines relacionados con la maquetación.

Como veremos a continuación, existen diversas etiquetas que se deben utilizar en una forma determinada para la creación de tablas. Por ello, puede que en un principio nos resulte un poco complicado trabajar con estas estructuras pero, con un poco de práctica podremos crear tablas con absoluta soltura. Si deseamos mostrar datos de una manera sencilla de leer, dispuestos en filas y columnas, tarde o temprano observaremos que las tablas son la mejor solución y apreciaremos las posibilidades nos ofrecen.

ETIQUETAS BÁSICAS PARA TABLAS EN HTML

Para empezar, nada más sencillo que por el principio: las tablas son definidas por las etiquetas **TABLE** y su cierre.

Dentro de estas dos etiquetas colocaremos todas las otras etiquetas de las tablas, hasta llegar a las celdas. Dentro de las celdas ya es permitido colocar textos e imágenes que darán el contenido a la tabla.

Las tablas son descritas por líneas de arriba a abajo (y luego por columnas de izquierda a derecha). Cada una de estas líneas, llamada fila, es definida por otra etiqueta y su cierre: **TR** (*table row*).

Asimismo, dentro de cada línea, habrá diferentes celdas. Cada una de estas celdas será definida por otra etiqueta: **TD** (*table data*). Dentro de ésta y su cierre será donde coloquemos nuestro contenido, el contenido de cada celda.

Aquí tenéis un ejemplo de estructura de tabla:

```
<table>
<tr>
  <td>Celda 1, linea 1</td>
  <td> Celda 2, linea 1</td>
</tr>
<tr>
  <td> Celda 1, linea 2</td>
  <td> Celda 2, linea 2</td>
</tr>
</table>
```

Esto en una pagina se vería así:

Celda 1, linea 1 Celda 2, linea 1

Celda 1, linea 2 Celda 2, linea 2

También existe la etiqueta **TH** (*table header*), que sirve para crear una celda cuyo contenido esté formateado como un título o cabecera de la tabla. En la práctica, lo que hace es poner en negrita y centrado el contenido de esa celda, lo que se puede conseguir aplicando las correspondientes etiquetas dentro de la celda.

Aquí tenéis un ejemplo de estructura de tabla con la etiqueta th:

```
<table>
<tr>
  <th>Titulo Celda 1</th>
  <th> Titulo Celda 2</th>
</tr>
<tr>
  <td>Celda 1, linea 1</td>
  <td> Celda 2, linea 1</td>
</tr>
<tr>
  <td> Celda 1, linea 2</td>
  <td> Celda 2, linea 2</td>
</tr>
</table>
```

Esto en una pagina se vería así:

Titulo Celda 1 Titulo Celda 2

Celda 1, linea 1 Celda 2, linea 1

Celda 1, linea 2 Celda 2, linea 2

ATRIBUTOS PARA TABLAS, FILAS Y CELDAS

A partir de esta idea simple y sencilla, las tablas adquieren otra magnitud cuando les incorporamos toda una cantidad de atributos aplicados sobre cada tipo de etiquetas que las componen.

En cuanto a atributos para tabla hay unos cuantos. Muchos los conoces ya de otras etiquetas, como width, height, align, etc. Hay otros que son especialmente creados para las etiquetas TABLE.

- **cellspacing**: es el espacio entre celdas de la tabla.
- **cellpadding**: es el espacio entre el borde de la celda y su contenido.
- **border**: es el número de píxeles que tendrá el borde de la tabla.
- **bordercolor**: es el rbg que le vas a asignar al borde de la tabla.

En cuanto a las etiquetas "interiores" de una tabla, nos referimos a TR y TD, ten en cuenta:

- Podemos usar prácticamente cualquier tipo de etiqueta dentro de la etiqueta TD para, de esta forma, escribir su contenido.
- Las etiquetas situadas en el interior de la celda no modifican el resto del documento.
- Las etiquetas de fuera de la celda no son tenidas en cuenta por ésta.

Así pues, podemos especificar el formato de nuestras celdas a partir de etiquetas introducidas en su interior o mediante atributos colocados dentro de la etiqueta de celda TD o bien, en algunos casos, dentro de la etiqueta TR, si deseamos que el atributo sea valido para toda la línea. La forma más útil y actual de dar forma a las celdas es a partir de las hojas de estilo en cascada que ya tendréis la oportunidad de abordar más adelante.

Veamos a continuación algunos atributos útiles para la construcción de nuestras tablas. Empecemos viendo atributos que nos permiten modificar una celda en concreto o toda una línea:

- **align**: Justifica el texto de la celda del mismo modo que si fuese el de un párrafo.
- **valign**: Podemos elegir si queremos que el texto aparezca arriba (top), en el centro (middle) o abajo (bottom) de la celda.
- **bgcolor**: Da color a la celda o línea elegida.
- **bordercolor**: Define el color del borde.

Otros atributos que pueden ser únicamente asignados a una celda y no al conjunto de celdas de una línea son:

- **background**: Nos permite colocar un fondo para la celda a partir de un enlace o una imagen.
- **height**: Define la altura de la celda en pixeles o porcentaje.

- **width:** Define la anchura de la celda en pixeles o porcentaje.
- **colspan:** Expande una celda horizontalmente.
- **rowspan:** Expande una celda verticalmente.

Estos últimos cuatro atributos descritos son de gran utilidad. Concretamente, height y width nos ayudan a definir las dimensiones de nuestras celdas de una forma absoluta (en pixeles o puntos de pantalla) o de una forma relativa, es decir por porcentajes referidos al tamaño total de la tabla.

Los atributos rowspan y colspan son también utilizados frecuentemente. Gracias a ellos es posible expandir celdas fusionando éstas con sus vecinas. El valor que pueden tomar estas etiquetas es numérico. El número representa la cantidad de celdas fusionadas.

Así:

```
<td colspan="2">
```

Esta celda tiene un colspan 2
Celda 1, linea 2 Celda 2, linea 2

Por otro lado:

```
<td rowspan="2">
```

Esta celda tiene rowspan="2",	Celda
por eso tiene fusionada la	Normal
celda de abajo.	Otra
	celda
	normal

El resto de los atributos presentados presentan una utilidad y uso bastante obvios. Los dejamos a vuestra propia investigación.

FORMULARIOS HTML

Hasta ahora hemos visto la forma en la que el HTML gestiona y muestra la información, esencialmente mediante texto, imágenes y enlaces. Nos queda por ver de qué forma podemos intercambiar información con nuestro visitante. Desde luego, este nuevo aspecto resulta primordial para gran cantidad de acciones que se pueden llevar a cabo mediante la Web: comprar un artículo, llenar una encuesta, enviar un comentario al autor, registrar un usuario, etc.

Los formularios son esas famosas cajas de texto y botones que podemos encontrar en muchas páginas web. Son muy utilizados para realizar búsquedas o bien para introducir datos personales por ejemplo en sitios de comercio electrónico. Los datos que el usuario introduce en estos campos son enviados al correo electrónico del administrador del formulario o bien a un programa que se encarga de procesarlo automáticamente. Nosotros en esta guía no vamos a mostrar como enviar la información al mail, ya que nos interesa, más adelante poder manejar esa información.

QUÉ SE PUEDE HACER CON UN FORMULARIO

Usando HTML podemos únicamente enviar el contenido del formulario a un correo electrónico, es decir, construir un formulario con diversos campos y, a la hora pulsar el botón de enviar, generar un mensaje de que se ha registrado con éxito la información.

Pero para todo lo que sea manejar esa información y guardarla, por ejemplo, en una base de datos vamos a tener que utilizar Java. Como lo haremos lo veremos más adelante en el curso.

Así pues, en resumen, con HTML podremos construir los formularios, con diversos tipos de campos, como cajas de texto, botones de radio, cajas de selección, menús desplegables, etc. Sin embargo, debe quedar claro que desde HTML no se puede manejar esta información para guardarla o enviarla a algún correo, etc. Eso será trabajo de Java.

CÓMO HACER UN FORMULARIO EN HTML

Los formularios son definidos por medio de las etiquetas **FORM** y su cierre. Entre estas dos etiquetas colocaremos todos los campos y botones que componen el formulario. Dentro de esta etiqueta FORM debemos especificar algunos atributos:

action: define el tipo de acción a llevar a cabo con el formulario. Como ya hemos dicho, existen dos posibilidades:

- El formulario es enviado a una dirección de correo electrónico. Para esto hay que poner el mail en el action.
- El formulario es enviado a un programa o script que procesa su contenido. Esta es la posibilidad que más no interesa.

`<form action="ruta del método que va a manejar la información"></form>`

method: Este atributo se encarga de especificar la forma en la que el formulario es enviado. Los dos valores posibles que puede tomar esta atributo son POST y GET. A efectos prácticos y, salvo que se os diga lo contrario, daremos siempre el valor POST. Estos conceptos de POST y GET, lo veremos más adelante en el curso.

enctype: Se utiliza para indicar la forma en la que viajará la información que se mande por el formulario. En el caso más corriente, enviar el formulario por correo electrónico, el valor de este atributo debe de ser "text/plain". Así conseguimos que se envíe el contenido del formulario como texto plano dentro del email. Si fuéramos a enviar una imagen dentro del formulario, este atributo debería ser "multipart/form-data". También todos estos conceptos vamos a verlos más adelante.

Este ultimo atributo puede que esté como que no esté, las otras dos si vamos a guardar la información de nuestro formulario en Java, van a estar siempre.

EJEMPLO DE ETIQUETA FORM COMPLETA

Entonces con todo lo anterior ya explicado, la etiqueta completa nos quedaría así:

`<form action="ruta del metodo que va a manejar la información" method="POST" enctype="multipart/form-data"></form>`

Entre esta etiqueta y su cierre colocaremos el resto de etiquetas que darán forma a nuestro formulario.

CAMPOS DE TEXTO

El lenguaje HTML nos propone una gran diversidad de alternativas a la hora de crear nuestros formularios, es decir, una gran variedad de elementos para diferentes propósitos. Estas van desde la clásica caja de texto, hasta la lista de opciones en un menú desplegable, pasando por las cajas de validación, etc.

Las etiquetas que tenemos que utilizar para crear campos de texto, pueden ser de dos tipos. Veamos en qué consiste cada una de estas modalidades y como podemos implementarlas en nuestro formulario.

ETIQUETA INPUT

Las cajas de texto son colocadas por medio de la etiqueta **INPUT**. Dentro de esta etiqueta hemos de especificar el valor de dos atributos: **type** y **name**.

```
<input type="text" name="nombre">
```

Como todos sabrán un input se ve así:



De este modo expresamos nuestro deseo de crear una caja de texto cuyo contenido será llamado "nombre" (por ejemplo, en el caso de la etiqueta anterior, pero podemos poner distintos nombres a cada uno de los campos de texto que habrán en los formularios).

ATRIBUTO TYPE

Como hemos visto el atributo type nos sirve para especificar el tipo de dato que se va a ingresar en nuestro input, en el ejemplo anterior lo habíamos puesto como tipo text, para que sea una caja de texto y poder ingresar texto. Pero existen otros tipos de valores para el atributo type

NUMBER

Este tipo permite al usuario ingresar números. Los navegadores vienen con validaciones para evitar que el usuario ingrese algo que no sea números. Además, en los navegadores modernos, los campos numéricos suelen venir con controles que permiten a los usuarios cambiar su valor de forma gráfica.

```
<input type="number">
```

Se vería así:



DATE

Este le permite al usuario ingresar una fecha, ya sea mediante una caja de texto o una interfaz gráfica con selector de fecha.

```
<input type="date">
```

Se vería así:



EMAIL

Este tipo permite al usuario ingresar un mail. Los navegadores vienen con validaciones para validar que se esté ingresando con el formato correcto de un mail. Este input se va a ver como un input de texto común y corriente.

```
<input type="email">
```

TEXTO OCULTO

Hay determinados casos en los que podemos desear esconder el texto escrito en el campo input, por medio de círculos negros, de manera que aporte una cierta confidencialidad. Para esto vamos a usar el type **password**.

```
<input type="password">
```

Se vería así:



Más adelante veremos otros valores para el atributo type con otras utilidades

ATRIBUTO NAME

Si vemos de nuevo el ejemplo del principio:

```
<input type="text" name="nombre">
```

En este ejemplo creamos una caja de texto cuyo contenido será llamado "nombre", elegimos nombre, pero podemos ponerles el nombre que queramos.

El nombre del elemento del formulario es de gran importancia para poder identificarlo en nuestro programa de procesamiento (Java).

Además de estos dos atributos, esenciales para el correcto funcionamiento de nuestra etiqueta, existen otra serie de atributos que pueden resultarnos de utilidad pero que no son imprescindibles:

size: define el tamaño de la caja de texto, en número de caracteres visibles. Si al escribir el usuario llega al final de la caja, el texto que escriba a continuación también cabrá dentro del campo pero irá desfilando, a medida que se escribe, haciendo desaparecer la parte de texto que queda a la izquierda.

maxlength: indica el tamaño máximo del texto, en número de caracteres, que puede ser escrito en el campo. En caso que el campo de texto tenga definido el atributo maxlength, el navegador no permitirá escribir más caracteres en ese campo que los que hayamos indicado.

value: en algunos casos puede resultarnos interesante asignar un valor definido al campo en cuestión. Esto puede ayudar al usuario a llenar más rápidamente el formulario o darle alguna idea sobre la naturaleza de datos que se requieren. Este valor inicial del campo puede ser expresado mediante el atributo value. Veamos su efecto con un ejemplo sencillo:

```
<input type="text" name="instituto" value="Egg Educación">
```

Genera un campo de este estilo:

Egg Educación

placeholder: este atributo especifica una pequeña pista que describe el valor esperado de para el campo (input).

La pequeña sugerencia se muestra en el campo de entrada antes de que el usuario ingrese un valor. Una vez que escriba, esa pista va a desaparecer.

```
<input type="text" name="nombre" placeholder="Nombre del usuario">
```

Genera un campo de este estilo:

Nombre del usuario

Nota: recordemos que todos estos ejemplos de input deben ir entre las etiquetas de apertura y de cierre form.

```
<form>  
<input type="text" name="instituto" value="Egg Educación">  
</form>
```

ETIQUETA TEXTAREA PARA TEXTO LARGO

Si deseamos poner a la disposición de usuario un campo de texto donde pueda escribir cómodamente sobre un espacio compuesto de varias líneas, hemos de invocar una nueva etiqueta: TEXTAREA y su cierre correspondiente.

Este tipo de campos son prácticos cuando el contenido a enviar no es un nombre, teléfono, edad o cualquier otro dato breve, sino más bien, un comentario, opinión, etc. en los que existe la posibilidad que el usuario desee llenar varias líneas.

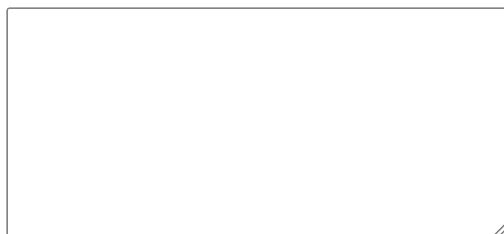
Dentro de la etiqueta textarea deberemos indicar, como para el caso visto anteriormente, el atributo name para asociar el contenido a un nombre que será asemejado a una variable en un lenguaje de programación. Además, podemos definir las dimensiones del campo a partir de los atributos siguientes:

- **rows:** define el número de líneas del campo de texto.
- **cols:** define el número de columnas del campo de texto.

La etiqueta queda por tanto de esta forma:

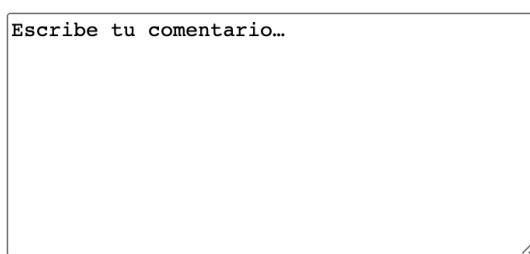
```
<textarea name="comentario" rows="10" cols="40"></textarea>
```

El resultado es el siguiente:



Asimismo, es posible predefinir el contenido del campo. Para ello, no usaremos el atributo value, sino que escribiremos dentro de la etiqueta el contenido que deseamos atribuirle. Veámoslo:

```
<textarea name="comentario" rows="10" cols="40">Escribe tu comentario...</textarea>
```



Esta etiqueta al igual que el input debe ir dentro de la etiqueta form.

ETIQUETA LABEL

El elemento **LABEL** y su etiqueta de cierre, provee una descripción corta para el campo de texto y que puede ser asociada a un campo de texto. Podemos asociar una etiqueta label a un campo de texto para que el usuario pueda acceder al campo de texto con solo clickear el label. También, como veremos más adelante, cuando veamos las cajas de opciones, clickear en el nombre de la opción para acceder a ella, "tickear" esa opción.

La etiqueta se ve de esta forma:

```
<label>Nombre del Usuario</label>  
<input type="text" name="nombre">
```

Esto en una pagina se vería así:

Nombre del Usuario

Podríamos poner un salto de línea para que el label quede arriba del input, si lo quisieramos.

Nombre del Usuario



ATRIBUTO LABEL

La etiqueta label solo consta del atributo for. Mediante la utilización del atributo for podemos asociar el label con el input. Para lograr esto vamos a tener que utilizar también el atributo ID, este atributo lo explicamos previamente y lo vamos a ver más en detalle en la parte de CSS.

La manera que anclamos un label a un input es, al label le vamos a dar un valor en su atributo for, este va a representar el dato que se va a ingresar en el input y en el input vamos a poner el mismo valor pero en el atributo ID. Entonces, el primer elemento input en el documento con un ID que coincida con el dispuesto en el atributo for puesto en el label, será el control etiquetado para este elemento.

Esto se vería así:

```
<label for="nombre">Nombre del Usuario</label>  
<input type="text" id="nombre" name="nombre">
```

El label y el input se verán igual pero ahora cuando el usuario cliquee el label se va a activar el campo de texto del input para poder ingresar el valor que el usuario necesite. Después vamos a ver un ejemplo más útil con las cajas de opciones.

OTROS ELEMENTOS DE FORMULARIOS

Seguramente hayan notado que los input son un manera muy práctica de hacernos llegar la información del navegante. No obstante, en muchos casos, permitir al usuario que escriba cualquier texto permite demasiada libertad y puede que la información que éste escriba no sea la que nosotros estamos necesitando.

Por ejemplo, pensemos que queremos que el usuario indique su país de residencia. En ese caso podríamos ofrecer una lista de países para que seleccione el que sea. Este mismo caso se puede aplicar a gran variedad de informaciones, como el tipo de tarjeta de crédito para un pago, la puntuación que da a un recurso, si quiere recibir o no un boletín de novedades, etc...

Este tipo de opciones predefinidas por nosotros pueden ser expresadas por medio de diferentes campos de formulario. Veamos a continuación cuáles son:

LISTAS DE OPCIONES

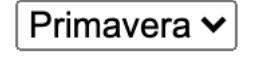
Las listas de opciones son ese tipo de menús desplegables que nos permiten elegir una (o varias) de las múltiples opciones que nos proponen. Para construirlas emplearemos una etiqueta **SELECT**, con su respectivo cierre.

Como para los casos ya vistos, dentro de esta etiqueta definiremos su nombre por medio del atributo name. Cada opción será incluida en una línea precedida de la etiqueta **OPTION**.

Podemos ver, a partir de estas explicaciones, la forma más típica y sencilla de esta etiqueta:

```
<select name="estacion">  
  <option>Primavera</option>  
  <option>Verano</option>  
  <option>Otoño</option>  
  <option>Invierno</option>  
</select>
```

Esto en una pagina se vería así:



Primavera ▾

Y cuando el usuario clickea en el select muestra las opciones así:



✓ Primavera
Verano
Otoño
Invierno

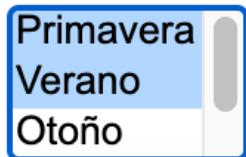
Esta estructura puede verse modificada principalmente a partir de otros dos atributos:

size: indica el número de valores mostrados a la vez en la lista. Lo típico es que no se incluya ningún valor en el atributo size, en ese caso tendremos un campo de opciones desplegable, pero si indicamos un valor para el atributo size aparecerá un campo donde veremos las opciones definidas por size y el resto podrán ser vistos por medio de la barra lateral de desplazamiento.

multiple: permite la selección de más elementos de la lista. Este atributo se expresa sin valor alguno, es decir, no se utiliza con el igual, simplemente se pone para conseguir el efecto, o no se pone si queremos una lista desplegable común.

```
<select name="estacion" size="3" multiple>
```

Esto en una pagina se vería así:



La etiqueta OPTION puede asimismo ser modificada por medio de otros atributos.

selected: del mismo modo que multiple, este atributo no toma ningún valor sino que simplemente indica que la opción que lo presenta esta elegida por defecto.

```
<option selected>Otoño</option>
```

BOTONES DE RADIO

Existe otra alternativa para plantear una elección, en este caso, obligamos al usuario a elegir únicamente una de las opciones que se le proponen.

La etiqueta empleada en este caso es **INPUT** en la cual usaremos el atributo type con el de valor **radio**. Este atributo colocara una casilla pinchable al lado del valor del input. Veamos un ejemplo:

```
<input type="radio" name="estacion" value="1">Primavera  
<br>  
<input type="radio" name="estacion" value="2">Verano  
<br>  
<input type="radio" name="estacion" value="3">Otoño  
<br>  
<input type="radio" name="estacion" value="4">Invierno
```

Esto en una pagina se vería así:

- Primavera
- Verano
- Otoño
- Invierno

En este tipo de input para elegir una opción debemos tocar en la casilla clickeable, pero habíamos explicado previamente en la etiqueta label, que podíamos hacer que la etiqueta label al clickearla se active la caja de texto del input. Ahora, podemos usar eso para que cuando el usuario cliquee la palabra primavera se seleccione esa opción. Esto se vería así:

```
<input type="radio" id="primavera" name="estacion" value="1">  
<label for="primavera">Primavera</label>  
<br>  
<input type="radio" id="verano" name="estacion" value="2">  
<label for="verano">Verano</label>  
<br>
```

```
<input type="radio" id="otono" name="estacion" value="3">
<label for="otono">Otoño</label>
<br>
<input type="radio" id="invierno" name="estacion" value="4">
<label for="invierno">Invierno</label>
```

Esto en la pagina se verá igual que el anterior:

- Primavera
- Verano
- Otoño
- Invierno

La única diferencia va a ser que el usuario va a poder clickear el nombre de la estación que quiere para seleccionar esa opción, además de poder clickear la casilla.

CAJAS DE VALIDACIÓN

Este tipo de elementos pueden ser activados o desactivados por el visitante por un simple click sobre la caja en cuestión. Para esto vamos a usar la etiqueta INPUT con el valor **checkbox** en el atributo type.

```
<input type="checkbox" name="estacion" value="1">Primavera
```

Esto se vera así:

- Primavera
- Verano
- Otoño
- Invierno

ENVIO, BORRADO Y DEMÁS

Ha llegado el momento de explicar cómo podemos hacer un botón para provocar el envío del formulario, entre otras cosas.

Como podremos imaginarnos, en formularios no solamente habrá elementos o campos donde solicitar información del usuario, sino también habrá que implementar otra serie de funciones. Concretamente, han de permitirnos su envío mediante un botón. También puede resultar práctico poder proponer un botón de borrado o bien acompañar el formulario de datos ocultos que puedan ayudarnos en su procesamiento.

BOTÓN DE ENVÍO DE FORMULARIO (BOTÓN DE SUBMIT)

Para dar por finalizado el proceso de relleno del formulario y hacerlo llegar a su gestor, el usuario ha de enviarlo por medio de un botón previsto a tal efecto. Para esto vamos a utilizar la etiqueta **BUTTON** y su respectivo cierre. Dentro el elemento button se puede poner texto (y etiquetas como *<i>*, **, **, *
*, **, etc.). Se vería así:

```
<button type="submit">Enviar</button>
```

Esto en la pagina se verá así:

Enviar

Como puede verse, tan solo hemos de especificar que se trata de un botón de envío (`type="submit"`) y hemos de definir el mensaje que queremos que aparezca escrito en el botón.

BOTÓN DE BORRADO (BOTÓN DE RESET)

Este botón nos permitirá borrar el formulario por completo, en el caso de que el usuario desee rehacerlo desde el principio. Su estructura sintáctica es parecida a la anterior:

```
<button type="reset">Borrar</button>
```

A diferencia del botón de envío, indispensable en cualquier formulario, el botón de borrado resulta meramente optativo y no es utilizado frecuentemente. Hay que tener cuidado de no ponerlo muy cerca del botón de envío y de distinguir claramente el uno del otro, para que ningún usuario borre el contenido del formulario que acaba de llenar por error.

BOTONES NORMALES

Dentro de los formularios también podemos colocar botones normales, pulsables como cualquier otro botón. Estos botones por si solos no tienen mucha utilidad pero podremos necesitarlos para realizar acciones en el futuro. Su sintaxis es la siguiente:

```
<button type="button">Borrar</button>
```

DATOS OCULTOS (CAMPOS HIDDEN)

En algunos casos, aparte de los propios datos rellenados por el usuario, puede resultar práctico enviar datos definidos por nosotros mismos que ayuden al programa en su procesamiento del formulario. Este tipo de datos, que no se muestran en la página pero si pueden ser detectados solicitando el código fuente, no son frecuentemente utilizados por páginas construidas en HTML, son más bien usados por páginas que emplean tecnologías de servidor. No se asusten, veremos más adelante qué quiere decir esto. Tan solo queremos dar constancia de su existencia y de su modo creación. He aquí un ejemplo:

```
<input type="hidden" name="instituto" value="Egg Educación">
```

Esta etiqueta, incluida dentro de nuestro formulario, enviará un dato adicional al programa encargado de la gestión del formulario.

EJEMPLO COMPLETO DE FORMULARIO

Con esto último finalizamos el tema de formularios. Pasemos ahora a ejemplificar todo lo aprendido a partir de la creación de un formulario.

```
<form action="ruta del metodo que va a manejar la información" method="POST" enctype="multipart/form-data"></form>
```

```
<label>Nombre del usuario</label> <br>
<input type="text" name="nombre"> <br>
```

```

<label>Edad del usuario</label> <br>
<input type="number" name="edad "> <br>
<label>Fecha de nacimiento del usuario</label> <br>
<input type="date" name="fechanac"> <br>
<label>Sexo del usuario</label> <br>
<input type="radio" name="sexo" value="Hombre"> Hombre <br>
<input type="radio" name="sexo" value="Mujer"> Mujer <br>
<label>Pais nacimiento del usuario</label> <br>
<select name="pais">
    <option>Argentina</option>
    <option>Brasil</option>
    <option>Chile</option>
    <option>Uruguay</option>
</select>
<br>
<button type="submit">Enviar</button>
<button type="reset">Borrar</button>

```

Este formulario se verá así:

Nombre del usuario

Edad del usuario

Fecha de nacimiento del usuario

 dd / mm / aaaa

Sexo del usuario

Hombre
 Mujer

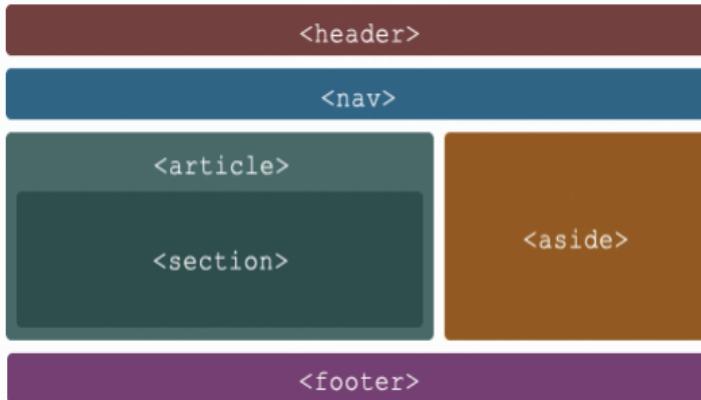
Pais nacimiento del usuario

SECCIONES EN HTML

Las páginas web se trabajan con lo que se conoce como un esquema. El esquema (outline) de una página web es un índice de los apartados de una página web que muestra la relación jerárquica entre los diferentes apartados y subapartados. El concepto de esquema se formalizó en HTML 5 con más precisión que en HTML 4 / XHTML 1 y explica algunas características y formas de utilización de las etiquetas de secciones y bloques de contenido.

En relación a esto se pensó que las páginas de HTML se pueden dividir en secciones y en HTML 5 se introdujo una serie de etiquetas que nos van a ayudar con la división de nuestra página en secciones. Dentro de cada sección van a haber más etiquetas, esto es simplemente para que podemos tener un índice de los apartados de la página web.

La página dividida en secciones con sus respectivas etiquetas se ve así:



```

<body>
  <header>
    <a href="/"><img src=logo.png alt="home"></a>
    <hgroup>
      <h1>Title</h1>
      <h2 class="tagline">
        A lot of effort went into making this effortless.
      </h2>
    </hgroup>
  </header>
  <nav>
    <ul>
      <li><a href="#">home</a></li>
      <li><a href="#">blog</a></li>
      <li><a href="#">gallery</a></li>
      <li><a href="#">about</a></li>
    </ul>
  </nav>
  <section class="articles">
    <article>
      <time datetime="2009-10-22">October 22, 2009</time>
      <h2>
        <a href="#" title="link to this post">Travel day</a>
      </h2>
      <div class="content">
        Content goes here...
      </div>
      <section class="comments">
        <p><a href="#">3 comments</a></p>
      </section>
    </article>
  </section>
  <aside>
    <div class="related"></div>
  </aside>

```

<section>: se utiliza para representar una sección "general" dentro de un documento o aplicación, como un capítulo de un libro. Puede contener subsecciones y si lo acompañamos de h1-h6 podemos estructurar mejor toda la página creando jerarquías del contenido, algo muy favorable para el buen posicionamiento web.

<article>: representa un componente de una página que consiste en una composición autónoma en un documento, página, aplicación, o sitio web con la intención de que pueda ser reutilizado y repetido.

<aside>: representa una sección de la página que abarca un contenido relacionado con el contenido que lo rodea, por lo que se le puede considerar un contenido independiente. Este elemento puede utilizarse para efectos tipográficos, barras laterales, elementos publicitarios u otro contenido que se considere separado del contenido principal de la página.

<header>: representa un grupo de artículos introductorios o de navegación. Está destinado a contener por lo general la cabecera de la sección (un elemento h1-h6 o un elemento hgroup).

<nav>: representa una sección de una página que enlaza a otras páginas o a otras partes dentro de la página. No todos los grupos de enlaces en una página necesita estar en un elemento nav, sólo las secciones que constan de bloques de navegación principales son apropiadas para el elemento de navegación.

<footer>: representa el pie de una sección, con información acerca de la página/sección que poco tiene que ver con el contenido de la página, como el autor, el copyright o el año.

<hgroup>: representa el encabezado de una sección. El elemento se utiliza para agrupar un conjunto de elementos h1-h6 cuando el título tiene varios niveles, tales como subtítulos o títulos alternativos.

ETIQUETAS EXTRAS

En este apartado que va a ser el ultimo de nuestra parte de html vamos a ver unas etiquetas que no hemos visto todavía y que son importantes.

ETIQUETA DIV

La etiqueta div se conoce como etiqueta de división. La etiqueta div se usa en HTML para hacer divisiones de contenido en la página web como (texto, imágenes, encabezado, pie de página, barra de navegación, etc.). La etiqueta Div tiene etiquetas de apertura (`<div>`) y de cierre (`</div>`) y es obligatorio cerrar la etiqueta. Div es la etiqueta más útil en el desarrollo web porque nos ayuda a separar datos en la página web y podemos crear una sección particular para datos o funciones particulares en las páginas web. Cabe aclarar que la etiqueta div genera un salto de linea.

- La etiqueta Div es una etiqueta de nivel de bloque
- Es una etiqueta de contenedor genérica
- Se utiliza para agrupar varias etiquetas de HTML para que se puedan crear secciones y aplicarles estilo.

Un ejemplo que podríamos usar para la etiqueta div es, supongamos que tenemos 3 párrafos que queremos alinear a la izquierda, esto recordemos lo haríamos con el atributo align. Nosotros haríamos algo así:

```
<p align="left">Parrafo 1</p>
<p align="left">Parrafo 2</p>
<p align="left">Parrafo 3</p>
```

Una forma de simplificar nuestro código anterior y de evitar introducir continuamente el atributo align sobre cada una de nuestras etiquetas es utilizando la etiqueta DIV. Vamos a usar un div para generar una sección de todos los párrafos y le pones el atributo align al div.

Esto se vería así:

```
<div align="left">  
<p>Parrafo 1</p>  
<p>Parrafo 2</p>  
<p>Parrafo 3</p>  
</div>
```

Como hemos visto, la etiqueta DIV marca divisiones en las que definimos un bloque de contenido, y a los que podríamos aplicar estilo de manera global, aunque lo correcto sería aplicar ese estilo del lado del CSS.

ETIQUETA SPAN

El elemento span HTML es un contenedor en línea genérico para elementos y contenido en línea. Solía agrupar elementos con fines de estilo (mediante el uso de los atributos de clase o id). La mejor manera de usarlo es cuando no hay ningún otro elemento semántico disponible. span es muy similar a la etiqueta div, pero div es una etiqueta a nivel de bloque y span es una etiqueta en línea. La etiqueta Span es una etiqueta emparejada, lo que significa que tiene una etiqueta de apertura (<) y de cierre (>), y es obligatorio cerrar la etiqueta.

- La etiqueta span se utiliza para agrupar elementos en línea.
- La etiqueta span no realiza ningún cambio visual por sí misma.
- span es muy similar a la etiqueta div, pero div es una etiqueta a nivel de bloque y span es una etiqueta en línea.

Un ejemplo de la etiqueta span, es poner una parte de un párrafo de un color concreto, ya que es una etiqueta en linea, la podemos meter dentro de una etiqueta p.

```
<p>My mother has <span style="color: blue">blue</span> eyes.</p>
```

Esto en una pagina se vería así:

My mother has blue eyes.

La etiqueta span no crea un salto de línea similar a una etiqueta div, sino que permite al usuario separar cosas de otros elementos a su alrededor en una página dentro de la misma línea. Al evitar el salto de línea, solo da como resultado el texto seleccionado para cambiar, manteniendo todos los demás elementos a su alrededor iguales.

Nota: en el apartado de CSS vamos a ver mejor el atributo style y el atributo color. Ahora los estamos usando para el ejemplo.

CSS

INTRODUCCIÓN

CSS es el acrónimo de **Cascading Style Sheets**, o lo que sería en español Hojas de Estilo en Cascada. Es un lenguaje que sirve para especificar el estilo o aspecto de las páginas web. CSS se define en base a un estándar publicado por una organización llamada W3C, que también se encarga de estandarizar el propio lenguaje HTML.

POR QUÉ EXISTE CSS

El lenguaje HTML está limitado a la hora de aplicar forma a un documento. Sirve de manera excelente para especificar el contenido que debe tener una página web, pero no permite definir cómo ese documento se debe presentar al usuario.

Otro motivo que ha hecho necesaria la creación de CSS ha sido la separación del contenido de la presentación. Al inicio las páginas web tenían mezclado en su código HTML el contenido con las etiquetas necesarias para darle forma. Esto tiene sus inconvenientes, ya que la lectura del código HTML se hace pesada y difícil a la hora de buscar errores o depurar las páginas. Además, desde el punto de vista de la riqueza de la información y la utilidad de las páginas a la hora de almacenar su contenido, es un gran problema que los textos están mezclados con etiquetas incrustadas para dar forma a éstos, pues se degrada su utilidad.

CSS SOLVENTA ESTOS PROBLEMAS

Como hemos visto, para facilitar un correcto mantenimiento de las páginas web y para permitir que los diseñadores pudieran trabajar como sería deseable, había que introducir un nuevo elemento en los estándares y éste fue el lenguaje CSS.

CSS se ideó para aplicar el formato en las páginas, de una manera mucho más detallada, con nuevas posibilidades que no estaban al alcance de HTML. Al mismo tiempo, gracias a la posibilidad de aplicar el estilo de manera externa al propio documento HTML, se consiguió que el mantenimiento de las páginas fuese mucho más sencillo.

CARACTERÍSTICAS Y VENTAJAS DE CSS

El modo de funcionamiento de CSS consiste en definir, mediante una sintaxis especial, la forma de presentación que le aplicaremos a los elementos de la página.

Podemos aplicar CSS a muchos niveles, desde un sitio web entero hasta una pequeña etiqueta. Estos son los principales bloques de acción.

- **Una web entera:** de modo que se puede definir en un único lugar el estilo de toda una web, de una sola vez.
- **Un documento HTML o página en particular:** se puede definir la forma de cada uno de los bloques de contenido de una página, en una declaración que afectará a un solo documento de un sitio web.
- **Una porción del documento:** aplicando estilos visibles en un trozo de la página, como podría ser la cabecera.

- **Una etiqueta en concreto:** llegando incluso a poder definir varios estilos diferentes para una sola etiqueta. Esto es muy importante ya que ofrece potencia en nuestra programación. Podemos definir, por ejemplo, varios tipos de párrafos: en rojo, en azul, con márgenes, sin ellos...

La potencia de la tecnología salta a la vista. Pero no solo se queda ahí, ya que además esta sintaxis CSS permite aplicar al documento formato de modo mucho más exacto. Si antes el HTML se nos quedaba corto para maquetar las páginas y teníamos que utilizar trucos para conseguir nuestros efectos, ahora tenemos muchas más herramientas que nos permiten definir esta forma:

- Podemos definir la distancia entre líneas del documento.
- Se puede aplicar identado (sangrado) a las primeras líneas del párrafo.
- Podemos colocar elementos en la página con mayor precisión, y sin lugar a errores.
- Y mucho más, como definir la visibilidad de los elementos, márgenes, subrayados, tachados, etc.

Otra ventaja importante de CSS es la capacidad de especificar las medidas con diversas unidades. Si con HTML tan sólo podíamos definir atributos en las páginas con píxeles y porcentajes, ahora podemos definir utilizando muchas más unidades como:

- Píxeles (px) y porcentaje (%), como antes.
- Pulgadas (in).
- Puntos (pt).
- Centímetros (cm).
- Y otras que veremos más adelante

SINTAXIS HTML

La meta básica del lenguaje Cascading Stylesheet (CSS) es permitir al motor del navegador pintar elementos de la página con características específicas, como colores, posición o decoración. La sintaxis CSS refleja estas metas y estos son los bloques básicos de construcción.

- La propiedad que es un identificador, un nombre leíble por humanos, que define qué característica es considerada.
- El valor que describe como las características deben ser manejadas por el motor. Cada propiedad tiene un conjunto de valores válidos, definido por una gramática formal, así como un significado semántico, implementados por el motor del navegador.

DECLARACIONES DE CSS

Configurando propiedades CSS a valores específicos es la función principal del lenguaje del CSS. Una propiedad y su valor son llamados una declaración, y cualquier motor de CSS calcula qué declaraciones aplican a cada uno de los elementos de una página para mostrarlos apropiadamente y estilizarlos.

Ambos propiedades y valores son sensibles a mayúsculas y minúsculas en CSS. El par se separa por dos puntos, ":", y los espacios en blanco antes, entre ellos y después, pero no necesariamente dentro de ellos, son ignorados.

Declaración CSS:



Hay más de 100 propiedades diferentes en CSS y cerca de un número infinito de diferentes valores. No todos los pares de propiedades y valores son permitidos, cada propiedad define que valores son válidos. Cuando un valor no es válido para una propiedad específica, la declaración es considerada inválida y es completamente ignorada por el motor del CSS.

BLOQUES DE DECLARACIONES EN CSS

Las declaraciones son agrupadas en bloques, que es una estructura delimitada por una llave de apertura, '{', y una de cierre, '}'. Los bloques en ocasiones puedes anidarse, por lo que las llaves de apertura y cierre deben de coincidir.

Bloque css:

{

Aquí puede ir cualquier contenido, incluso ningún contenido.

}

Las llaves delimitan el inicio y el final del bloque.

Esos bloques son naturalmente llamados bloques de declaraciones y las declaraciones dentro de ellos están separadas por un punto y coma, ";". Un bloque de declaración puede estar vacío, que es contener una declaración nula. Los espacios en blanco alrededor de las declaraciones son ignorados. En cuanto a la última declaración de un bloque, esta no necesita terminar en un punto y coma, aunque es usualmente considerado una buena práctica porque previene el olvidar agregarlo cuando se extienda el bloque con otra declaración.

Bloque css con declaraciones:

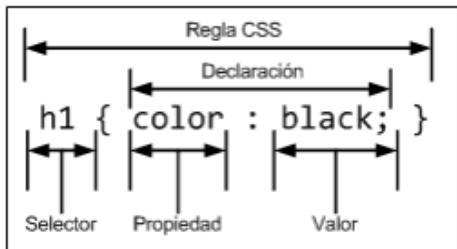
{

background-color : red ;

background-style: none;

}

CSS define una serie de términos que permiten describir cada una de las partes que componen los estilos CSS. El siguiente esquema muestra las partes que forman un estilo CSS muy básico:



Los diferentes términos se definen a continuación:

Regla: cada uno de los estilos que componen una hoja de estilos CSS.

Selector: indica el elemento o elementos HTML a los que se aplica la regla CSS.

Declaración: especifica los estilos que se aplican a los elementos. Está compuesta por una o más propiedades CSS.

Propiedad: permite modificar el aspecto de una característica del elemento.

Valor: indica el nuevo valor de la característica modificada en el elemento.

INCLUIR CSS A NUESTRO HTML

CSS sirve para definir el aspecto de las páginas web, eso ya debe haber quedado claro. No obstante, hay diferentes niveles a los que podemos aplicar los estilos. Vamos a ir por orden, describiendo los puntos desde el más específico al más general, de manera que también iremos aumentando la dificultad e importancia de los distintos usos.

PEQUEÑAS PARTES DE LA PÁGINA

Para definir estilos en secciones reducidas de una página se puede utilizar el atributo **style** en la etiqueta sobre la que queremos aplicar estilos. Como valor de ese atributo indicamos en sintaxis CSS las características de estilos. Lo vemos con un ejemplo, pondremos un párrafo en el que determinadas palabras las vamos a visualizar en color verde.

```
<p>My mother has <span style="color: green">blue</span> eyes.</p>
```

ESTILO DEFINIDO PARA UNA ETIQUETA

De este modo podemos hacer que toda una etiqueta muestre un estilo determinado. Por ejemplo, podemos definir un párrafo entero en color rojo y otro en color azul. Para ello utilizamos el atributo **style**, que es admitido por todas las etiquetas del HTML.

```
<p style="color: #990000">
```

Esto es un párrafo de color rojo.

```
</p>
```

```
<p style="color: #000099">
```

Esto es un párrafo de color azul.

```
</p>
```

ESTILO DEFINIDO EN UNA PARTE DE LA PÁGINA

Con la etiqueta `<div>` podemos definir secciones de una página y aplicarle estilos con el atributo **style**, es decir, podemos definir estilos de una vez a todo un bloque de la página.

```
<div style="color: #000099; font-weight: bold">
```

```
<h3>Estas etiquetas van en <strong>azul y negrita</strong></h3>
```

```
<p>
```

Seguimos dentro del DIV, luego permanecen los estilos

```
</p>
```

```
</div>
```

Hasta aquí hemos visto los usos de las CSS más específicos, que se consiguen usando el atributo `style` en las etiquetas. Sin embargo, hay otras formas más avanzadas de usar las CSS, que deberías tener en cuenta porque son todavía más versátiles y recomendadas.

ESTILO DEFINIDO PARA TODA UNA PÁGINA

Podemos definir, en la cabecera del documento, estilos para que sean aplicados a toda la página. Es una manera muy cómoda de darle forma al documento y muy potente, ya que estos estilos serán seguidos en toda la página y nos ahorraremos así "ensuciar" las etiquetas HTML colocando el atributo `style`.

Además, es común que los estilos declarados se quieran aplicar a distintas etiquetas dentro del mismo documento. Gracias a la aplicación de estilos para toda la página, podemos escribir los estilos una vez y usarlos para un número indefinido de etiquetas. Por ejemplo podremos definir el estilo a todos los párrafos una vez y que se aplique igualmente, sea cual sea el número de párrafos del documento. Por último, también tendremos la ventaja que, si más adelante deseamos cambiar los estilos de todas las etiquetas, lo haremos de una sola vez, ya que el estilo fue definido una única vez de manera global.

A grandes rasgos, entre `<style>` y `</style>`, se coloca el nombre de la etiqueta (o selector) para la que queremos definir los estilos y entre llaves `-{ }-` colocamos en sintaxis CSS las características de estilos. El concepto de selectores lo veremos más adelante.

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Ejemplo de estilos para toda una pagina</title>
```

```
<style>
```

```
h1 { text-decoration: underline; text-align: center }
```

```
p { font-family: arial,verdana; color: white; background-color: black }
```

```
body { color: black; background-color: #cccccc; text-indent: 1cm }
```

```
</style>
```

```
</head>
<body>
<h1>Pagina con estilos</h1>
<p>Pagina con estilos de ejemplo</p>
</body>
</html>
```

Como se puede apreciar en el código, hemos definido que la etiqueta `<h1>` se presentará

- Subrayado
- Centrada

También, por ejemplo, hemos definido que el cuerpo entero de la página (etiqueta `<body>`) se le apliquen los estilos siguientes:

- Color del texto negro
- Color del fondo grisáceo
- Margen lateral de 1 centímetro

Cabe destacar que muchos de los estilos aplicados a la etiqueta `<body>` son heredados por el resto de las etiquetas del documento, como el color del texto o su tamaño. Esto es así, siempre y cuando no se vuelvan a definir esos estilos en las etiquetas hijas, en cuyo caso el estilo de la etiqueta más concreta será el que mande. Puede verse este detalle en la etiqueta `<p>`, que tiene definidos estilos que ya fueron definidos para `<body>`. Los estilos que se tienen en cuenta son los de la etiqueta `<p>`, que es más concreta.

ESTILO DEFINIDO PARA TODO UN SITIO WEB

Una de las características más potentes del desarrollo con hojas de estilos es la posibilidad de **definir los estilos de todo un sitio web en una única declaración**.

Esto se consigue creando un archivo de extensión `.css` donde tan sólo colocamos las declaraciones de estilos de la página y enlazando todas las páginas del sitio con ese archivo. De este modo, todas las páginas comparten una misma declaración de estilos, reutilizando el código CSS de una manera mucho más potente.

Este es el modelo más ventajoso de aplicar estilos al documento HTML y por lo tanto el más recomendable. De hecho, cualquier otro modo de definir estilos no es considerado una buena práctica y lo tenemos que evitar siempre que se pueda.

Algunas de las ventajas de este modelo de definición de estilos son las siguientes:

- Se ahorra en líneas de código HTML, ya que no tenemos que escribir el CSS en la propia página (lo que reduce el peso del documento y mejora la velocidad de descarga).
- Se mantiene separado correctamente lo que es el contenido (HTML) de la presentación (CSS), que es uno de los objetivos de las hojas de estilo y una de las máximas de todo desarrollador: cada cosa en su sitio.

- Se evita la molestia de definir una y otra vez los estilos con el HTML y lo que es más importante, si cambiamos la declaración de estilos, cambiarán automáticamente todas las páginas del sitio web. Esto es una característica muy deseable, porque aumenta considerablemente la facilidad de mantenimiento del sitio web.

Veamos ahora cómo el proceso para incluir estilos con un fichero externo.

1- Creamos el fichero con la declaración de estilos

Es un fichero de texto normal con la extensión **.css** para aclararnos qué tipo de archivo es. El texto que debemos incluir debe ser escrito exclusivamente en sintaxis CSS, es decir, sería erróneo incluir código HTML en él: etiquetas y demás. Podemos ver un ejemplo a continuación.

El nombre de este archivo va a ser estilos.css.

```
p {
    font-size: 12cm;
    font-family: arial, helvetica;
    font-weight: normal;
}

h1 {
    font-size: 36cm;
    font-family: verdana, arial;
    text-decoration: underline;
    text-align: center;
    background-color: Teal;
}

body {
    background-color: #006600;
    font-family: arial;
    color: White;
}
```

2- Enlazamos la página web con la hoja de estilos

Para ello, vamos a colocar la etiqueta **<link>** dentro de la etiqueta **<head></head>** con los atributos siguientes:

- **rel:** indica el tipo de relación que tiene el recurso enlazado y la página HTML. Para los archivos CSS, siempre se utiliza el valor **stylesheet**.
- **href:** indica la URL del archivo CSS que contiene los estilos. La URL indicada puede ser relativa o absoluta y puede apuntar a un recurso interno o externo al sitio web.

Veamos una página web entera que enlaza con la declaración de estilos anterior:

```

<html>
<head>
<link rel="stylesheet" href="estilos.css">
<title>Ejemplo de pagina que lee estilos </title>
</head>
<body>
<h1>Pagina con estilos</h1>
<p>Pagina con estilos de ejemplo</p>
</body>
</html>

```

SELECTORES CSS

Teniendo en cuenta que ya podemos asignarle estilos a todo un sitio web, mediante un archivo css que usa selectores para elegir las etiquetas a las que asignarles los estilos, también tenemos que entender que existen varios tipos de selectores

Selector Universal

Se utiliza para seleccionar todos los elementos de la página. El siguiente ejemplo elimina el margen y el relleno de todos los elementos HTML (por ahora no es importante fijarse en la parte de la declaración de la regla CSS):

```

* {
    margin: 0;
    padding: 0;
}

```

Selector de Etiqueta

Selecciona todos los elementos de la página cuya etiqueta HTML coincide con el valor del selector. El siguiente ejemplo selecciona todos los párrafos de la página:

```

p {
    text-align: justify;
    font-family: Verdana;
}

```

El siguiente ejemplo selecciona todas las tablas y div de la página:

```

table, div {
    border: 1px solid red;
}

```

Selector Descendente

Selecciona los elementos que se encuentran dentro de otros elementos. Un elemento es descendiente de otro cuando se encuentra entre las etiquetas de apertura y de cierre del otro elemento.

El selector del siguiente ejemplo selecciona todos los elementos `` de la página que se encuentren dentro de un elemento `<p>`.

```
p span { color: red; }
```

Selector de Clase

¿Como hago para aplicarle estilos solo al primer párrafo?

Una de las soluciones más sencillas para aplicar estilos a un solo elemento de la página consiste en utilizar el atributo class de HTML sobre ese elemento para indicar directamente la regla CSS que se le debe aplicar. Ejemplo:

HTML:

```
<body>
<p class="destacado">Parrafo 1</p>
<p class="error">Parrafo 2</p>
<p>Parrafo 3</p>
</body>
```

CSS:

```
.destacado {
font-size: 15px;
}

.error {
color: red;
}
```

En nuestro archivo CSS para especificar una clase, vamos a poner punto('.') y el nombre de la clase que queremos que coincida con valor que pongamos en nuestro atributo class en el html.

Entonces, en el ejemplo podemos ver como el primer párrafo tiene el valor **destacado** y el segundo párrafo el valor **error** para el atributo class y en nuestro archivo CSS, hemos definido un estilo para esas clases.

El beneficio del atributo class, además de dejarnos asignar estilos a un solo elemento, es que después podemos reutilizar esa class para asignarle ese estilo a otros párrafos concretos o a otras etiquetas, solo deberemos ponerle el valor de un estilo que ya existe en el atributo class.

Selector de Id

En un documento HTML, los selectores de ID de CSS buscan un elemento basado en el contenido del atributo id. El atributo ID del elemento seleccionado debe coincidir exactamente con el valor dado en el selector. Este tipo de selectores sólo seleccionan un elemento de la página porque el valor del atributo id no se puede repetir en dos elementos diferentes de una misma página.

Ejemplo:

HTML:

```
<div id="identificador">jEste div tiene un ID especial!</div>
<div>Este solo es un div regular.</div>
```

CSS:

```
#identificador{
background-color: blue;
}
```

En nuestro archivo CSS para especificar un ID, vamos a poner el numeral ('#') y el nombre del ID que queremos que coincida con valor que pongamos en nuestro atributo ID en el html.

Como podemos ver el ID, es muy parecido al atributo class pero la diferencia es que el ID se puede usar para identificar un solo elemento, mientras que una clase se puede usar para agrupar más de uno.

PRIORIDAD EN APLICACIÓN DE ESTILO

Ahora que entendemos los selectores en CSS, tenemos que entender como prioriza los estilos CSS.

Herencia

Los hijos heredan los estilos de sus elementos padres, no es necesario declarar sus estilos si estos se mantienen igual.

```
body{
    color: yellow;
}
h2{
    color: yellow; /*No es necesario*/
}
```

Cascada

Todo estilo sobrescribe a uno anterior.

```
h2{
    color: yellow;
}
h2{
    color: red;
}
```

Especificidad

Cuando hay conflictos de estilos el navegador aplica sólo el de mayor especificidad.

```
h2{  
    color: red  
}  
h2.subtitle{  
    color: purple;  
}
```

UNIDADES DE MEDIDA CSS

Los valores que se pueden asignar a los atributos de estilo se pueden ver en una tabla más adelante en la guía. Muchos de los valores que podemos asignarle son unidades de medida, por ejemplo, el valor del tamaño de un margen o el tamaño de la fuente. Las unidades de medida CSS se pueden clasificar en dos grupos, las relativas y las absolutas. Más la posibilidad de expresar valores en porcentaje.

Absolutas: las unidades absolutas son medidas fijas, que deberían verse igual en todos los dispositivos. Como los centímetros, que son una convención de medida internacional. Pese a que en principio pueden parecer más útiles, puesto que se verán en todos los sistemas igual, tienen el problema de adaptarse menos a las distintas particularidades de los dispositivos que pueden acceder a una web y restan accesibilidad a nuestro web. Puede que en tu ordenador 1 centímetro sea una medida razonable, pero en un móvil puede ser un espacio exageradamente grande, puesto que la pantalla es mucho menor. Se aconseja utilizar, por tanto, medidas relativas.

- **pt** (puntos): Un punto es 1/72 pulgadas.
- **in** (pulgadas)
- **cm** (centímetros)
- **mm** (milímetros)
- **px** (pixeles): Es la unidad mínima de resolución de la pantalla. En realidad suele considerársela una unidad absoluta, relativa o híbrida dependiendo del criterio que se analice. Un pixel equivale a 0.26 milímetros.

Relativas: se llaman así porque son unidades relativas al medio o soporte sobre el que se está viendo la página web, que dependiendo de cada usuario puede ser distinto, puesto que existen muchos dispositivos que pueden acceder a la web, como ordenadores o teléfonos móviles. En principio las unidades relativas son más aconsejables, porque se ajustarán mejor al medio con el que el usuario está accediendo a nuestra web. Son las siguientes:

Unidad em

La unidad em se utiliza para hacer referencia al tamaño actual de la fuente que ha sido establecida en el navegador, que habitualmente es un valor aproximado a 16px (salvo que se modifique por el usuario). De esta forma, podemos trabajar simplificando las unidades a medidas en base a ese tamaño.

Por ejemplo, imaginemos que el tamaño de la fuente establecida en el navegador del usuario es exactamente 16px. Una cantidad 1em equivaldría a 16px, mientras que una cantidad de 2em sería justo el doble: 32px. Por otro lado, una cantidad de 0.5em sería justo la mitad: 8px.



Unidad porcentaje

Porcentaje (%), es una de las unidades relativas más utilizadas. Su valor está calculado siempre en base a otro elemento. Si lo aplicamos sobre una fuente es relativo al tamaño de la fuente declarada en el contexto, pero si lo aplicamos al width de un elemento entonces es relativo al ancho de su contenedor.

El porcentaje se utiliza para definir una unidad en función de la que esté definida en un momento dado. Imaginemos que estamos trabajando en 12pt y definimos una unidad como 150%. Esto sería igual al 150% de los 12pt actuales, que equivale a 18pt.

COLORES EN CSS

Con CSS se puede especificar colores para cada elemento HTML de la página, incluso hay elementos que podrían admitir varios colores, como el color de fondo o el color del borde. Pero bueno, vamos a ver ahora es las distintas maneras de escribir un color en una declaración CSS.

Porque lo más habitual es que especifiquemos un color con su valor RGB. Pero en CSS tenemos otras maneras de declarar colores que pueden interesarnos, como mínimo para poder entender el código CSS cuando lo veamos escrito.

NOTACIÓN HEXADECIMAL RGB

Se especifican los tres valores de color (rojo, verde y azul) con valores en hexadecimal entre 00 y FF.

```
background-color: #ff8800;
```

NOMBRE DEL COLOR

También podemos definir un color por su nombre. Los nombres de colores son en inglés, los mismos que sirven para especificar colores con HTML.

```
color: red;
```

```
border-color: Lime;
```

NOTACIÓN DE COLOR CON PORCENTAJES DE RGB

Se puede definir un color por los distintos porcentajes de valores RGB. Si todos los valores están al 100% el color es blanco. Si todos están al 0% obtendríamos el negro y con combinaciones de distintos porcentajes de RGB obtendríamos cualquier matiz de color.

```
color: rgb(33%, 0%, 0%);
```

NOTACIÓN POR VALORES DECIMALES DE RGB, DE 0 A 255

De una manera similar a la notación por porcentajes de RGB se puede definir un color directamente con valores decimales en un rango desde 0 a 255.

`color: rgb(200,255,0);`

De entre todas estas notaciones podemos utilizar la que más nos interese o con la que nos sintamos más a gusto. Nosotros en nuestros ejemplos venimos utilizando la notación hexadecimal RGB por habernos acostumbrado a ella en HTML.

COLOR TRANSPARENTE

Para finalizar, podemos comentar que también existe el color transparente, que no es ningún color, sino que especifica que el elemento debe tener el mismo color que el fondo donde está. Este valor, transparent, sustituye al color. Podemos indicarlo en principio sólo para fondos de elementos, es decir, para el atributo background-color.

`background-color: transparent;`

PROPIEDADES CSS

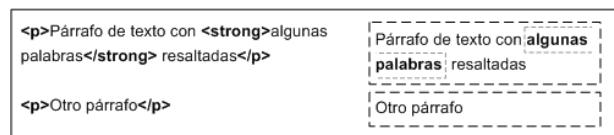
Tanto para practicar en tu aprendizaje como para trabajar con las CSS lo mejor es disponer de las distintas propiedades y valores de estilos que podemos aplicarle a las páginas web.

Aquí puedes ver las propiedades CSS más fundamentales para aplicar estilos a elementos básicos, que te vendrá perfectamente para comenzar con las CSS. Pero antes debemos explicar el concepto de **el modelo de caja** para poder entender algunas de las propiedades de css.

EL MODELO DE CAJA

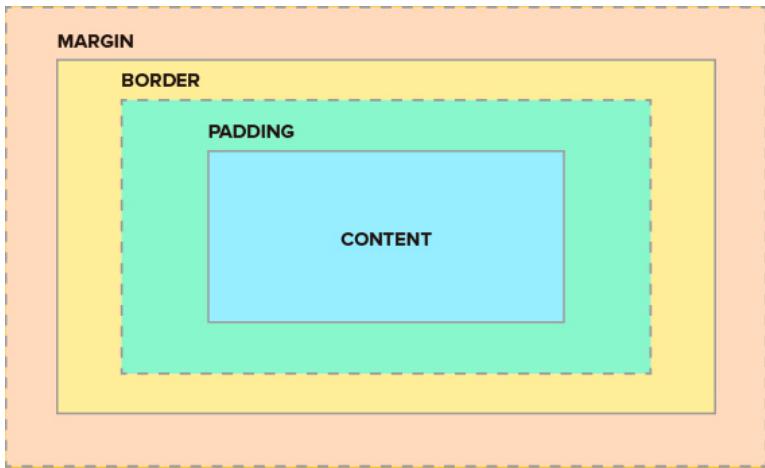
El modelo de cajas o "box model" es seguramente la característica más importante del lenguaje de hojas de estilos CSS, ya que condiciona el diseño de todas las páginas web. El modelo de cajas es el comportamiento de CSS que hace que todos los elementos de las páginas se representen mediante cajas rectangulares.

Las cajas de una página se crean automáticamente. Cada vez que se inserta una etiqueta HTML, se crea una nueva caja rectangular que encierra los contenidos de ese elemento. La siguiente imagen muestra las tres cajas rectangulares que crean las tres etiquetas HTML que incluye la página:



Las cajas de las páginas no son visibles a simple vista porque inicialmente no muestran ningún color de fondo ni ningún borde.

Los navegadores crean y colocan las cajas de forma automática, pero CSS permite modificar todas sus características. Cada una de las cajas está formada por cuatro partes, tal y como muestra la siguiente imagen:



- **Contenido** (content): se trata del contenido HTML del elemento (las palabras de un párrafo, una imagen, el texto de una lista de elementos, etc.)
- **Relleno** (padding): espacio libre opcional existente entre el contenido y el borde.
- **Borde** (border): línea que encierra completamente el contenido y su relleno.
- **Margen** (margin): separación opcional existente entre la caja y el resto de cajas adyacentes.

Existen otras dos partes de una caja que son:

- **Imagen de fondo** (background image): imagen que se muestra por detrás del contenido y el espacio de relleno.
- **Color de fondo** (background color): color que se muestra por detrás del contenido y el espacio de relleno.

El relleno y el margen son transparentes, por lo que en el espacio ocupado por el relleno se muestra el color o imagen de fondo (si están definidos) y en el espacio ocupado por el margen se muestra el color o imagen de fondo de su elemento padre (si están definidos). Si ningún elemento padre tiene definido un color o imagen de fondo, se muestra el color o imagen de fondo de la propia página (si están definidos).

Si una caja define tanto un color como una imagen de fondo, la imagen tiene más prioridad y es la que se visualiza. No obstante, si la imagen de fondo no cubre totalmente la caja del elemento o si la imagen tiene zonas transparentes, también se visualiza el color de fondo. Combinando imágenes transparentes y colores de fondo se pueden lograr efectos gráficos muy interesantes.

Teniendo esto en cuenta podemos ver las siguientes propiedades de css:

Ancho

La propiedad CSS que controla la anchura de la caja de los elementos se denomina **width**.

width	Anchura
Valores	<medida> <porcentaje> auto inherit
Se aplica a	Todos los elementos, salvo los elementos en línea que no sean imágenes, las filas de tabla y los grupos de filas de tabla
Valor inicial	auto
Descripción	Establece la anchura de un elemento

Alto

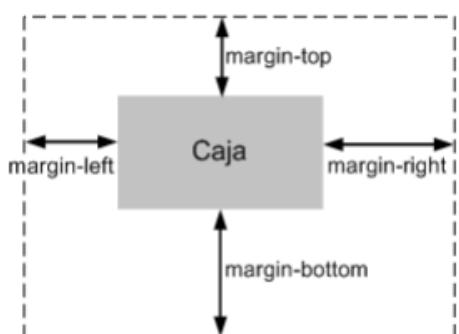
La propiedad CSS que controla la anchura de la caja de los elementos se denomina **height**.

height	Altura
Valores	<medida> <porcentaje> auto inherit
Se aplica a	Todos los elementos, salvo los elementos en línea que no sean imágenes, las columnas de tabla y los grupos de columnas de tabla
Valor inicial	auto
Descripción	Establece la altura de un elemento

Margen

CSS define cuatro propiedades para controlar cada uno de los márgenes horizontales y verticales de un elemento.

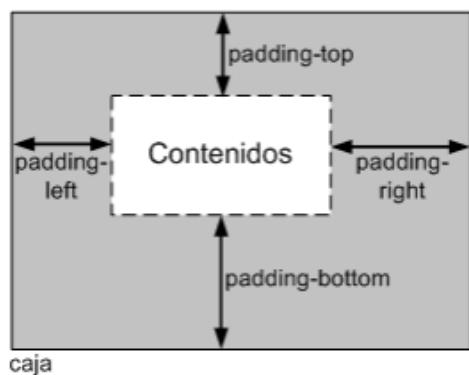
margin-top margin-right margin-bottom margin-left	Margen superior Margen derecho Margen inferior Margen izquierdo
Valores	<medida> <porcentaje> auto inherit
Se aplica a	Todos los elementos, salvo margin-top y margin-bottom que sólo se aplican a los elementos de bloque y a las imágenes
Valor inicial	0
Descripción	Establece cada uno de los márgenes horizontales y verticales de un elemento



Relleno

CSS define cuatro propiedades para controlar cada uno de los espacios de relleno horizontales y verticales de un elemento.

padding-top padding-right padding-bottom padding-left	Relleno superior Relleno derecho Relleno inferior Relleno izquierdo
Valores	<medida> <porcentaje> inherit
Se aplica a	Todos los elementos excepto algunos elementos de tablas como grupos de cabeceras y grupos de pies de tabla
Valor inicial	0
Descripción	Establece cada uno de los rellenos horizontales y verticales de un elemento



Bordes - Tamaño

CSS permite definir el aspecto de cada uno de los cuatro bordes horizontales y verticales de los elementos. Para cada borde se puede establecer su anchura, su color y su estilo.

border-top-width border-right-width border-bottom-width border-left-width	Anchura del borde superior Anchura del borde derecho Anchura del borde inferior Anchura del borde izquierdo
Valores	(<medida> thin medium thick) inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	Medium
Descripción	Establece la anchura de cada uno de los cuatro bordes de los elementos

Bordes - Color

El color de los bordes se controla con las cuatro propiedades siguientes:

border-top-color border-right-color border-bottom-color border-left-color	Color del borde superior Color del borde derecho Color del borde inferior Color del borde izquierdo
Valores	<color> transparent inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	-
Descripción	Establece el color de cada uno de los cuatro bordes de los elementos

Bordes - Estilo

El color de los bordes se controla con las cuatro propiedades siguientes:

border-top-color border-right-color border-bottom-color border-left-color	Color del borde superior Color del borde derecho Color del borde inferior Color del borde izquierdo
Valores	<color> transparent inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	-
Descripción	Establece el color de cada uno de los cuatro bordes de los elementos

Bordes - Forma Resumida

Todos los estilos de los bordes se controlan con la siguiente siguientes:

border	Estilo completo de todos los bordes
Valores	(<medida_borde> <color_borde> <estilo_borde>) inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	-
Descripción	Establece el estilo completo de todos los bordes de los elementos

Fondo - Color

El color de fondo se establece con esta propiedad:

background-color	Color de fondo
Valores	<color> transparent inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	transparent
Descripción	Establece un color de fondo para los elementos

La imagen de fondo se establece con esta propiedad:

background-image	Imagen de fondo
Valores	<code><url> none inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>none</code>
Descripción	Establece una imagen como fondo para los elementos

Fondo - Repetición

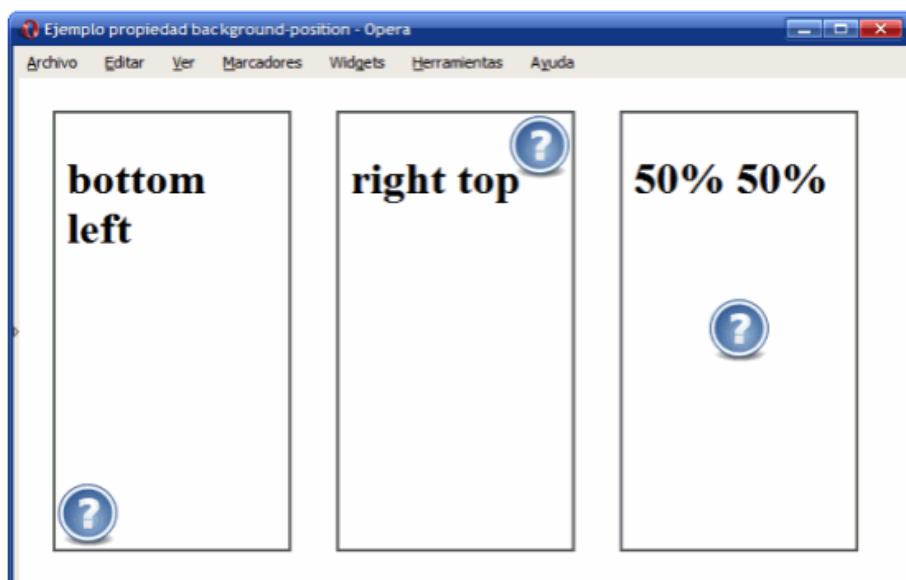
La repetición de la imagen de fondo se configura con esta propiedad:

background-repeat	Repetición de la imagen de fondo
Valores	<code>repeat repeat-x repeat-y no-repeat inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>repeat</code>
Descripción	Controla la forma en la que se repiten las imágenes de fondo

Fondo - Posición

La posición de la imagen de fondo se configura con esta propiedad:

background-position	Posición de la imagen de fondo
Valores	<code>((<porcentaje> <medida> left center right) (<porcentaje> <medida> top center bottom)?) ((left center right) (top center bottom)) inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>0% 0%</code>
Descripción	Controla la posición en la que se muestra la imagen en el fondo del elemento



Fondo - Imagen de Fondo

Para controlar la manera de visualizar la imagen de fondo:

background-attachment	Comportamiento de la imagen de fondo
Valores	<code>scroll fixed inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>scroll</code>
Descripción	Controla la forma en la que se visualiza la imagen de fondo: permanece fija cuando se hace scroll en la ventana del navegador o se desplaza junto con la ventana

Fondo - Resumida

Establecer todas las propiedades de fondo:

background	Fondo de un elemento
Valores	<code>(<background-color> <background-image> <background-repeat> <background-attachment> <background-position>) inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	-
Descripción	Establece todas las propiedades del fondo de un elemento

Tipografía - Resumida

CSS define numerosas propiedades para modificar la apariencia del texto. A pesar de que no dispone de tantas posibilidades como los lenguajes y programas específicos para crear documentos impresos, CSS permite aplicar estilos complejos y muy variados al texto de las páginas web. La propiedad básica que define CSS relacionada con la tipografía se denomina color y se utiliza para establecer el color de la letra.

color	Color del texto
Valores	<code><color> inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	Depende del navegador
Descripción	Establece el color de letra utilizado para el texto

Tipografía - Fuente

La otra propiedad básica que define CSS relacionada con la tipografía se denomina font-family y se utiliza para indicar el tipo de letra con el que se muestra el texto.

font-family	Tipo de letra
Valores	<code>((<nombre_familia> <familia_generica>) (,<nombre_familia> <familia_generica>)*) inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	Depende del navegador
Descripción	Establece el tipo de letra utilizado para el texto

Tipografía – Tamaño

Una vez seleccionado el tipo de letra, se puede modificar su tamaño mediante la propiedad font-size.

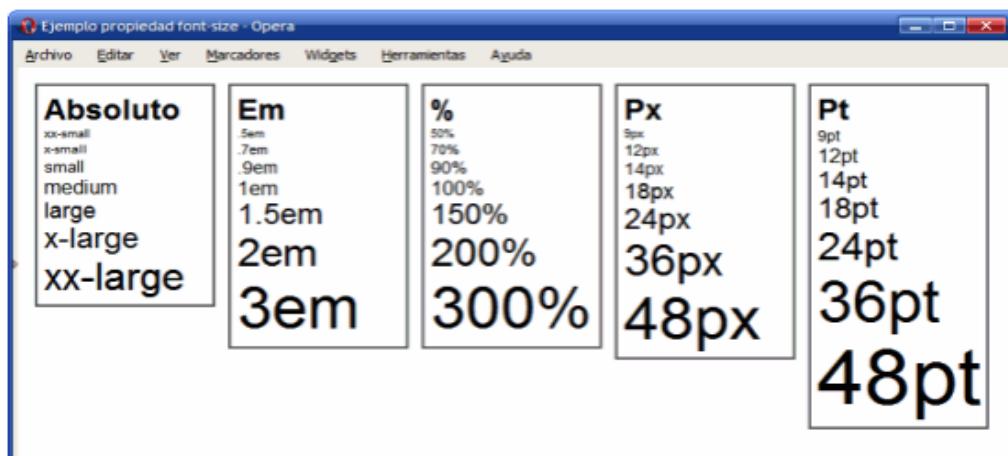
font-size	Tamaño de letra
Valores	<tamaño_absoluto> <tamaño_relativo> <medida> <porcentaje> inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	medium
Descripción	Establece el tamaño de letra utilizado para el texto

Tipografía – Tamaño

Además de todas las unidades de medida relativas y absolutas y el uso de porcentajes, CSS permite utilizar una serie de palabras clave para indicar el tamaño de letra del texto:

Tamaño Absoluto: indica el tamaño de letra de forma absoluta mediante alguna de las siguientes palabras clave: xx-small, x-small, small, medium, large, x-large, xx-large.

Tamaño Relativo: indica de forma relativa el tamaño de letra del texto mediante dos palabras clave (larger, smaller) que toman como referencia el tamaño de letra del elemento padre.



Tipografía – Grosor

Una vez indicado el tipo y el tamaño de letra, es habitual modificar otras características como su grosor (texto en negrita) y su estilo (texto en cursiva). La propiedad que controla la anchura de la letra es font-weight.

font-weight	Anchura de la letra
Valores	normal bold bolder lighter 100 200 300 400 500 600 700 800 900 inherit
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	normal
Descripción	Establece la anchura de la letra utilizada para el texto

Una vez indicado el tipo y el tamaño de letra, es habitual modificar otras características como su grosor (texto en negrita) y su estilo (texto en cursiva). La propiedad que controla la anchura de la letra es font-weight.

font-style	Estilo de la letra
Valores	<code>normal italic oblique inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>normal</code>
Descripción	Establece el estilo de la letra utilizada para el texto

Texto - Alineación

Para establecer la alineación del contenido del elemento. La propiedad text-align no sólo alinea el texto que contiene un elemento, sino que también alinea todos sus contenidos, como por ejemplo las imágenes.

text-align	Alineación del texto
Valores	<code>left right center justify inherit</code>
Se aplica a	Elementos de bloque y celdas de tabla
Valor inicial	<code>left</code>
Descripción	Establece la alineación del contenido del elemento

Texto - Interlineado

El interlineado de un texto se controla mediante la propiedad line-height, que permite controlar la altura ocupada por cada línea de texto:

line-height	Interlineado
Valores	<code>normal <numero> <medida> <porcentaje> inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>normal</code>
Descripción	Permite establecer la altura de línea de los elementos

Texto - Decoración

El valor underline subraya el texto.

El valor overline añade una línea en la parte superior del texto.

El valor line-through muestra el texto tachado con una línea continua, por lo que su uso tampoco es muy habitual.

El valor blink muestra el texto parpadeante.

text-decoration	Decoración del texto
Valores	<code>none (underline overline line-through blink) inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>none</code>
Descripción	Establece la decoración del texto (subrayado, tachado, parpadeante, etc.)

Texto - Transformación

El valor capitalize transforma a mayúsculas la primera letra de las palabras del texto.

El valor uppercase transforma a mayúsculas todo el texto.

El valor lowercase transforma a minúsculas todo el texto.

text-transform	Transformación del texto
Valores	<code>capitalize uppercase lowercase none inherit</code>
Se aplica a	Todos los elementos
Valor inicial	<code>none</code>
Descripción	Transforma el texto original (lo transforma a mayúsculas, a minúsculas, etc.)

Imágenes – Ancho / Altura

Utilizando las propiedades width y height, es posible mostrar las imágenes con cualquier altura/anchura, independientemente de su altura/anchura real:

```
#destacada {
    width: 120px;
    height: 250px;
}



```

No obstante, si se utilizan alturas/anchuras diferentes de las reales, el navegador deforma las imágenes y el resultado estético es muy desgradable.

Imágenes – Bordes

Cuando una imagen forma parte de un enlace, los navegadores muestran por defecto un borde azul grueso alrededor de las imágenes. Por tanto, una de las reglas más utilizadas en los archivos CSS es la que elimina los bordes de las imágenes con enlaces:

```
img {
    border: none;
}
```

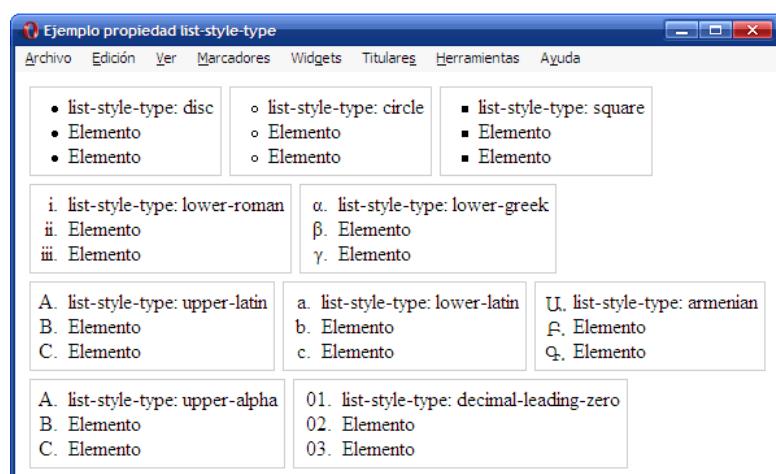
Listas – Viñetas Personalizadas

Por defecto, los navegadores muestran los elementos de las listas no ordenadas con una viñeta formada por un pequeño círculo de color negro. Los elementos de las listas ordenadas se muestran por defecto con la numeración decimal utilizada en la mayoría de países.

No obstante, CSS define varias propiedades para controlar el tipo de viñeta que muestran las listas, además de poder controlar la posición de la propia viñeta. La propiedad básica es la que controla el tipo de viñeta que se muestra y que se denomina `list-style-type`.

Propiedad	list-style-type
Valores	<code>disc</code> <code>circle</code> <code>square</code> <code>decimal</code> <code>decimal-leading-zero</code> <code>lower-roman</code> <code>upper-roman</code> <code>lower-greek</code> <code>lower-latin</code> <code>upper-latin</code> <code>armenian</code> <code>georgian</code> <code>lower-alpha</code> <code>upper-alpha</code> <code>none</code> <code>inherit</code>
Se aplica a	Elementos de una lista
Valor inicial	<code>disc</code>
Descripción	Permite establecer el tipo de viñeta mostrada para una lista

La siguiente imagen muestra algunos de los valores definidos por la propiedad `list-style-type`:

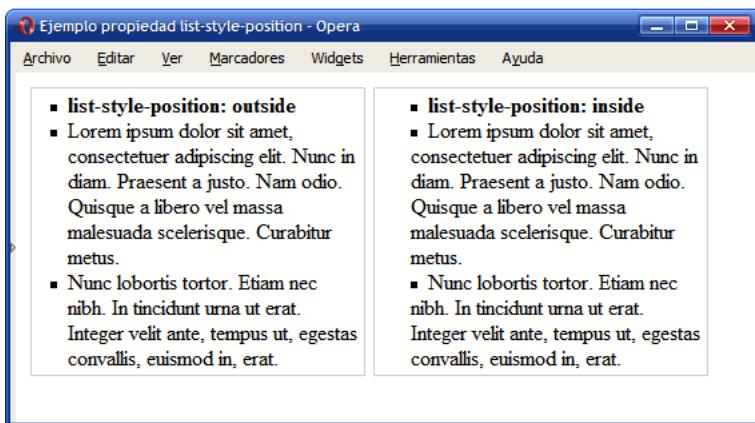


Listas – Viñetas Posición

La propiedad `list-style-position` permite controlar la colocación de las viñetas.

Propiedad	list-style-position
Valores	<code>inside</code> <code>outside</code> <code>inherit</code>
Se aplica a	Elementos de una lista
Valor inicial	<code>outside</code>
Descripción	Permite establecer la posición de la viñeta de cada elemento de una lista

La diferencia entre los valores `outside` y `inside` se hace evidente cuando los elementos contienen mucho texto, como en la siguiente imagen:



Utilizando las propiedades anteriores (list-style-type y list-style-position), se puede seleccionar el tipo de viñeta y su posición, pero no es posible personalizar algunas de sus características básicas como su color y tamaño.

Listas – Viñetas Aspecto

Cuando se requiere personalizar el aspecto de las viñetas, se debe emplear la propiedad list-style-image, que permite mostrar una imagen propia en vez de una viñeta automática.

Propiedad	list-style-image
Valores	url none inherit
Se aplica a	Elementos de una lista
Valor inicial	none
Descripción	Permite reemplazar las viñetas automáticas por una imagen personalizada

Las imágenes personalizadas se indican mediante la URL de la imagen. Si no se encuentra la imagen o no se puede cargar, se muestra la viñeta automática correspondiente (salvo que explícitamente se haya eliminado mediante la propiedad list-style-type).

La siguiente imagen muestra el uso de la propiedad list-style-image mediante tres ejemplos sencillos de listas con viñetas personalizadas:



Las reglas CSS correspondientes al ejemplo anterior se muestran a continuación:

```
ul.ok { list-style-image: url("imagenes/ok.png"); }

ul.flecha { list-style-image: url("imagenes/flecha.png"); }

ul.circulo { list-style-image: url("imagenes/circulo_rojo.png"); }
```

Listas – Menú Vertical

Los sitios web correctamente diseñados emplean las listas de elementos para crear todos sus menús de navegación. Utilizando la etiqueta `` de HTML se agrupan todas las opciones del menú y haciendo uso de CSS se modifica su aspecto para mostrar un menú horizontal o vertical.

A continuación se muestra la transformación de una lista sencilla de enlaces en un menú vertical de navegación.

```
<ul>
<li><a href="#">Elemento 1</a></li>
<li><a href="#">Elemento 2</a></li>
<li><a href="#">Elemento 3</a></li>
<li><a href="#">Elemento 4</a></li>
<li><a href="#">Elemento 5</a></li>
<li><a href="#">Elemento 6</a></li>
</ul>
```

Aspecto final del menú vertical:



El proceso de transformación de la lista en un menú requiere de los siguientes pasos:

1) Definir la anchura del menú:

```
ul.menu { width: 180px; }
```

2) Eliminar las viñetas automáticas y todos los márgenes y espaciados aplicados por defecto:

```
ul.menu {
list-style: none;
margin: 0;
padding: 0;
width: 180px;
}
```

3) Añadir un borde al menú de navegación y establecer el color de fondo y los bordes de cada elemento del menú:

```
ul.menu {  
    border: 1px solid #7C7C7C;  
    border-bottom: none;  
    list-style: none;  
    margin: 0;  
    padding: 0;  
    width: 180px;  
}  
  
ul.menu li {  
    background: #F4F4F4;  
    border-bottom: 1px solid #7C7C7C;  
    border-top: 1px solid #FFF;  
}
```

4) Aplicar estilos a los enlaces: mostrarlos como un elemento de bloque para que ocupen todo el espacio de cada del menú, añadir un espacio de relleno y modificar los colores y la decoración por defecto:

```
ul.menu li a {  
    color: #333;  
    display: block;  
    padding: .2em 0 .2em .5em;  
    text-decoration: none;  
}
```

Tablas – Bordes Celdas

Cuando se aplican bordes a las celdas de una tabla, el aspecto por defecto con el que se muestra en un navegador es el siguiente:



The screenshot shows a table with 5 columns and 5 rows. The columns are labeled A through E at the top. The rows are labeled a through d on the left. Each cell contains a number from 1 to 4. The table has a border around each cell, and there are vertical and horizontal lines separating the cells.

A	B	C	D	E
a	1	2	3	4
b	1	2	3	4
c	1	2	3	4
d	1	2	3	4

El código HTML y CSS del ejemplo anterior se muestra a continuación:

```

.normal {
    width: 250px;
    border: 1px solid #000;
}

.normal th, .normal td {
    border: 1px solid #000;
}

<table class="normal" summary="Tabla genérica">
<tr>
<th scope="col">A</th>
<th scope="col">B</th>
<th scope="col">C</th>
<th scope="col">D</th>
<th scope="col">E</th>
</tr>
</table>

```

El estándar CSS 2.1 define dos modelos diferentes para el tratamiento de los bordes de las celdas. La propiedad que permite seleccionar el modelo de bordes es border-collapse:

Propiedad	border-collapse
Valores	collapse separate inherit
Se aplica a	Todas las tablas
Valor inicial	separate
Descripción	Define el mecanismo de fusión de los bordes de las celdas adyacentes de una tabla

El modelo collapse fusiona de forma automática los bordes de las celdas adyacentes, mientras que el modelo separate fuerza a que cada celda muestre sus cuatro bordes. Por defecto, los navegadores utilizan el modelo separate, tal y como se puede comprobar en el ejemplo anterior. Ejemplo collapse:



El código CSS completo del ejemplo anterior se muestra a continuación:

```

.normal {
    width: 250px;
    border: 1px solid #000;
    border-collapse: collapse;
}

.normal th, .normal td {
    border: 1px solid #000;
}



| A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|
|---|---|---|---|---|


```

Si se opta por el modelo separate (que es el que se aplica si no se indica lo contrario) se puede utilizar la propiedad border-spacing para controlar la separación entre los bordes de cada celda.

Propiedad	border-spacing
Valores	unidad de medida unidad de medida? inherit
Se aplica a	Todas las tablas
Valor inicial	0
Descripción	Establece la separación entre los bordes de las celdas adyacentes de una tabla

Si solamente se indica como valor una medida, se asigna ese valor como separación horizontal y vertical. Si se indican dos medidas, la primera es la separación horizontal y la segunda es la separación vertical entre celdas.

La propiedad border-spacing sólo controla la separación entre celdas y por tanto, no se puede utilizar para modificar el tipo de modelo de bordes que se utiliza. En concreto, si se establece un valor igual a 0 para la separación entre los bordes de las celdas, el resultado es muy diferente al modelo collapse:

The screenshot shows a table with five columns labeled A through E and four rows labeled a through d. The table has a border and a gap between the rows and columns, demonstrating the effect of the border-spacing property.

A	B	C	D	E
a	1	2	3	4
b	1	2	3	4
c	1	2	3	4
d	1	2	3	4

Formularios – Campos de Texto

Por defecto, los campos de texto de los formularios no incluyen ningún espacio de relleno, por lo que el texto introducido por el usuario aparece pegado a los bordes del cuadro de texto.

Añadiendo un pequeño padding a cada elemento <input>, se mejora notablemente el aspecto del formulario:

The screenshot shows two side-by-side forms. The top section, titled 'Formulario sin padding en los input', shows two input fields with 'lorem ipsum' and '*****'. The bottom section, titled 'Formulario con padding en los input', shows the same two input fields but with visible padding around the text.

La regla CSS necesaria para mejorar el formulario es muy sencilla:

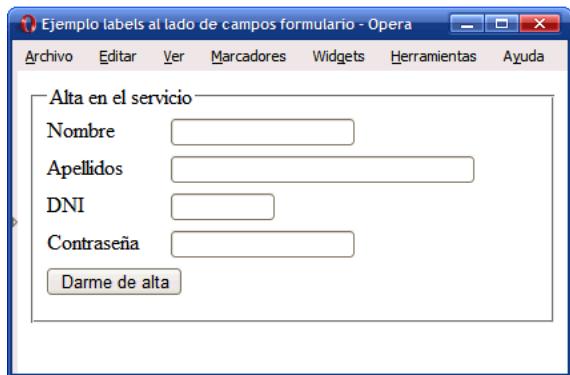
```
form.elegante input {
    padding: .2em;
}
```

Formularios – Labels Alineadas y Formateadas

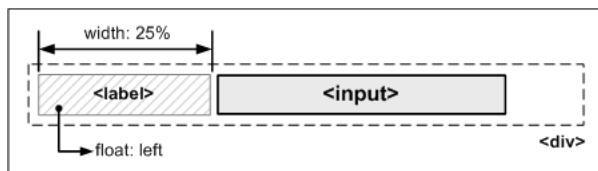
Los elementos <input> y <label> de los formularios son elementos en línea, por lo que el aspecto que muestran los formularios por defecto, es similar al de la siguiente imagen:

The screenshot shows a form titled 'Alta en el servicio' with four input fields. The labels ('Nombre', 'Apellidos', 'DNI', 'Contraseña') are positioned directly above their respective input fields, which is the default behavior without CSS styling.

Aprovechando los elementos <label>, se pueden aplicar unos estilos CSS sencillos que permitan mostrar el formulario con el aspecto de la siguiente imagen:



Para mostrar un formulario tal y como aparece en la imagen anterior no es necesario crear una tabla y controlar la anchura de sus columnas para conseguir una alineación perfecta. Sin embargo, sí que es necesario añadir un nuevo elemento (por ejemplo un <div>) que encierre a cada uno de los campos del formulario (<label> y <input>). El esquema de la solución propuesta es el siguiente:



Por tanto, en el código HTML del formulario se añaden los elementos <div>:

```
<form>
  <fieldset>
    <legend>Alta en el servicio</legend>
    <div>
      <label for="nombre">Nombre</label>
      <input type="text" id="nombre" />
    </div>
    <div>
      <label for="apellidos">Apellidos</label>
      <input type="text" id="apellidos" size="35" />
    </div>
  </fieldset>
</form>
```

Y en el código CSS se añaden las reglas necesarias para alinear los campos del formulario:

```
div {
  margin: .4em 0;
```

```
div label {  
    width: 25%;  
    float: left;  
}
```

PSEUDO-CLASES

CSS también permite aplicar diferentes estilos a un mismo enlace en función de su estado. De esta forma, es posible cambiar el aspecto de un enlace cuando por ejemplo el usuario pasa el ratón por encima o cuando el usuario pincha sobre ese enlace.

Como con los atributos id o class no es posible aplicar diferentes estilos a un mismo elemento en función de su estado, CSS introduce un nuevo concepto llamado pseudo-clases. En concreto, CSS define las siguientes cuatro pseudo-clases:

- **:link**, aplica estilos a los enlaces que apuntan a páginas o recursos que aún no han sido visitados por el usuario.
- **:visited**, aplica estilos a los enlaces que apuntan a recursos que han sido visitados anteriormente por el usuario. El historial de enlaces visitados se borra automáticamente cada cierto tiempo y el usuario también puede borrarlo manualmente.
- **:hover**, aplica estilos al enlace sobre el que el usuario ha posicionado el puntero del ratón.
- **:active**, aplica estilos al enlace que está clickeado el usuario.

Esto se vería así:

```
/* link sin visitar */  
a:link {  
    color: red;  
}  
/* link visitado */  
a:visited {  
    color: green;  
}  
  
/* mouse sobre el link */  
a:hover {  
    color: pink;  
}  
  
/* link clickeado */  
a:active {  
    color: blue;  
}
```

BOOTSTRAP

Es un framework de interfaz de usuario, de código abierto, creado para un desarrollo web más rápido y sencillo. Mark Otto y Jacob Thornton fueron los creadores iniciales. El framework combina CSS y JavaScript para estilizar los elementos de una página HTML.

Contiene todo tipo de plantillas de diseño basadas en HTML y CSS para diversas funciones y componentes, como navegación, sistema de cuadrícula, carruseles de imágenes y botones.

Si bien Bootstrap ahorra tiempo al desarrollador de tener que administrar las plantillas repetidamente, su objetivo principal es crear sitios responsive. Permite que la interfaz de usuario de un sitio web funcione de manera óptima en todos los tamaños de pantalla, ya sea en teléfonos de pantalla pequeña o en dispositivos de escritorio de pantalla grande.

Por lo tanto, los desarrolladores no necesitan crear sitios específicos para dispositivos y limitar su rango de audiencia.

ARCHIVOS PRIMARIOS DE BOOTSTRAP

Ya sabemos qué es Bootstrap; consiste en una colección de sintaxis que realizan funciones específicas. Debido a esto, tiene sentido que el marco tenga solo tres diferentes tipos de archivos. A continuación, detallamos los tres archivos principales que administran esta interfaz de usuario y la funcionalidad de un sitio web.

BOOTSTRAP.CSS

Esta es la hoja de estilos de bootstrap, gracias a esta podremos implementar estilos ya definidos y así estilizar nuestra página de una manera sencilla. Además las plantillas que contiene bootstrap, usan esta hoja de estilos.

BOOTSTRAP.JS

Este archivo es la parte principal de Bootstrap. Consiste en archivos JavaScript que son responsables de la interactividad del sitio web.

CÓMO USAR BOOTSTRAP

Para utilizar bootstrap lo único que vamos a tener que hacer es ir a estas dos páginas:

<https://getbootstrap.com/docs/4.5/getting-started/introduction/#css>

<https://getbootstrap.com/docs/4.5/getting-started/introduction/#js>

Dentro de estas dos páginas vamos a encontrar una etiqueta link para el CSS de Bootstrap y unas etiquetas script para el Javascript de Bootstrap.

Para poder usar Bootstrap lo que haremos es pegar el link con la hoja de estilos de Bootstrap en la etiqueta <head> de nuestro html y las etiquetas script antes de la etiqueta de cierre </body>.

Esto se vería así:

```

<!DOCTYPE html>

<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <link rel="stylesheet"
      href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@4.5.3/dist/css/bootstrap.min.css"
      integrity="sha384-TX8t27EcRE3e/ihU7zmQxVncDAy5ulKz4rEkgIXeMed4M0jlfIDPvg6uqKI2xXr2"
      crossorigin="anonymous">
    <title>Pagina con bootstrap</title>
  </head>
  <body>
    <script src="https://code.jquery.com/jquery-3.5.1.slim.min.js" integrity="sha384-DfXdz2htPH0lsSSs5nCTpuj/zy4C+OGpamoFVy38MVBnE+lbbVYUew+OrCXaRkfj"
      crossorigin="anonymous"></script>
    <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@4.5.3/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"
      integrity="sha384-ho+j7jyWK8fNQe+A12Hb8AhRq26LrZ/JpcUGGOn+Y7RsweNrtN/tE3MoK7ZeZDyx"
      crossorigin="anonymous"></script>
  </body>
</html>

```

Una vez que hemos hecho esto, ya podemos usar Bootstrap y sus plantillas.

PLANTILLAS

Dado que es uno de los framework más utilizados, podemos encontrar un amplio abanico de marcos de trabajo pensados y diseñados a partir de los componentes y estilos que presenta Bootstrap, de modo que existen variables y ejemplos listos para utilizar en proyectos específicos.

<https://themes.getbootstrap.com/official-themes/>

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

1) ¿Qué significa el acrónimo HTML?:

- a) Hyper Text Mask Language.
- b) Hard Text Markup Language.
- c) Hyper Text Markup Language.
- d) Hard Text Mask Language.

2) HTML es un lenguaje:

- a) De programación.
- b) De marcado.
- c) Hablado.
- d) Ninguno de los anteriores.

3) La etiqueta que encierra todo el contenido de una página es:

- a) <head></head>
- b) <body></body>
- c) !DOCTYPE
- d) <html></html>

4) La etiqueta que es el contenedor de todo aquello que se va incluir en el html es:

- a) <head></head>
- b) <body></body>
- c) !DOCTYPE
- d) <html></html>

5) La etiqueta que encierra todo el contenido visible al usuario es:

- a) <head></head>
- b) <body></body>
- c) !DOCTYPE
- d) <html></html>

6) ¿Cuál de estos no es un atributo básico?

- a) id
- b) class
- c) style
- d) align

7) En relación a HTML cual de estas es verdadera:

- a) Todas las etiquetas deben ir en minúsculas
- b) Todas las etiquetas tienen apertura y cierre
- c) HTML5 es la ultima versión de HTML
- d) Ninguna es cierta

8) ¿Cuál es la etiqueta para indicar un salto de línea?

- a) </br>
- b) <breakLine>
- c)

- d) <hr>

9) ¿Cuál es la etiqueta para poner texto en negrita?

- a)
- b) <bold></bold>
- c) <i></i>
- d) <u></u>

10) ¿Qué etiqueta se usa para escribir una lista no ordenada?

- a)
- b)
- c)
- d) <list>

11) ¿Qué etiqueta se usa para denominar cada fila en una tabla html?

- a) <tr>
- b) <td>
- c) <th>
- d)

12) ¿Qué atributo debe ir siempre en la etiqueta <a>?

- a) src
- b) align
- c) href
- d) alt

13) ¿Qué significa CSS?

- a) Cascading Style Sheets
- b) Coded Style Sheets
- c) Color Style Sheets
- d) Carrot Soup Sauce

14) En que parte del HTML podemos agregar la hoja de estilos

- a) <Body>
- b) <Head>
- c) <Footer>
- d) <Nav>

15) La etiqueta para agregar el archivo CSS a el archivo HTML es:

- a) <head>
- b) <link>
- c) <css>
- d) <meta>

16) Para delimitar un bloque de CSS usamos:

- a) Llaves {}
- b) Parentesis ()
- c) Comas ,,
- d) Corchetes []

17) ¿Cual de estos no es un tipo de selector?

- a) Selector de Clase
- b) Selector de Etiqueta
- c) Selector Universal
- d) Selector de Cascada

18) En relación al atributo class cual es cierta:

- a) No se puede repetir en dos elementos
- b) Es reutilizable
- c) Debe ir siempre
- d) Ninguna es cierta

19) ¿Cuál de estas no es una unidad de medida en CSS?

- a) Puntos
- b) Pulgadas
- c) Pies
- d) Milimetros

20) ¿Cuál de estas no es una manera de especificar colores en CSS?

- a) RGB
- b) Binario
- c) Nombre
- d) Hexadecimal

21) ¿Cuál de estos atributos no es parte del modelo de caja?

- a) Margen
- b) Relleno
- c) Borde
- d) Longitud

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para la realización de los ejercicios que se describen a continuación, es necesario tener instalado Visual Studio Code o alguna aplicación parecida. Si no lo tienen instalado aquí les dejamos el link: [Visual Studio Code](#).

Recomendamos también ir al apartado de bibliografía al final de la guía por si necesitamos reforzar o queremos saber más sobre los temas vistos.

1. Crear un archivo HTML, que contenga un encabezado `<h1>` seguido de un párrafo y un encabezado `<h2>` seguido de otro párrafo. Después, hacer que un párrafo se muestre en negrita y el otro en itálica. Utilizar saltos de línea si los consideran necesarios.
2. Ahora vamos a tener que centrar nuestros encabezados y nuestros párrafos alinearlos a la izquierda. A continuación, después del ultimo párrafo vamos a tener que crear una lista ordenada de lo que queramos. Tendremos que mostrar la lista donde la enumeración sean letras del alfabeto. **Sin usar CSS**
3. Ahora crearemos otro archivo HTML en que crearemos una lista anidada de enlaces, deberá verse así:

- Buscadores
 - Google
 - Bing
 - Redes sociales
 - Instagram
 - Twitter
-

Cada buscador y red social que sale en la lista deben ser links a las respectivas paginas.

4. Crear un nuevo archivo HTML en el que explicaremos la receta para hacer papas fritas. La pagina debería verse así:

Papas fritas

Receta de papas fritas caseras



Ingredientes

- 3 o 4 papas (300gr)
- Aceite
- Sal

Elaboración (Pasos)

- Peler las papas
 - Cortarlas en bastones
 - Calentar aceite en una sartén
 - Cocinar hasta que estén doradas
 - Removerlas del aceite y salar al gusto
-

5. Ahora vamos a crear una pagina web de nuestra banda favorita, vamos a mostrar un ejemplo con los Beatles:

Los Beatles

Es una banda de rock formada en el año 1960 en Liverpool.



Ingredientes

- Paul McCartney
- John Lennon
- Ringo Star
- George Harrison

Año	Disco
1965	Help!
1968	The Beatles
1969	Abbey Road

"Abbey Road fue su ultimo disco".

La tabla tendrá bordes que se lo debemos agregar sin css. Investigar atributo border.

6. Por ultimo vamos a crear un formulario para registrar un usuario que se vea de la siguiente manera:

Registrar un usuario

Nombre del usuario

Contraseña del usuario

Edad del usuario

Fecha de nacimiento del usuario

Sexo del usuario
 Hombre
 Mujer
 Prefiero no decir

Pais nacimiento del usuario

Es importante que en las casillas de sexo del usuario se puede clickear la/s palabra/s hombre, mujer o prefiero no decir para seleccionar la opción. Recordemos que eso lo podemos hacer con la etiqueta label.

7. Crear un archivo HTML y un archivo CSS, vamos a linkear el archivo CSS al archivo HTML y vamos hacer lo mismo que el primer ejercicio, pero ahora la pagina va a tener un color de fondo a elección, el encabezado H1 tiene que tener una fuente a elección y estar centrado, lo mismo para el encabezado H2, y por ultimo los párrafos deben tener un fuente a elección, deben tener un color a elección y deben estar centrados a la izquierda.
8. Definir las reglas CSS que permiten mostrar los enlaces con los siguientes estilos:
 - En su estado normal, los enlaces se muestran de color rojo #CC0000.
 - Cuando el usuario pasa su ratón sobre el enlace, se muestra con un color de fondo rojo #CC0000 y la letra de color blanco #FFF.
 - Los enlaces visitados se muestran en color gris claro #CCC.
9. Para este apartado vamos a crear 2 listas:
 - 1) Lista con viñetas con aspectos personalizados a elección.
 - 2) Lista vertical con links a paginas a elección.
10. A partir del código HTML proporcionado, añadir las reglas CSS necesarias para que la página resultante tenga el mismo aspecto que el de la siguiente imagen:

Lorem ipsum dolor sit amet

Nulla pretium. Sed tempus nunc vitae neque. **Suspendisse gravida**, metus a scelerisque sollicitudin, lacus velit ultricies nisl, nonummy tempus neque diam quis felis. **Etiam sagittis tortor** sed arcu sagittis tristique.

Aliquam tincidunt, sem eget volutpat porta

Vivamus velit dui, placerat vel, feugiat in, ornare et, urna. **Aenean turpis metus, aliquam non, tristique in**, pretium varius, sapien. Proin vitae nisi. Suspendisse portitor purus ac elit. Suspendisse eleifend odio at dui. In elit sed metus pretium elementum.

	Título columna 1	Título columna 2
Título fila 1	Donec purus ipsum	Curabitur blandit
Título fila 2	Donec purus ipsum	Curabitur blandit
	Título columna 1	Título columna 2

Donec purus ipsum, posuere id, venenatis at, placerat ac, lorem. Curabitur blandit, eros sed gravida aliquet, risus justo porta lorem, ut mollis lectus tortor in orci. Pellentesque nec augue.

Fusce nec felis eu diam pretium adipiscing. **Nunc elit elit, vehicula vulputate**, venenatis in, posuere id, lorem. Etiam sagittis, tellus in ultrices accumsan, diam nisi feugiat ante, eu congue magna mi non nisl.

Vivamus ultrices aliquet augue. **Donec arcu pede, pretium vitae, rutrum aliquet, tincidunt blandit, pede.** Aliquam in nisi. Suspendisse volutpat. Nulla facilisi. Ut ullamcorper nisi quis mi.

Nota: el código para este ejercicio se encuentra en el Drive.

11. Determinar las reglas CSS necesarias para mostrar la siguiente tabla con el aspecto final mostrado en la imagen (modificar el código HTML que se considere necesario añadiendo los atributos class oportunos).

Tabla original:

Cambio	Compra	Venta	Máximo	Mínimo
Euro/Dolar	1.2524	1.2527	1.2539	1.2488
Dolar/Yen	119.01	119.05	119.82	119.82
Libra/Dolar	1.8606	1.8611	1.8651	1.8522
Euro/Yen	149.09	149.13	149.79	148.96

Tabla final:

Cambio	Compra	Venta	Máximo	Mínimo
€ Euro/Dolar	1.2524	1.2527	1.2539	1.2488
\$ Dolar/Yen	119.01	119.05	119.82	119.82
£ Libra/Dolar	1.8606	1.8611	1.8651	1.8522
¥ Yen/Euro	0.6711	0.6705	0.6676	0.6713

Pasos a hacer:

- 1) Alinear el texto de las celdas, cabeceras y título. Definir los bordes de la tabla, celdas y cabeceras (color gris oscuro #333).

Cambio	Compra	Venta	Máximo	Mínimo
Euro/Dolar	1.2524	1.2527	1.2539	1.2488
Dolar/Yen	119.01	119.05	119.82	119.82
Libra/Dolar	1.8606	1.8611	1.8651	1.8522
Yen/Euro	0.6711	0.6705	0.6676	0.6713

- 2) Formatear las cabeceras de fila y columna con la imagen de fondo correspondiente en cada caso (fondo_gris.gif, euro.png, dolar.png, yen.png, libra.png). Modificar el tipo de letra de la tabla y utilizar Arial. El color azul claro es #E6F3FF.

Cambio	Compra	Venta	Máximo	Mínimo
€ Euro/Dolar	1.2524	1.2527	1.2539	1.2488
\$ Dolar/Yen	119.01	119.05	119.82	119.82
£ Libra/Dolar	1.8606	1.8611	1.8651	1.8522
¥ Yen/Euro	0.6711	0.6705	0.6676	0.6713

- 3) Mostrar un color alterno en las filas de datos (color amarillo claro #FFFFCC).

Cambio	Compra	Venta	Máximo	Mínimo
Euro/Dolar	1.2524	1.2527	1.2539	1.2488
Dolar/Yen	119.01	119.05	119.82	119.82
Libra/Dolar	1.8606	1.8611	1.8651	1.8522
Yen/Euro	0.6711	0.6705	0.6676	0.6713

Nota: el código para este ejercicio se encuentra en el Drive.

12. Ahora vamos a utilizar Bootstrap. Deberemos crear una pagina que tenga un encabezado H1 con un párrafo y un encabezado H2 con un párrafo. Tenemos que lograr que se vean con los estilos de Bootstrap.
13. Usar Bootstrap para mostrar un tabla de productos así:

Nombre	Precio
Producto1	10000
Producto2	10000
Producto3	10000

14. Una vez que tenemos esa tabla vamos a sumarle una columna más que se vea así:

Nombre	Precio	Detalle
Producto1	10000	Ver Producto
Producto2	10000	Ver Producto
Producto3	10000	Ver Producto

Para esto investigar la clase **button** de Bootstrap para las etiquetas e investigar los colores de Bootstrap y como sumarlos.

15. Un formulario para que el usuario se pueda registrar en nuestra pagina usando Bootstrap.

Formulario Registro

Email:

Contraseña:

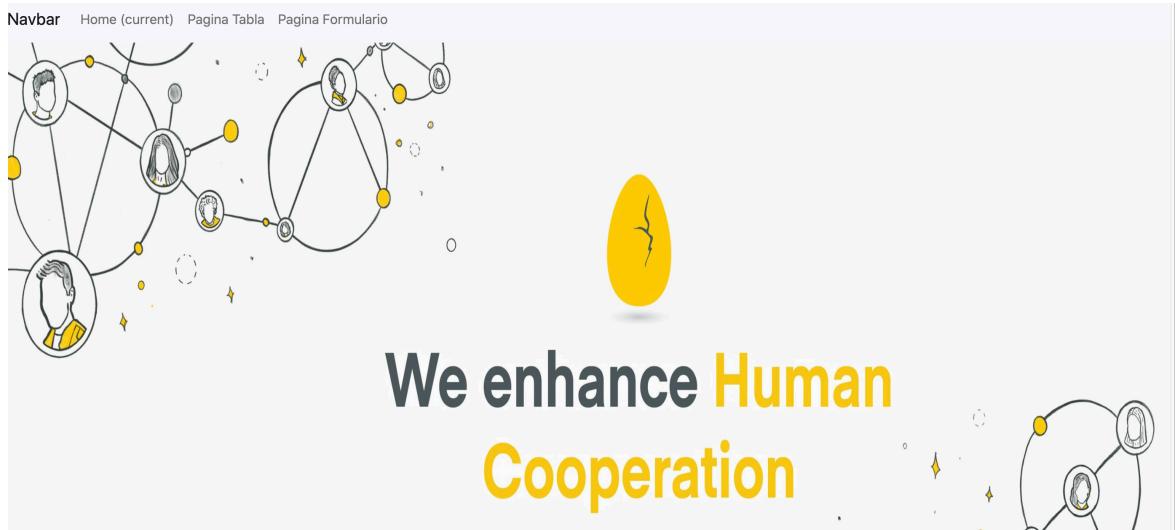
Recuérdame

16. Además, haremos una landing page que contenga un navbar, investigar el navbar en Bootstrap, con botones a todos las páginas previamente mencionadas.

Navbar Home (current) Pagina Tabla Pagina Formulario

Pueden también hacer que ese navbar salga en el resto de páginas.

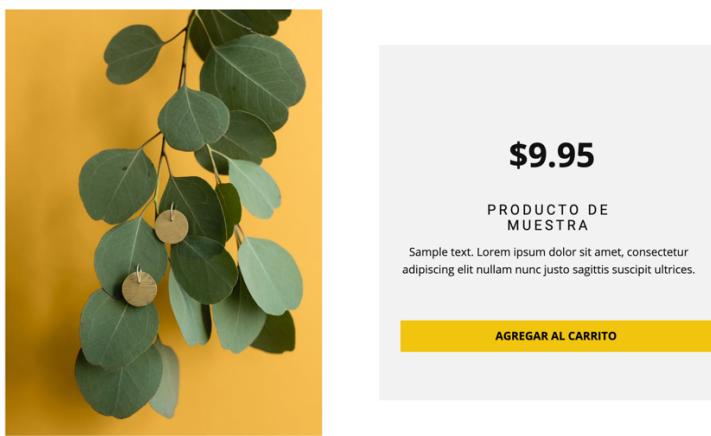
17. Por último, le sumaremos una imagen a la landing page usando las clases para la etiqueta que nos provee Bootstrap. Ejemplo:



EJERCICIOS EXTRAS

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Siguiendo el ejercicio de Bootstrap, hacer un pagina para el detalle del producto. Una pagina que muestre el nombre, el precio del producto y un botón para comprar y otro para agregar al carrito. A esta pagina se accederá con el botón en la tabla de ver detalle.



2. Sumarle a la landing cartas que muestren productos de esta manera:

Ejemplo Producto Descripción del producto Ver Producto	Ejemplo Producto Descripción del producto Ver Producto
Ejemplo Producto Descripción del producto Ver Producto	Ejemplo Producto Descripción del producto Ver Producto
Ejemplo Producto Descripción del producto Ver Producto	Ejemplo Producto Descripción del producto Ver Producto

Bibliografía

Información sacada de las páginas:

HTML:

- <https://desarrolloweb.com/manuales/manual-html.html>
- https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics
- <https://www.arkaitzgarro.com/xhtml/capitulo-2.html#que-es-html>
- <https://www.geeksforgeeks.org/span-tag-html/>
- <https://www.geeksforgeeks.org/div-tag-html/>

CSS:

- <https://desarrolloweb.com/manuales/manual-css-hojas-de-estilo.html>
- <https://uniwebsidad.com/libros/css/capitulo-1>
- <https://lenguajecss.com/css/modelo-de-cajas/unidades-css/>
- https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/CSS/First_steps
- <https://web.dev/learn/css/>

CURSO DE PROGRAMACIÓN FULL STACK

PROGRAMACIÓN WEB CON JAVA



 Thymeleaf



EGG

GUÍA DE PROGRAMACIÓN WEB

FUNDAMENTOS WEB

El éxito de la web se basa en dos factores fundamentales: el protocolo HTTP y el lenguaje HTML. El primero permite una implementación sencilla de un sistema de comunicaciones que permite enviar cualquier archivo de forma fácil, simplificando el funcionamiento del servidor y posibilitando que servidores poco potentes atiendan cientos o miles de peticiones y reduzcan de este modo los costes de despliegue. El segundo, el lenguaje HTML, proporciona un mecanismo sencillo y muy eficiente de creación de páginas enlazadas.

EL PROTOCOLO HTTP

El protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol) es el protocolo principal de la World Wide Web. Es un protocolo simple, orientado a conexión y sin estado. Está orientado a conexión porque emplea para su funcionamiento un protocolo de comunicaciones (TCP, o Transport Control Protocol) de modo conectado, que establece un canal de comunicaciones entre el cliente y el servidor, por el cual pasan los bytes que constituyen los datos de la transferencia, en contraposición a los protocolos denominados de datagrama (o no orientados a conexión) que dividen la serie de datos en pequeños paquetes (o datagramas) antes de enviarlos, pudiendo llegar por diversas vías del servidor al cliente.

Explicado de manera más simple, cuando escribes una dirección web en tu navegador y se abre la página que deseas, es porque tu navegador se ha comunicado con el servidor web por HTTP. Dicho de otra manera, el protocolo HTTP es el código o lenguaje en el que el navegador le comunica al servidor qué página quiere visualizar.

HTTPS

Existe una variante de HTTP denominada HTTPS (S significa "secure", o "seguro") que utiliza el protocolo de seguridad SSL (o "Secure Socket Layer") para cifrar y autenticar el tráfico de datos, muy utilizada por los servidores web orientados al comercio electrónico o por aquellos que albergan información de tipo personal o confidencial.

¿CÓMO FUNCIONA HTTP?

De forma esquemática, el funcionamiento de HTTP es como sigue: el cliente establece una conexión TCP con el servidor, hacia el puerto por defecto para el protocolo HTTP (o el indicado expresamente en la conexión), envía una orden HTTP de solicitud de un recurso (añadiendo algunas cabeceras con información) y, utilizando la misma conexión, el servidor responde enviando los datos solicitados y, además, añadiendo algunas cabeceras con información.

La manera más fácil de explicar cómo funciona HTTP es describiendo cómo se abre una página web:

1. En la barra de direcciones del navegador, el usuario teclea **example.com**.
2. El navegador envía esa *solicitud*, es decir, la **petición HTTP**, al servidor web que administre el dominio example.com. Normalmente, la solicitud del cliente dice algo así como “Envíame este archivo”, pero también puede ser simplemente “¿Tienes este archivo?”.
3. El servidor web recibe la *solicitud HTTP*, busca el archivo en cuestión (en nuestro ejemplo, la página de inicio de example.com, que corresponde al archivo **index.html**) y el servidor envía una *respuesta*. En primer lugar envía una cabecera o **header**. Esta cabecera le comunica al cliente, mediante un *código de estado*, el resultado de la búsqueda.
4. Si se ha encontrado el archivo solicitado y el cliente ha solicitado recibirla (y no solo saber si existe), el servidor envía, tras el header, el **message body** o cuerpo del mensaje, es decir, el contenido solicitado: en nuestro ejemplo, el **archivo index.html**.
5. El navegador recibe el archivo y lo abre en forma de página web.

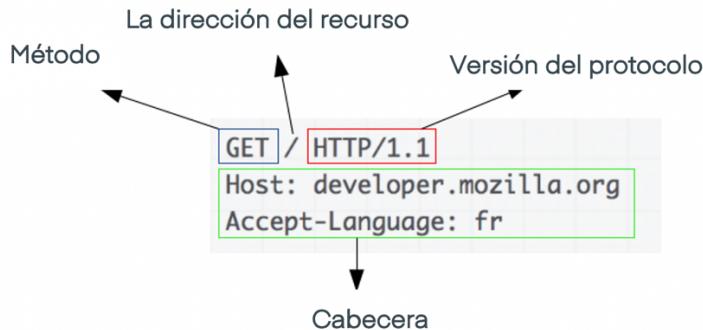
MENSAJES HTTP

Como vimos el servidor recibe un mensaje que es la **petición HTTP** del usuario y después envía una **respuesta HTTP** al cliente/navegador, en base a la petición.

Existen dos tipos de mensajes HTTP: peticiones y respuestas, cada uno sigue su propio formato.

Peticiones

Una petición de HTTP se ve de la siguiente manera:



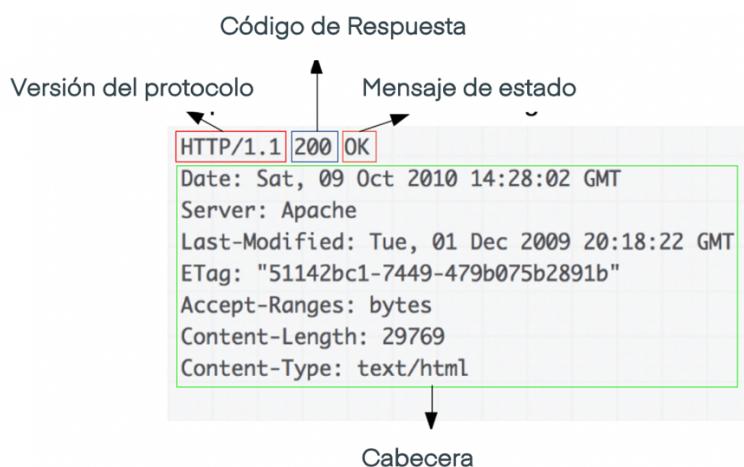
Una petición de HTTP, está formada por los siguientes campos:

- Un **método HTTP**, normalmente pueden ser un verbo, como: **GET**, **POST** o un nombre como: **OPTIONS** (en-US) o **HEAD** (en-US), que defina la operación que el cliente quiera realizar. El objetivo de un cliente, suele ser una petición de recursos, usando **GET**, o presentar un valor de un formulario HTML, usando **POST**, aunque en otras ocasiones puede hacer otros tipos de peticiones.

- La dirección del recurso pedido; la URL del recurso, sin los elementos obvios por el contexto, como pueden ser: sin el protocolo (`http://`), el dominio (aquí `developer.mozilla.org`), o el puerto TCP (aquí el 80).
- La versión del protocolo HTTP.
- Cabeceras HTTP, opcionales, que pueden aportar información adicional a los servidores.

Respuestas

Un ejemplo de respuesta:



Las respuestas están formadas por los siguientes campos:

- La versión del protocolo HTTP que están usando.
- Un código de respuesta, indicando si la petición ha sido exitosa, o no, y debido a qué.
- Un mensaje de estado, una breve descripción del código de estado.
- Cabeceras HTTP, como las de las peticiones.

MÉTODOS DE PETICIÓN

En la web, los clientes, como un navegador, por ejemplo, se comunican con los distintos servidores web con ayuda del protocolo HTTP, el cual regula cómo ha de formular sus peticiones el cliente y cómo ha de responder el servidor. El protocolo HTTP emplea varios métodos de petición diferentes.

GET

GET es la madre de todas las peticiones de HTTP. Este método de petición existía ya en los inicios de la *world wide web* y se utiliza para **solicitar un recurso**, como un archivo HTML, **del servidor web**. Esto podría ser cuando un usuario clica en un link para ir a una página concreta.

Cuando escribes la dirección URL `www.ejemplo.com/test.html` en tu navegador, este se conecta con el servidor web y le envía una petición GET:

```
GET /test.html
```

El servidor enviaría el archivo *test.htm*/como respuesta.

PARTES DE UNA URL

A la petición GET puede añadirse **más información**, con la intención de que el servidor web también la procese. Estos llamados parámetros de URL se adjuntan a la dirección URL, la URL puede estar compuesta de varias partes, y las vamos a ver a continuación:

Ruta (Path)

Es lo que viene **después de la barra /**.

Normalmente indica páginas y subpáginas que podemos encontrar en un sitio web.

www.ejemplo.com/otraPagina.html

Parámetro (Query String)

Es lo que viene **después del signo de interrogación ?**. Todos los parámetros se componen de un nombre y un valor: "Nombre=Valor".

En una URL puede haber varios parámetros. Y cuando es el caso, éstos se separan con el símbolo de **ampersand &**.

Los parámetros pueden indicar diferentes cosas. A veces tienen que ver con una **búsqueda en el sitio**, a veces son parámetros de campañas publicitarias, etc.

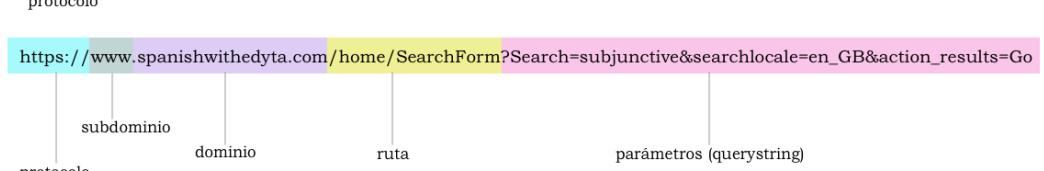
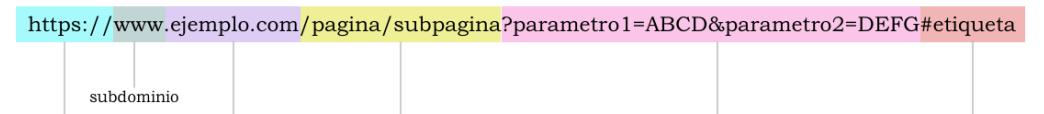
Veámoslo con este ejemplo: para buscar ciertas ofertas en la página web de una empresa de software, en la petición GET se indicará "Windows" como plataforma y "Office" como categoría:

```
GET /search?platform=Windows&category=office
```

Etiqueta

Las etiquetas en una URL aparecen **después del hashtag #**.

Su función, entre otras cosas, consiste en permitir hacer scroll hasta un elemento en concreto. Por ejemplo, si mandamos a alguien una URL que contenga una etiqueta, ésta le dirigirá a la parte exacta de la página en cuestión. Veamos una URL completa:



POST

Cuando se tienen que enviar al servidor web paquetes grandes de datos, como imágenes o datos de formulario de carácter privado por ejemplo. El método GET se queda corto, porque todos los datos que se transmiten se escriben abiertos en la barra de direcciones del navegador.

En estos casos, se recurre al método POST. Este método no escribe el parámetro del URL en la dirección URL, sino que lo adjunta al encabezado HTTP.

Las peticiones POST suelen emplearse con **formularios digitales**. Abajo encontrarás el ejemplo de un formulario que recoge un nombre y una dirección de correo electrónico y lo envía al servidor por medio de POST:

```
<html>
<body>
<form action="/prueba" method="post">
Name: <input type="text" name="name"><br>
E-mail: <input type="text" name="email"><br>
<button type="submit">
</form>
</body>
</html>
```

¿CUÁNDΟ USAR UNO U OTRO?

El método **POST** es aconsejable cuando el usuario debe enviar datos o archivos al servidor, como, por ejemplo, cuando se llenan formularios o se suben fotos.

El método **GET** es adecuado para la personalización de páginas web: el usuario puede guardar búsquedas, configuraciones de filtros y ordenaciones de listas junto al URL como marcadores, de manera que en su próxima visita la página web se mostrará según sus preferencias.

A modo de resumen:

GET – Utilizado para obtener un recurso del servidor, identificado por una url. Para la configuración de páginas web (filtros, ordenación, búsquedas, links, etc.).

POST – Utilizado para la transferencia de información y datos al servidor. Puede utilizarse para enviar parámetros y su longitud es ilimitada.

CÓDIGOS DE RESPUESTA

Al iniciar el navegador (llamado cliente en este caso) se realiza una petición al servidor web, quien responde, a su vez, con un código de estado HTTP en forma de cadena de tres dígitos.

Con este mensaje, el servidor web le indica al navegador si su solicitud ha sido procesada correctamente, si ha ocurrido un error o si se necesita una autenticación. Como consecuencia, el código de estado HTTP se convierte en una parte esencial en la transmisión de mensajes de respuesta por parte del servidor web, que es insertado automáticamente en su encabezado. Por lo general, los usuarios se encuentran con páginas en formato HTML en vez de códigos de estado HTTP, cuando el servidor web no puede o no tiene permitido procesar la solicitud del cliente o no es posible realizar la transmisión de datos.

TIPOS DE RESPUESTA DE LOS CÓDIGOS DE ESTADO HTTP

En principio, los códigos de estado HTTP se dividen en cinco categorías diferentes, identificadas a su vez, por el primer dígito del código. Por ejemplo, el código de estado HTTP 200 forma parte del tipo de respuesta 2xx, el código 404 del tipo de respuesta 4xx. Esta clasificación se deriva principalmente de la importancia y la función de los códigos de estado, divididos principalmente en 5 tipos:

Códigos de estado 1xx – Información: Cuando se envía un código de estado HTTP 1xx, el servidor le notifica al cliente que la petición actual aún continúa. Esta clase reúne y proporciona información sobre el procesamiento y envío de una solicitud.

Códigos de estado 2xx – Éxito: Los códigos que comienzan con un 2 informan sobre una operación exitosa. Cuando se reciben este tipo de respuestas quiere decir que la solicitud del cliente fue recibida, comprendida y aceptada. Por lo general, el usuario solo percibe la web solicitada.

Códigos de estado 3xx – Redirecciones: Aquellos códigos que comienzan con 3 indican que la solicitud ha sido recibida por el servidor. Sin embargo, para asegurar un procesamiento exitoso es necesario que el *cliente* tome una acción adicional. Este tipo de códigos aparecen principalmente cuando hay redirecciones.

Códigos de estado 4xx – Errores del cliente: Cuando aparece un código 4xx quiere decir que se ha presentado un error de cliente. Esto quiere decir que el servidor ha recibido la solicitud, pero esta no se puede llevar a cabo. Una de las principales causas de este tipo de respuestas son las solicitudes defectuosas. Los usuarios de Internet son informados de este error por medio de una página HTML generada automáticamente.

Códigos de estado 5xx – Errores del servidor: El servidor indica un error propio cuando usa un código 5xx. Este tipo de respuestas indican que la solicitud correspondiente está temporalmente deshabilitada o es imposible de llevar a cabo. De nuevo, se generará automáticamente una página en formato HTML.

CÓDIGOS DE ESTADO HTTP MÁS IMPORTANTES

Los únicos códigos visibles para los visitantes son principalmente los códigos de error del cliente, como el 404 (Not Found), o de error del servidor como el 503 (Service Unavailable), ya que estos siempre se muestran automáticamente como páginas en formato HTML.

Pero ahora que vamos a trabajar sobre la creación de estas páginas web, va a ver códigos que nos van a informar de cosas a arreglar dentro de nuestro programa.

A continuación, presentamos una pequeña selección de los códigos de respuesta más comunes:

200 – OK, petición procesada correctamente.

301 – Indica al browser que visite otra dirección.

403 – Acceso prohibido, por falta de permisos.

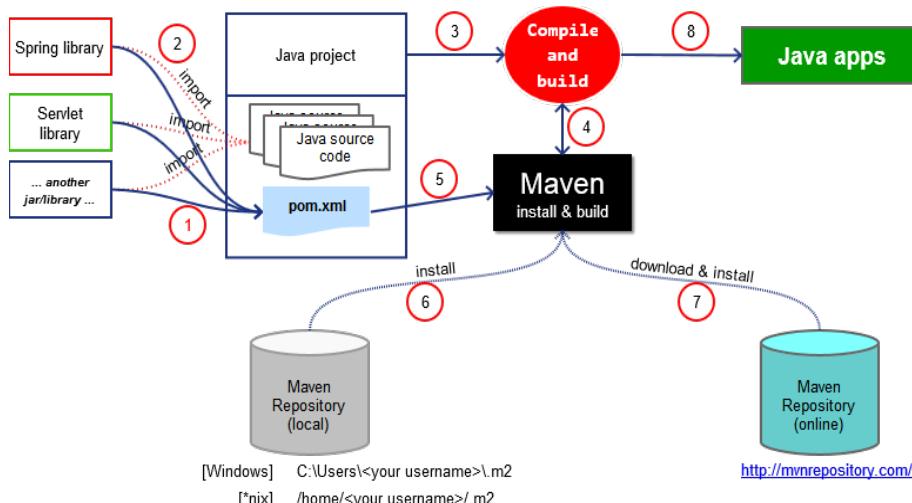
404 – No encontrado, cuando el documento no existe.

500 – Error interno en el servidor.

En el siguiente link puedes ver todos los códigos de estado: [Códigos de Estado](#).

MAVEN

Maven es una herramienta de software para la gestión y construcción de proyectos Java. Utiliza un Project Object Model (POM) para describir el proyecto de software a construir, sus **dependencias** de otros módulos y componentes externos, y el orden de construcción de los elementos. El modelo de configuración es simple y está basado en un formato XML (pom.xml). Además, Maven tiene objetivos predefinidos para realizar ciertas tareas claramente definidas, como la compilación del código y su empaquetado. La siguiente figura ilustra los pasos que lleva a cabo esta herramienta desde la importación de librerías hasta la generación de la aplicación Java.



DEPENDENCIAS

Uno de los puntos fuertes de Maven son las dependencias. En nuestro proyecto podemos decirle a Maven que necesitamos un jar (por ejemplo, *log4j* o el *conector de MySQL*) y maven es capaz de ir a internet, buscar esos jar y bajárselos automáticamente. Es más, si alguno de esos jar necesita otros jar para funcionar, maven "tira del hilo" y va bajándose todos los jar que sean necesarios. Vamos a ver todo esto con un poco de detalle. Las dependencias se recopilan en el archivo pom.xml, dentro de una etiqueta <dependencies>.

Cuando ejecuta una compilación o ejecutamos un proyecto Maven, estas dependencias se resuelven y luego se cargan desde el repositorio local. Si no están presentes allí, Maven los descargará de un repositorio remoto y los almacenará en el repositorio local. También se le permite instalar manualmente las dependencias.

AÑADIR DEPENDENCIAS EN NUESTRO PROYECTO

Para indicarle a maven que necesitamos un jar determinado, debemos editar el fichero *pom.xml* que tenemos en el directorio raíz de nuestro proyecto. En el *pom.xml* generado por defecto por maven veremos un trozo como el siguiente:

```
<dependencies>
  <dependency>
    <groupId>junit</groupId>
    <artifactId>junit</artifactId>
    <version>3.8.1</version>
    <scope>test</scope>
  </dependency>
</dependencies>
```

Esta es una dependencia que pone maven automáticamente cuando creamos nuestro proyecto. Presupone que vamos a usar *junit* y en concreto, la versión 3.8.1. Si nosotros queremos añadir más dependencias, debemos poner más trozos como este. Por ejemplo, si añadimos la dependencia del conector de *mysql* versión 5.1.12, debemos poner lo siguiente:

```
<dependencies>
  <dependency>
    <groupId>junit</groupId>
    <artifactId>junit</artifactId>
    <version>3.8.1</version>
    <scope>test</scope>
  </dependency>
  <dependency>
    <groupId>mysql</groupId>
    <artifactId>mysql-connector-java</artifactId>
    <version>5.1.12</version>
    <scope>runtime</scope>
  </dependency>
</dependencies>
```

SPRING FRAMEWORK

Spring es un framework alternativo al stack de tecnologías estándar en aplicaciones JavaEE. Spring popularizó ideas como la inyección de dependencias o el uso de objetos convencionales (POJOs) como objetos de negocio.

Spring es el framework más popular para el desarrollo de aplicaciones empresariales en Java, para crear código de alto rendimiento, liviano y reutilizable. Su finalidad es estandarizar, agilizar, manejar y resolver los problemas que puedan ir surgiendo en el trayecto de la programación.

¿QUÉ ES UN FRAMEWORK?

Un **framework** es un entorno de trabajo que tiene como **objetivo facilitar la labor de programación** ofreciendo una serie de **características y funciones** que aceleran el proceso, reducen los errores, favorecen el trabajo colaborativo y consiguen obtener un producto de mayor calidad.

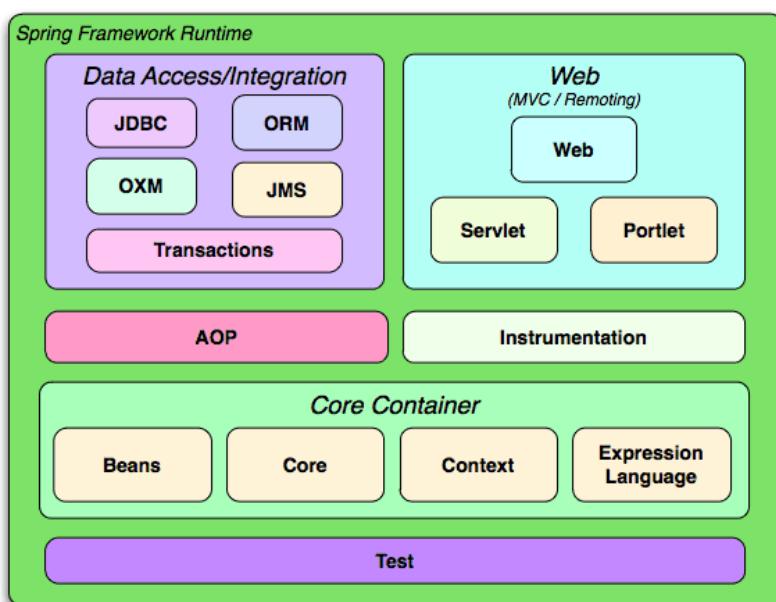
Los framework **ofrecen una estructura para el desarrollo** y no tienen que estar sujetos a un único lenguaje de programación, aunque es habitual encontrar en el mercado, distintos frameworks específicos para un lenguaje concreto.

SPRING FUNCIONALIDADES

Spring, ofrece como elemento clave la inyección de dependencias a nuestro proyecto pero existen otras funcionalidades también muy útiles:

- **Core container**: proporciona inyección de dependencias e inversión de control.
- **Web**: nos permite crear controladores Web, tanto de vistas **MVC** como aplicaciones REST. Esto facilita en gran medida la programación basada en **MVC** (Modelo Vista Controlador)
- **Acceso a datos**: abstracciones sobre JDBC, ORMs como Hibernate, sistemas OXM (Object XML Mappers), JSM y transacciones.
- **Instrumentación**: proporciona soporte para la instrumentación de clases.
- **Pruebas de código**: contiene un framework de testing, con soporte para JUnit y TestNG y todo lo necesario para probar los mecanismos de Spring.

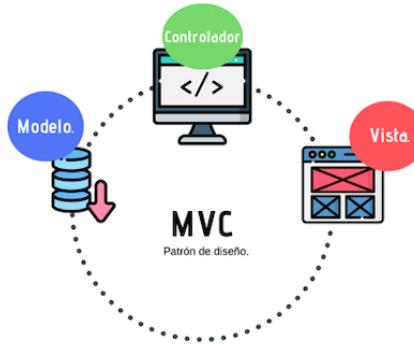
Estos módulos son opcionales, por lo que podemos utilizar los que necesitemos.



SPRING MVC

Antes de pasar a ver la inyección de dependencias, veremos otra funcionalidad, que es el Spring MVC.

Spring Web MVC es un sub-proyecto Spring que está dirigido a facilitar y optimizar el proceso creación de aplicaciones web utilizando el patrón **Modelo Vista Controlador**.



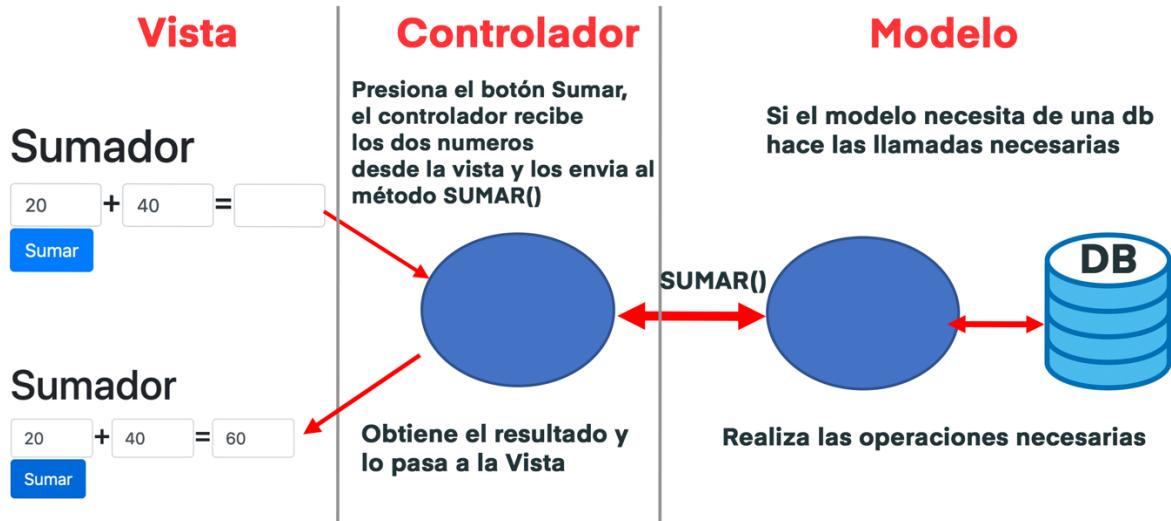
¿QUE ES EL PATRÓN DE DISEÑO MVC?

MVC es un **patrón de diseño** que se estructura mediante tres componentes: *modelo, vista y controlador*. Este patrón tiene como principio que cada uno de los componentes esté separado en diferentes objetos, esto significa que los componentes no se pueden combinar dentro de una misma clase. Sirve para clasificar la información, la lógica del sistema y la interfaz que se le presenta al usuario.

Modelo: Esta capa representa todo lo que tiene que ver con el acceso a datos: guardar, actualizar, obtener datos, además todo el código de la lógica del negocio, básicamente son las clases Java y parte de la lógica de negocio. No contiene ninguna lógica que describa como presentar los datos a un usuario.

Vista: este componente presenta los datos del modelo al usuario. La vista sabe cómo acceder a los datos del modelo, pero no sabe qué significa esta información o qué puede hacer el usuario para manipularla.

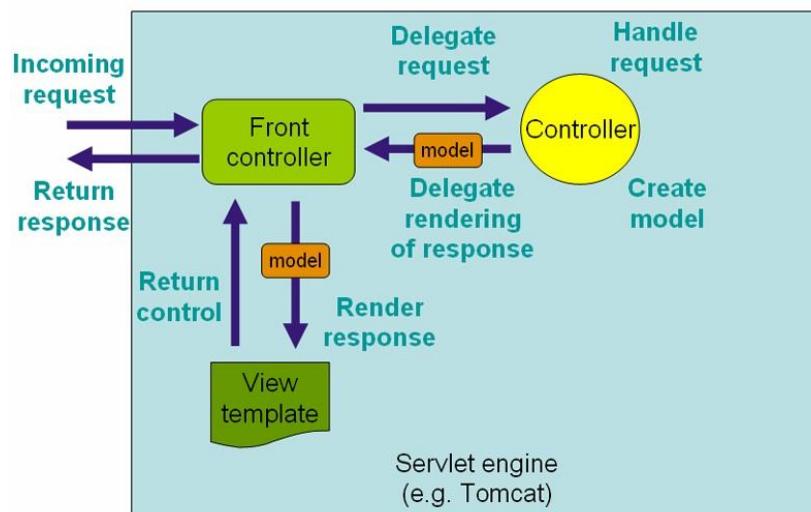
Controlador: este componente se encarga de gestionar las instrucciones que se reciben, atenderlas y procesarlas. El controlador es el encargado de conectar el modelo con las vistas, funciona como un puente entre la vista y el modelo, el controlador recibe eventos generados por el usuario desde las vistas y se encarga de dirigir al modelo la petición, recibir los resultados y entregarlos a la vista para que pueda mostrarlos.



PROCESAMIENTO DE UNA PETICIÓN EN SPRING MVC

Spring MVC se basa en este patrón de diseño para el manejo de las peticiones http y sus respuestas.

A continuación, se describe el flujo de procesamiento típico para una petición HTTP en Spring MVC. Spring es una implementación del patrón de diseño "front controller".



- Todas las peticiones HTTP se canalizan a través del *front controller*. En casi todos los frameworks MVC que siguen este patrón, el *front controller* no es más que un servlet cuya implementación es propia del framework. En el caso de Spring, la clase DispatcherServlet.
- El *front controller* averigua, normalmente a partir de la URL, a qué Controller hay que llamar para servir la petición. Para esto se usa un HandlerMapping.
- Se llama al Controller, que ejecuta la lógica de negocio, obtiene los resultados y los devuelve al servlet, encapsulados en un objeto del tipo Model. Además, se devolverá el nombre lógico de la vista a mostrar (normalmente devolviendo un String, como en JSF).

- Un `ViewResolver` se encarga de averiguar el nombre físico de la vista que se corresponde con el nombre lógico del paso anterior.
- Finalmente, el *front controller* (el `DispatcherServlet`) redirige la petición hacia la vista, que muestra los resultados de la operación realizada.

INYECCIÓN DE DEPENDENCIAS

La inyección de dependencias es quizás la característica más destacable del core de Spring Framework, que consiste que en lugar de que cada clase tenga que instanciar los objetos que necesite, **sea Spring el que inyecte esos objetos**, lo que quiere decir que es Spring el que creara los objetos y cuando una clase necesite usarlos se le pasaran (como cuando le pasas un parámetro a un método).

La **DI** (*Dependency Injector o Inyector de Dependencias*) consiste en que en lugar de que sean las clases las encargadas de crear (instanciar) los objetos que van a usar (sus atributos), los objetos se inyectaran mediante los métodos setters o mediante el constructor en el momento en el que se cree la clase y cuando se quiera usar la clase en cuestión ya estará lista, en cambio sin usar DI la clase necesita crear los objetos que necesita cada vez que se use.

En Spring hay un Contendor DI que es el encargado de inyectar a cada objeto los objetos que necesita (de los que depende) según se le indique ya sea en un archivo de configuración XML o mediante anotaciones.

Spring a estas clases que van a ser inyectadas por el contenedor, las llama **Spring Beans**.

¿QUE ES UN BEAN?

Un Bean es una clase de Java que debe cumplir los siguientes requisitos:

- Tener todos sus atributos privados (`private`).
- Tener métodos `set()` y `get()` públicos de los atributos privados que nos interese.
- Tener un constructor público por defecto.

A diferencia de los Bean convencionales que representan una clase, la particularidad de los Beans de Spring es que son objetos creados y manejados por el contenedor Spring.

CONTENEDOR SPRING

En Spring hay un Contendor DI que es el encargado de inyectar a cada objeto los objetos que necesita (de los que depende) según se le indique ya sea en un archivo de configuración XML o mediante anotaciones. En el caso de Spring ese objeto es el contenedor IoC el cual es provisto por los módulos `spring-core` y `spring-beans`.

Spring se basa en el principio de **Inversión de Control (IoC)** o **Patrón Hollywood** («No nos llames, nosotros le llamaremos») consiste en:

- Un Contenedor que maneja objetos por vos, este contenedor es un archivo XML. Este archivo se llama **application-context.xml**.
- El contenedor generalmente controla la creación de estos objetos. Por decirlo de alguna manera, el contenedor hace los “new” de las clases java para que no los realices vos.
- El contenedor resuelve dependencias entre los objetos que contiene.

Un ejemplo típico para ver su utilidad es el de una clase que necesita una conexión a base de datos, sin DI si varios usuarios necesitan usar esta clase se tendrán que crear múltiples conexiones a la base de datos con la consiguiente posible perdida de rendimiento, pero usando la inyección de dependencia, las dependencias de la clase (sus atributos), son instanciados una única vez cuando se despliega la aplicación y se comparten por todas las instancias de modo que una única conexión a base de datos es compartida por múltiples peticiones.

TIPOS DE INYECCIÓN DE DEPENDENCIAS

Las variantes de DI soportadas por el contenedor IoC de Spring son constructor, setter y con el uso de anotaciones que nos evitaria tener que escribir nada en el xml.

1. Constructor

En este caso el contenedor se encarga de invocar el constructor de la clase pasando los argumentos como dependencias. Es la recomendada para la mayoría de los casos, podés leer más detalles en la [documentación](#) de Spring.

El siguiente ejemplo muestra una clase que solo puede inyectarse en dependencia con inyección de constructor:

```
public class ListadorPeliculasServicio {
    // la clase ListadorPeliculasServicio tiene una dependencia de
    BuscadorPeliculaServicio
    private final BuscadorPeliculaServicio buscadorPeliculaServicio;
    // Un constructor para que el contenedor de Spring pueda injectar
    BuscadorPelicula
    public ListadorPeliculasServicio(BuscadorPeliculaServicio
        buscadorPeliculaServicio) {
        this.buscadorPeliculaServicio = buscadorPeliculaServicio;
    }
    // la lógica de negocio que usa el buscadorPeliculaServicio se omite...
}
```

De esta manera la clase ListadorPeliculasServicio, puede usar todos los atributos y métodos de la clase BuscadorPeliculaServicio, sin la necesidad de usar el new para instanciar la clase cada vez que queramos usar sus métodos o sus atributos en un método de ListadorPeliculasServicio.

Nuestro application-context.xml se vería así, dentro tendremos los beans que queremos injectar a nuestras clases:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<beans xmlns="http://www.springframework.org/schema/beans"
       xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
       xsi:schemaLocation="
           http://www.springframework.org/schema/beans
           http://www.springframework.org/schema/beans/spring-beans.xsd">

    <bean id="buscadorPeliculaServicio" class="com.pkg.applicationcontext.BuscadorPeliculaServicio">

    </bean>

</beans>
```

2. Setter

Aquí el contenedor asigna las dependencias usando los métodos setter de los atributos. Recomendada para dependencias opcionales.

```
// En vez de tener un constructor para que el contenedor de Spring pueda injectar
BuscadorPelicula, tendríamos un método Setter

    public setBuscadorPeliculaServicio(BuscadorPeliculaServicio
buscadorPeliculaServicio) {
        this.buscadorPeliculaServicio = buscadorPeliculaServicio;
    }
```

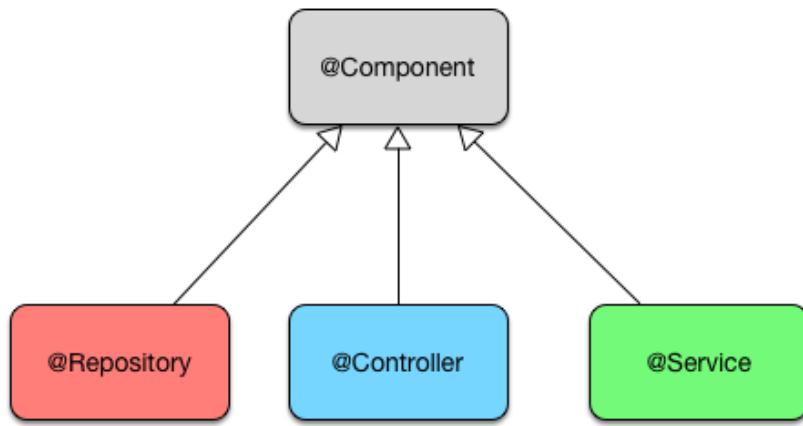
ANOTACIONES

De las dos formas anteriores era necesario indicar en el archivo de configuración que beans podían ser injectados en otros y sobre los que se querían injectar.

Ahora, cuando una clase está anotada con uno de las siguientes anotaciones, Spring las registrará automáticamente en el application-context. Esto hace que la clase esté disponible para la inyección de dependencias en otras clases y esto se vuelve vital para construir nuestras aplicaciones. Estas anotaciones se las conoce como **Spring Stereotypes** y se pueden encontrar en el paquete **org.springframework.stereotype**.

Spring Stereotypes

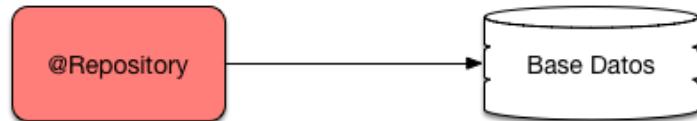
@Component: Es el estereotipo general y permite anotar un bean para que Spring lo considere uno de sus objetos. Un bean es un componente hecho en software que se puede reutilizar y que puede ser manipulado visualmente por una herramienta de programación en lenguaje Java. Sustituye la declaración del bean en el xml.



@Repository: Es el estereotipo que se encarga de dar de alta un bean para que implemente el patrón repositorio. Esta anotación se utiliza en clases Java que acceden directamente a la base de datos. Los repositorios tendrán los métodos para ingresar, editar, eliminar, etc objetos en la base de datos, también, tendrá consultas a la base de datos. La anotación @Repository funciona como un marcador para cualquier clase que cumpla la función de repositorio u Objeto de acceso a datos.

```

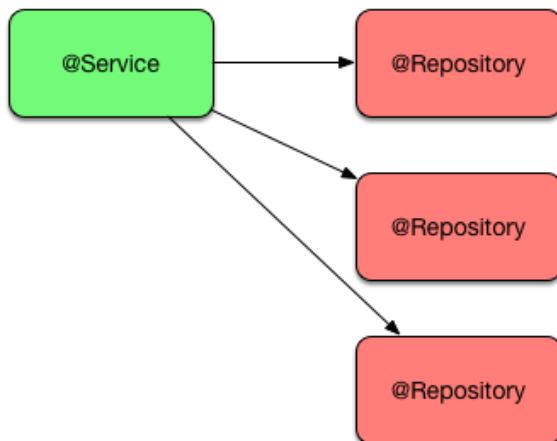
@Repository
public class Repositorio{}
  
```



@Service: Este estereotipo se encarga de gestionar las operaciones de negocio más importantes a nivel de la aplicación. Usualmente operaciones CRUD, trabajará con los repositorios para enviar los resultados de las operaciones de negocio a la base de datos y persistir los objetos.

```

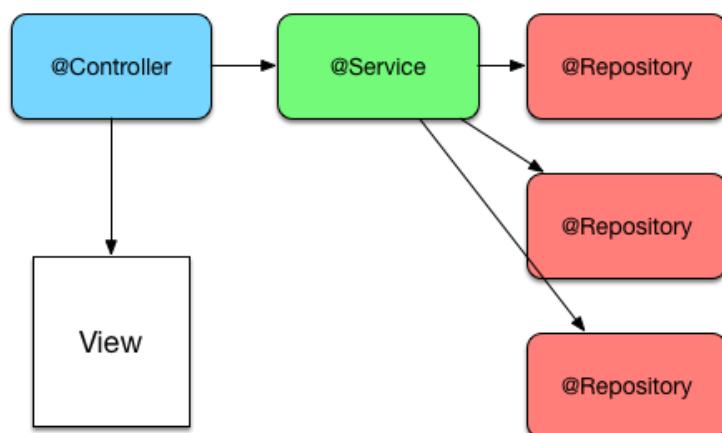
@Service
public class Servicio{}
  
```



@Controller: El último de los estereotipos que es el que realiza las tareas de controlador y gestión de la comunicación entre el usuario y la aplicación. Para ello se apoya habitualmente en algún motor de plantillas o librería de etiquetas que facilitan la creación de páginas. Donde se realiza la asignación de solicitudes desde la página de presentación, es decir, la capa de presentación (o Interface) no va a ningún otro archivo, va directamente a la clase **@Controller** y comprueba la ruta solicitada en la anotación **@RequestMapping** escrita antes de las llamadas al método si es necesario.

```
@Controller
public class Controlador{}
```

Esta es una clase de controlador simple que contiene métodos para manejar peticiones HTTP para diferentes URLs.



@Autowired Esta anotación le indica a Spring dónde debe ocurrir una inyección. Si se lo coloca en un método, por ejemplo: setMovie, entiende (por el prefijo que establece la anotación @Autowired) que se necesita inyectar un bean. Spring busca un bean de tipo Movie y, si lo encuentra, lo inyecta a este método. Sustituye la declaración de los atributos del bean en el xml. @Autowired se emplea para generar la inyección de dependencia de un tipo de Objeto que pertenece a una clase con la @Component(@Controller, @Service, @Repository)

```
@Autowired
private final PeliculaServicio peliculaServicio;
```

@Qualifier(«nombreBean»), es una de las anotaciones más prácticas de Spring cuando se quiere añadir versatilidad a como se realiza un @Autowired en los componentes. Sirve para indicar que clase es la que se debe inyectar. Con esta anotación podemos indicar el id del bean que se quiere inyectar, esta anotación se usa cuando el atributo que vamos a inyectar es una interfaz de la que hay varias implementaciones y entonces será mediante esta anotación con la que le diremos cual es la clase que queremos inyectar.

SPRING MVC ANOTACIONES

También existen otras anotaciones que nos ayudarán con el manejo del patrón de diseño Spring MVC. Nos darán facilidades para la comunicación entre las vistas, el controlador y los modelos.

@Controller: esta anotación se repite en este apartado, ya que nos da la posibilidad de marcar a una clase como un controlador. Esta anotación se utiliza para crear una clase como controlador web, que puede manejar las solicitudes del cliente y enviar una respuesta al cliente.

@RequestMapping: La clase Controller contiene varios métodos para manejar diferentes peticiones HTTP, pero ¿cómo asigna Spring una petición en particular a un método del controlador en particular? Bueno, eso se hace con la ayuda de la anotación **@RequestMapping**. Es una anotación que se especifica sobre un método del controlador.

Proporciona el mapeo entre la **ruta de la petición** y **el método del controlador**. También admite alguna opción avanzada que se puede usar para especificar métodos de controlador separados para diferentes tipos de petición en el mismo URL como puede especificar un método para manejar una petición GET y otro para manejar la petición POST.

```
@Controller  
public class Controlador{  
  
    @RequestMapping("/")  
    public String hola(){  
        return "Hola Spring MVC";  
    }  
}
```

En este ejemplo, la página de inicio se asignará a este método de controlador. Entonces, cualquier petición sobre la ruta localhost:8080"/", irá a este método que devolverá "Hola Spring MVC".

@GetMapping: esta anotación se utiliza para asignar solicitudes HTTP GET a métodos de controlador específicos. **@GetMapping** es una anotación compuesta que actúa como un acceso directo para **@RequestMapping** (method = RequestMethod.GET).

```
@Controller  
public class Controlador{  
  
    @GetMapping("/")  
    public String hola(){  
        return "Hola Spring MVC";  
    }  
}
```

@PostMapping: esta anotación se utiliza para asignar solicitudes HTTP POST a métodos de controlador específicos. **@PostMapping** es una anotación compuesta que actúa como un acceso directo para **@RequestMapping** (method = RequestMethod.POST).

```

@Controller
public class Controlador{

    @PostMapping("/guardar")
    public String guardarUsuario(){
        return "Usuario Guardado ";
    }
}

```

@RequestParam: esta es otra anotación Spring MVC útil que se usa para vincular los parámetros de una petición HTTP a los argumentos de un método controlador. Por ejemplo, si envía parámetros de un formulario junto con URL para guardar un usuario, el método puede obtenerlos como argumentos propios.

```

@GetMapping("/libro"){
    public void mostrarDetalleLibro(@RequestParam("ISBN") String ISBN){
        System.out.println(ISBN);
    }
}

```

Si accedes a tu aplicación web que proporciona detalles del libro con un parámetro de consulta(query string) como el siguiente:

http://localhost:8080/libro?ISBN=900848893

Entonces se llamará al método del controlador porque está vinculado a la URL "/libro" y el **parámetro de consulta ISBN** se usará para completar el **argumento del método** con el mismo nombre "ISBN" dentro del método **mostrarDetalleLibro()**.

De esa manera podemos obtener en nuestro controlador un dato que viaja a través de una URL, que va a venir de una petición HTTP.

@PathVariable: esta es otra anotación que se utiliza para recuperar datos de la URL. A diferencia de la anotación @RequestParam que se usa para extraer parámetros de consulta, esta anotación permite al controlador manejar una petición HTTP con URLs parametrizadas, estas serían URLs que tiene parámetros como parte de su ruta, por ejemplo:

http://localhost:8080/libro/900848893

Entonces para poder acceder a este detalle que se encuentra en la ruta de la URL, usaríamos la anotación **@PathVariable** de la siguiente manera:

```

@GetMapping("/libro{ISBN}")
public void mostrarDetalleLibro(@PathVariable("ISBN") String ISBN){
    System.out.println(ISBN);
}

```

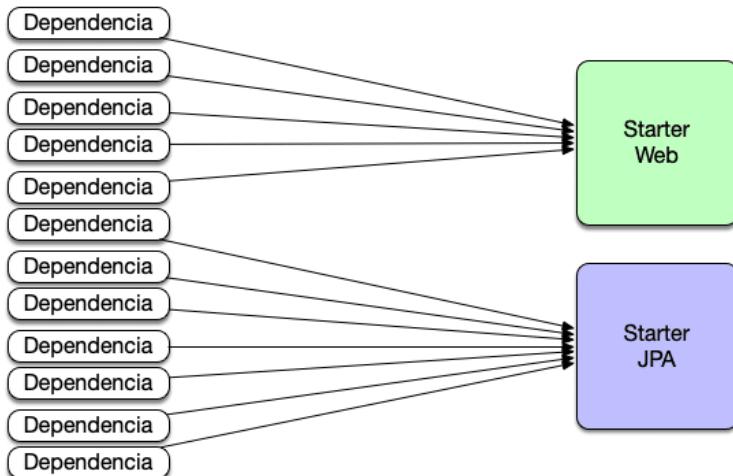
La variable Path o variable de ruta se representa entre llaves como {ISBN} en nuestra ruta de petición, lo que significa que la parte después de /libro se extrae y se completa en el ISBN del argumento del método, que está anotado con @PathVariable.

SPRING BOOT

Spring Boot es una de las tecnologías dentro del mundo de Spring de las que más se está hablando últimamente. **¿Qué es y cómo funciona Spring Boot?** . Para entender el concepto primero debemos reflexionar sobre cómo construimos aplicaciones con Spring Framework

- 1 seleccionar jars con maven
- 2 crear la aplicación
- 3 desplegar en servidor

Fundamentalmente existen tres pasos a realizar. El primero es crear un proyecto Maven/Gradle y descargar las dependencias necesarias. En segundo lugar desarrollamos la aplicación y en tercer lugar la desplegamos en un servidor. Si nos ponemos a pensar un poco a detalle en el tema, únicamente el paso dos es una tarea de desarrollo. Los otros pasos están más orientados a infraestructura. No deberíamos tener que estar eligiendo continuamente las dependencias y el servidor de despliegue.



SPRING INITIALIZER

SpringBoot nace con la intención de simplificar los pasos 1 y 3 y que nos podamos centrar en el desarrollo de nuestra aplicación. **¿Cómo funciona?.** El enfoque es sencillo y lo entenderemos realizando un ejemplo. Para ello nos vamos a conectarlos al asistente de Boot que se denomina Spring Initializer.

The screenshot shows the Spring Initializr interface. In the 'Project' section, 'Maven Project' is selected. Under 'Language', 'Java' is chosen. In the 'Spring Boot' section, version '2.5.5' is selected. The 'Project Metadata' section includes fields for Group (com.ejemplospring), Artifact (EjemploGuia), Name (EjemploGuia), Description (Proyecto de ejemplo), Package name (com.ejemplospring.EjemploGuia), Packaging (Jar), Java version (17), and Java minor version (8). The 'Dependencies' section lists 'Spring Boot DevTools' (selected), 'Spring Web' (selected), 'Thymeleaf' (selected), 'MySQL Driver' (selected), and 'Spring Data JPA' (selected). Buttons at the bottom include 'GENERATE' (⌘ + ↩), 'EXPLORE' (CTRL + SPACE), and 'SHARE...'.

En este caso voy a construir una aplicación **Spring MVC** y elijo la dependencia web o **Spring Web**. Pulsamos generar proyecto y nos descargará un proyecto Maven en formato zip. Lo descomprimimos y lo abrimos en nuestro IDE, cuando lo vayamos a compilar, Maven se encargará de descargar todas la dependencias y sumarlas a nuestro proyecto.

Una vez que se termine de descargar nuestro proyecto Maven, se convertirá en proyecto Spring para poder trabajar, dentro encontraremos la clase **EjemploGuiaApplication**, se verá de la siguiente manera:

```

1. package com.ejemplospring;
2.
3. import org.springframework.boot.SpringApplication;
4. import org.springframework.boot.autoconfigure.SpringBootApplication;
5.
6. @SpringBootApplication
7. public class EjemploGuiaApplication{
8.
9.     public static void main(String[] args) {
10.         SpringApplication.run(EjemploGuiaApplication.class, args);
11.     }
12. }
```

Esta clase es la encargada de arrancar nuestra aplicación de Spring a diferencia de un enfoque clásico no hace falta desplegarla en un servidor web ya que Spring Boot provee de uno. Vamos a modificarla y añadir una anotación.

SERVIDOR LOCAL

Levantar un servidor o tener un servidor a nuestra disposición no es algo fácil, ni barato. Por suerte Spring Boot nos deja, a través de **Apache Tomcat** y la clase que vimos previamente levantar un servidor local.

Tomcat nos permite hacer una conexión por red a si mismo, o escuchar a la espera de conexiones entrantes que se vayan a originar en el mismo dispositivo.

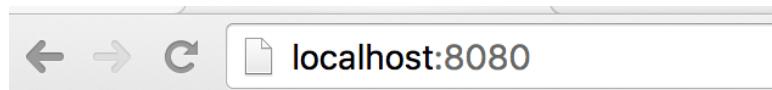
Se usa para desarrollo y pruebas: normalmente como desarrollador montas un servidor web (apache) y este escucha en el puerto 8080. Entonces lo que hace el desarrollador para probar las páginas web que esta creando, o las aplicaciones web, o los APIs o servicios, es apuntar su navegador a <http://localhost/> o <http://localhost:8080/> para hacer sus pruebas, cuando el puerto 80 se usa no se requiere especificar, solo cuando es un puerto diferente se tiene que poner con : después del nombre

Por lo que si tenemos la siguiente clase:

```
@Controller  
public class ControladorHola {  
    @GetMapping("/")  
    public String home() {  
        return "holaMundo";  
    }  
}
```

El controlador recibe la petición GET de HTTP con el GetMapping y usando el **return**, retorna como respuesta HTTP una pagina HTML como String, con el nombre holaMundo, que dentro tiene un <p>HolaMundo</p>, también por eso ponemos el método como String.

Entendido esto, vamos a nuestra clase EjemploGuiaApplication y corremos nuestro proyecto, se nos va a levantar un servidor local, por lo que si vamos a **localhost:8080/**, nos encontraremos con la siguiente página:



Programación en Capas

La programación por capas es un estilo de programación en el que el objetivo primordial es la separación de la lógica de negocios de la lógica de diseño.

La programación por capas es una técnica de ingeniería de software propia de la programación por objetos, éstos se organizan principalmente en las siguientes capas:

Capa de Interfaz

Esta capa resuelve la presentación de datos al usuario. Esta capa se encarga de "dibujar" las pantallas de la aplicación al usuario, y tomar los eventos que el cliente genere (por ejemplo, el hacer click en un botón).

Capa de Comunicación

En esta capa están los controladores y es capa responsable de mediar entre la interfaz de usuario y las capas inferiores. En esta capa contiene el dispatcher encargado de enrutar las peticiones, así como los controladores de acceso a los servicios web.

Capa de Servicios

Esta capa resuelve la lógica de la aplicación. Contiene los algoritmos, validaciones y coordinación necesaria para resolver la problemática. Los elementos fundamentales de esta capa son los objetos de dominio. Estos objetos representan los objetos principales del negocio. La lógica para manipular los objetos que representan los datos se encuentra en los llamados objetos de negocio (Service Object).

Capa de Acceso a Datos (Repositorios)

Esta capa resuelve el acceso a datos, abstrayendo a su capa superior de la complejidad del acceso e interacción con los diferentes orígenes de datos. Esta capa se encarga de proveer un API simple de usar, orientado al negocio, sin exponer complejidades propias de un repositorio de datos.

En esta capa se resuelven:

- cualquier acceso a la base de datos
- cualquier acceso a filesystem
- cualquier acceso a otros sistemas
- cualquier acceso a un repositorio de datos en cualquier forma.

THYMELEAF

Thymeleaf es un motor de plantillas, es decir, **es una tecnología que nos va a permitir definir una plantilla** y, conjuntamente con un modelo de datos, obtener un nuevo documento, sobre todo en entornos web. Para saber más sobre Thymelaf, recomendamos meterse en su documentación: [Thymelaf](#)

¿QUE ES EXACTAMENTE UN MOTOR DE PLANTILLAS?

El motor de plantillas (utilizado específicamente aquí para el desarrollo web) se genera para separar la interfaz de usuario(Vistas), de los datos comerciales(Modelos), puede generar documentos en un formato específico y el motor de plantillas para el sitio web generará un estándar Documento HTML.

Las plantillas, o más exactamente los motores de plantillas (templates engines) leen un fichero de texto, que contiene la presentación ya preparada en HTML, e inserta en él la información dinámica que le ordena el Controlador, la parte que une la vista con la información.

Veamos un ejemplo para ver las posibilidades de las plantillas, que no acaban, ni mucho menos, en la web. La sintaxis a utilizar depende del motor de plantillas utilizado, pero todos son muy similares. Los motores de plantillas suelen tener un pequeño lenguaje de script que permite generar código dinámico, como listas o cierto comportamiento condicional, pero esto también depende del lenguaje.

Este lenguaje de script es absolutamente mínimo, lo justo para posibilitar ese comportamiento dinámico:

```
<html>
<body>
Hola ${nombre}
</body>
</html>
```

Está claro que este ejemplo, que es una pequeña variación del famoso "Hola Mundo", es bastante simple. Lo que está sucediendo, al procesar este fichero, el motor de plantillas lo recorrerá, analizará y sustituirá esa "*etiqueta clave*" `${nombre}` por el texto que le hallamos indicado, el nombre del visitante, por ejemplo, de forma que tengamos una presentación personalizada.

Básicamente, el motor de plantillas se encarga de recibir, una variable de tipo String llamada nombre, que se la va a enviar el controlador a la vista y la hará parte del HTML, haciéndolo dinámico. Por lo que los diferentes usuarios verán diferentes resultados.

VENTAJAS THYMELEAF

Permite realizar tareas que se conocen como **natural templating**. Es decir, como está basada en añadir atributos y etiquetas, sobre todo HTML, va a permitir que nuestras plantillas se puedan renderizar en local, y esa misma plantilla después utilizarla también para que sea procesada dentro del motor de plantillas. Por lo cual las tareas de diseño y programación se pueden llevar conjuntamente.

TIPOS DE EXPRESIONES

Permite trabajar con varios tipos de expresiones:

Expresiones variables: Son quizás las más utilizadas, como por ejemplo `${...}`

Expresiones de selección: Son expresiones que nos permiten reducir la longitud de la expresión si prefijamos un objeto mediante una expresión variable, como por ejemplo `*{...}`

Expresiones de enlace: Nos permiten crear URL que pueden tener parámetros o variables, como por ejemplo `@{...}`

EXPRESIONES VARIABLES

Algunos ejemplos de expresiones variables son:

`${sesión.usuario.nombre}` : Podemos usar la notación de puntos para acceder a las propiedades de un objeto.

`` : Uno de los atributos que podemos usar es `th:text` con diferentes etiquetas HTML, para poder mostrar, por ejemplo, el nombre del autor de un libro. También podemos navegar entre objetos.

```
<td th:text="${myObject.myMethod()}">
```

:También podemos llamar a métodos definidos en nuestros propios objetos, lo vamos a poder hacer desde las plantillas.

ATRIBUTOS BÁSICOS

Los atributos básicos más conocidos con los que nos podemos encontrar son:

TH:TEXT

th:text: Permite reemplazar el texto de la etiqueta por el valor de la expresión que le demos.

```
<p th:text="${saludo}">saludo</p>
```

TH:EACH

th:each: Nos va a permitir repetir tantas veces como se indique o iterar sobre los elementos de una colección.

```
<li th:each="libro : ${libros}"  
th:text="${libro.titulo}">El Quijote</li>
```

La plantilla recibe la colección libros, y crea una variable llamada libro que va a ser en algún momento todos los elementos de nuestra colección, al igual que el for each de Java. Despues, usamos la variable libro para acceder solo al titulo y al th:text para mostrar en el HTML el titulo en cuestión.

TH:VALUE

En la guía de HTML cuando estudiamos los input, aprendimos que a los input en algunos casos puede resultarnos interesante asignar un valor definido al campo en cuestión.

Este valor inicial del campo podía ser expresado mediante el atributo **value**. Thymeleaf nos ofrece hacer esto pero de manera dinámica, con el atributo **th:value**, para darle a los input valores iniciales distintos, dependiendo de que envié el controlador.

```
<input type="text" name="instituto" th:value="${nombreInstituto}">
```

Esto nos haría pensar que es el mismo atributo que th:text, pero no, ya que th:text nos permite darle un valor a cualquier etiqueta de texto, mientras que th:value solo sirve para las etiquetas input.

TH:IF

A veces, vamos a necesitar que un **fragmento de nuestra plantilla** solo aparezca cuando se cumple una **determinada condición**.

Los atributos **th:if** y **th:unless**, nos permiten mostrar un elemento de HTML dependiendo del resultado de una determinada condición.

```

<td>
    <span th:if="${profesor.sexo == 'F'}">Femenino</span>
    <span th:unless="${profesor.sexo == 'M'}">Masculino</span>
</td>

```

Si el valor de profesor.sexo es igual a F, entonces el elemento span va a mostrar la palabra **Femenino**.

En cambio, si el valor es M, entonces el elemento muestra la palabra **Masculino**.

TH:HREF

Sirve para construir URLs que podemos utilizar en cualquier tipo de contexto.

Podríamos utilizarlas para hacer enlaces para URLs que sean absolutas o relativas al propio contexto de la aplicación, al servidor, al documento, etc.

Estos son unos ejemplos:

```

<a th:href="@{order/details}">...</a>
<a th:href="@{/documents/report}">...</a>
<a th:href="@{http://www.micom.es/index}">...</a>

```

MODELMAP

Ya vimos como, gracias a Thymelaf podemos recibir del controlador una variable y mostrarla en nuestro HTML, pero, ¿como hacemos para pasar esa variable desde nuestro controlador a nuestro HTML?

Para resolver este problema vamos a utilizar el objeto **ModelMap**, este objeto es parte del paquete **org.springframework.ui.ModelMap**.

El objeto ModelMap tiene el método **addAttribute** que nos permite enviar variables nuestro HTML, la ventaja del objeto ModelMap, es que también nos permite enviar Colecciones a nuestro HTML.

El método addAttribute(String variable, Objeto nombreObjeto), recibe dos argumentos, una es variable de tipo String, que va ser el identificador que le vamos a poner al objeto o colección, que es el identificador con el que va a viajar al HTML y que va a tener que coincidir con la variable de Thymeleaf, y la otra es el objeto de Java que queremos mandar al HTML .

Pongamos un ejemplo, supongamos que tenemos la siguiente etiqueta en HTML con Thymeleaf, en el th:text, decimos que va a recibir una variable llamada nombre:

```
<p>Hola<span th:text="${nombre}"></p>
```

En el controlador tendremos el siguiente método:

```
@Controller  
public class ControladorHola {  
    @GetMapping("/")  
    String home(ModelMap model) {  
        String nombre = "Fernando"  
        model.addAttribute("nombre", nombre)  
        return "paginaHTML";  
    }  
}
```

Como podemos ver en el controlador, recibimos como argumento un ModelMap, esto es para que podemos recibir cualquier modelo que venga de la petición y para que podamos enviar los modelos que queramos como respuesta de x peticiones.

Usando model.addAttribute(), pasamos dos cosas, uno el identificador con el que el objeto va a viajar a la vista, que es “nombre”, recordemos que tiene que coincidir con la variable de Thymeleaf, y dos pasamos el objeto en sí.

Entonces cuando se llame a este controlador en localhost:8080/, se enviará el modelo “nombre”, lo recibirá la vista, gracias a Thymelaf y mostrará el nombre Fernando.

PREGUNTAS DE APRENDIZAJE

- 1) ¿Qué significa el acrónimo HTTP?
 - a) Hypertext Translation Protocol
 - b) HyperText Transport Protocol
 - c) HyperText Transfer Protocol
 - d) Ninguna de las anteriores
- 2) ¿Cuál de estos SI es un método de petición?
 - a) REMOVE
 - b) UPDATE
 - c) REFRESH
 - d) GET
- 3) ¿En una URL, después del signo de interrogación van los?
 - a) Parámetros
 - b) Etiquetas
 - c) Rutas
 - d) Ninguna de las anteriores
- 4) Usualmente usamos el método POST en, ¿qué etiqueta HTML?
 - a)
 - b) <form>
 - c) <table>
 - d) <input>
- 5) ¿Qué indica el código HTTP 200?
 - a) OK, petición procesada correctamente.
 - b) Indica al browser que visite otra dirección.
 - c) Acceso prohibido, por falta de permisos.
 - d) No encontrado, cuando el documento no existe.
- 6) ¿Qué indica el código HTTP 500?
 - a) Indica al browser que visite otra dirección.
 - b) Acceso prohibido, por falta de permisos.
 - c) No encontrado, cuando el documento no existe.
 - d) Error interno en el servidor.

7) Maven:

- a) Es una herramienta para formatear código
- b) Es una herramienta para automatizar tareas
- c) Es un IDE para construir aplicaciones web
- d) Ninguna de las anteriores

8) ¿Cuál es el nombre del archivo donde se encuentran las dependencias de Maven?

- a) Application-context.xml
- b) Dependencies-xml
- c) Maven.xml
- d) Pom.xml

9) Spring Framework es:

- a) Un framework para el desarrollo de aplicaciones PHP
- b) Un framework para el desarrollo de aplicaciones .net
- c) Un framework para el desarrollo de aplicaciones Java
- d) Todas las anteriores

10) ¿Spring Framework utiliza qué patrón de diseño?

- a) Patrón DAO
- b) Patrón DTO
- c) Patrón MVC
- d) Patrón EVC

11) ¿Qué significa el acrónimo MVC?

- a) Modelo Vistas Controlar
- b) Modelo Vistas Controlador
- c) Mostrar Vistas Controlador
- d) Modelo Ver Controlador

12) ¿Cuál de estas NO es una anotación de Spring?

- a) @Component
- b) @Repository
- c) @Table
- d) @Autowired

13) ¿Qué anotación usamos para marcar una clase como Controlador?

- a) @Service
- b) @Controller
- c) @Repository
- d) @Component

14) ¿Qué anotación usamos para marcar una clase como Servicio?

- a) @Service
- b) @Controller
- c) @Repository
- d) @Component

15) ¿Qué anotación usamos para marcar una clase como Repositorio?

- a) @Service
- b) @Controller
- c) @Repository
- d) @Component

16) ¿Qué anotación usamos para injectar una clase?

- a) @Qualifier
- b) @Autowired
- c) @Repository
- d) @Component

17) ¿Qué anotación usamos marcar que un método de una clase controlador, va a recibir peticiones GET?

- a) @PostMapping
- b) @GetMapping
- c) @MappingGet
- d) @GetPetition

18) La etiqueta RequestParam nos permite obtener datos del URL, pero, ¿de que parte?

- a) Parámetros
- b) Etiqueta
- c) Ruta
- d) Ninguna de las anteriores

19) ¿Qué es Thymeleaf?

- a) Un motor de vistas
- b) Un lenguaje de programación basado en Java
- c) Un motor de plantillas
- d) Ninguna de las anteriores

20) ¿Cuál de estos NO es un atributo de Thymeleaf?

- a) th:text
- b) th:each
- c) th:if
- d) th:else

EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Para la realización de este trabajo práctico [se recomienda ver todos los videos de Spring](#), de esta manera sabemos todos lo que tenemos que hacer, antes de empezar a hacerlo. Además, podrán encontrar en el siguiente link un [GitHub con ejemplos](#) para descargar de Spring: [GitHubSpring](#)

VER VIDEOS:

- A) [Fundamentos Web](#)
- B) [Configuración Spring](#)

1. Sistema de Guardado de una Librería Web

El objetivo de este ejercicio consiste en el desarrollo de un sistema web de guardado de libros en JAVA utilizando una base de datos MySQL, JPA Repository para persistir objetos y Spring Boot como framework de desarrollo web.

Creación de la Base de Datos MySQL

Crear el esquema sobre el cual operará el sistema de reservas de libros. Para esto, en el IDE de base de datos que esté utilizando (por ejemplo, Workbench) ejecute la sentencia:

CREATE DATABASE libreria;

Paquetes del Proyecto

Los paquetes que se deben utilizar para el proyecto se deben estructurar de la siguiente manera:

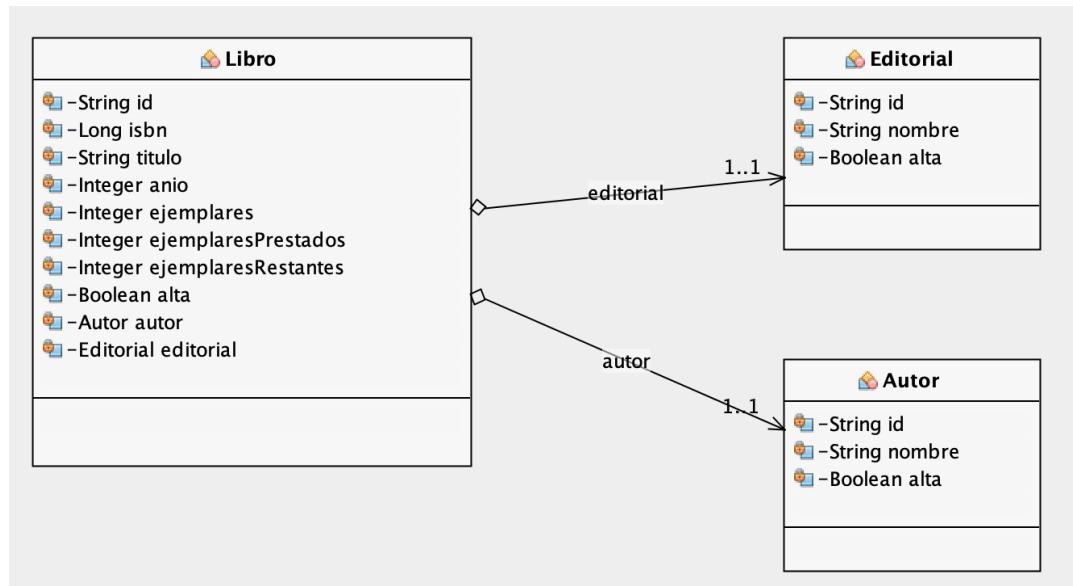
- **vistas:** en este paquete se almacenarán aquellas clases que se utilizarán como vistas con el usuario.
- **controladores:** en este paquete se almacenarán aquellas clases que se utilizarán para mediar entre la vista con el usuario y las capas inferiores.
- **servicios:** en este paquete se almacenarán aquellas clases que llevarán adelante lógica del negocio.
- **repositorios:** en este paquete se crearán los repositorios que servirán como interfaces entre el modelo de objetos y la base de datos relacional.
- **entidades:** en este paquete se almacenarán aquellas clases que es necesario persistir en la base de datos.



Capa de Datos

Entidades y Repositorios

Crear el siguiente modelo de entidades y los repositorios correspondientes para este modelo:



Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán entidades y repositorios. Todas las entidades deben estar marcadas con la anotación `@Entity` y los repositorios con la anotación `@Repository`, los repositorios heredarán la interfaz `JPARepository`, que nos dará todos los métodos para persistir, editar, eliminar, etc.

Entidad Libro

La entidad libro modela los libros que están disponibles en la biblioteca para ser prestados. En esta entidad, el atributo “ejemplares” contiene la cantidad total de ejemplares de ese libro, mientras que el atributo “prestados” contiene cuántos de esos ejemplares se encuentran prestados en este momento y el atributo “restantes” tiene cuando libros nos quedan para prestar. El repositorio que persiste a esta entidad (`LibroRepository`) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar libros en la base de datos, realizar consultas o dar de baja según corresponda.

Entidad Autor

La entidad autor modela los autores de libros. El repositorio que persiste a esta entidad debe contener todos los métodos necesarios para guardar en la base de datos, realizar consultas y eliminar o dar de baja según corresponda. El repositorio que persiste a esta entidad (`AutorRepository`) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar un cliente en la base de datos, realizar consultas o dar de baja según corresponda.

Entidad Editorial

La entidad editorial modela las editoriales que publican libros. El repositorio que persiste a esta entidad (EditorialRepositorio) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar una editorial en la base de datos, realizar consultas o dar de baja según corresponda.

VER VIDEOS:

- A. [Capa de Servicios](#)
- B. [Modelo Vista Controlador](#)

Capa de Servicios

Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán servicios. Todos los servicios deben estar marcados con la anotación @Service.

LibroServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar libros (consulta, creación, modificación y dar de baja).

AutorServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar autores (consulta, creación, modificación y dar de baja).

EditorialServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar editoriales (consulta, creación, modificación y dar de baja).

Capa de Comunicación

Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán controladores. Todos los controladores deben estar marcadas con la anotación @Controller. Algunos de los controladores a desarrollar son los siguientes.

LibroController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista del usuario diseñada para la gestión de libros (guardar/modificar libro, listar libros, dar de baja).

AutorController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista que gestiona los autores (guardar/actualizar, listar autores, dar de baja).

EditorialController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con las vistas que gestiona editoriales (guardar/modificar, listar editoriales, dar de baja).

Capa de Vistas

Esta capa tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para interactuar con el usuario. Las vistas para este proyecto tienen que estar desarrolladas en HTML5 y se debe utilizar la biblioteca Thymeleaf y CSS para implementar las plantillas. Además, se debe utilizar el framework de Bootstrap para los componentes.

Se deben diseñar y crear todas las vistas web necesarias para llevar a cabo las siguientes funcionalidades:

- Administrar Autores: cargar datos de un autor, modificar datos, listar autores y dar de baja
- Administrar Editoriales: cargar los datos de una editorial, modificar los datos, listar editoriales y dar de baja.
- Administrar Libros: cargar datos de un nuevo libro, modificar datos, listar libros, y dar de baja.

A continuación, se muestran algunos ejemplos para el módulo de Administración de Autores.

a) Listar Autores

Nombre	Editar Autor	Eliminar Autor
Jorge Luis Borges	<button>Editar</button>	<button>Dar de Baja</button>
Julio Cortázar	<button>Editar</button>	<button>Dar de Baja</button>
Alfonsina Storni	<button>Editar</button>	<button>Dar de Baja</button>
Virginia Woolf	<button>Editar</button>	<button>Dar de Baja</button>
Isabel Allende	<button>Editar</button>	<button>Dar de Baja</button>

b) Cargar Autor

Administración de Autores

Utilice este modulo para administrar la base de datos de autores de libro.

Nombre:

Apellido:

EJERCICIOS EXTRAS

Estos van a ser ejercicios para reforzar los conocimientos previamente vistos. Estos pueden realizarse cuando hayas terminado la guía y tengas una buena base sobre lo que venimos trabajando. Además, si ya terminaste la guía y te queda tiempo libre en las mesas, podes continuar con estos ejercicios extra, recordando siempre que no es necesario que los termines para continuar con el tema siguiente. Por ultimo, recordá que la prioridad es ayudar a los compañeros de la mesa y que cuando tengas que ayudar, lo más valioso es que puedas explicar el ejercicio con la intención de que tu compañero lo comprenda, y no sólo mostrarlo. ¡Muchas gracias!

1. Sistema de Reservas: Librería Web

El objetivo de este ejercicio consiste en, utilizando las clases del ejercicio/proyecto anterior, el desarrollo de un sistema web de reserva de libros en JAVA.

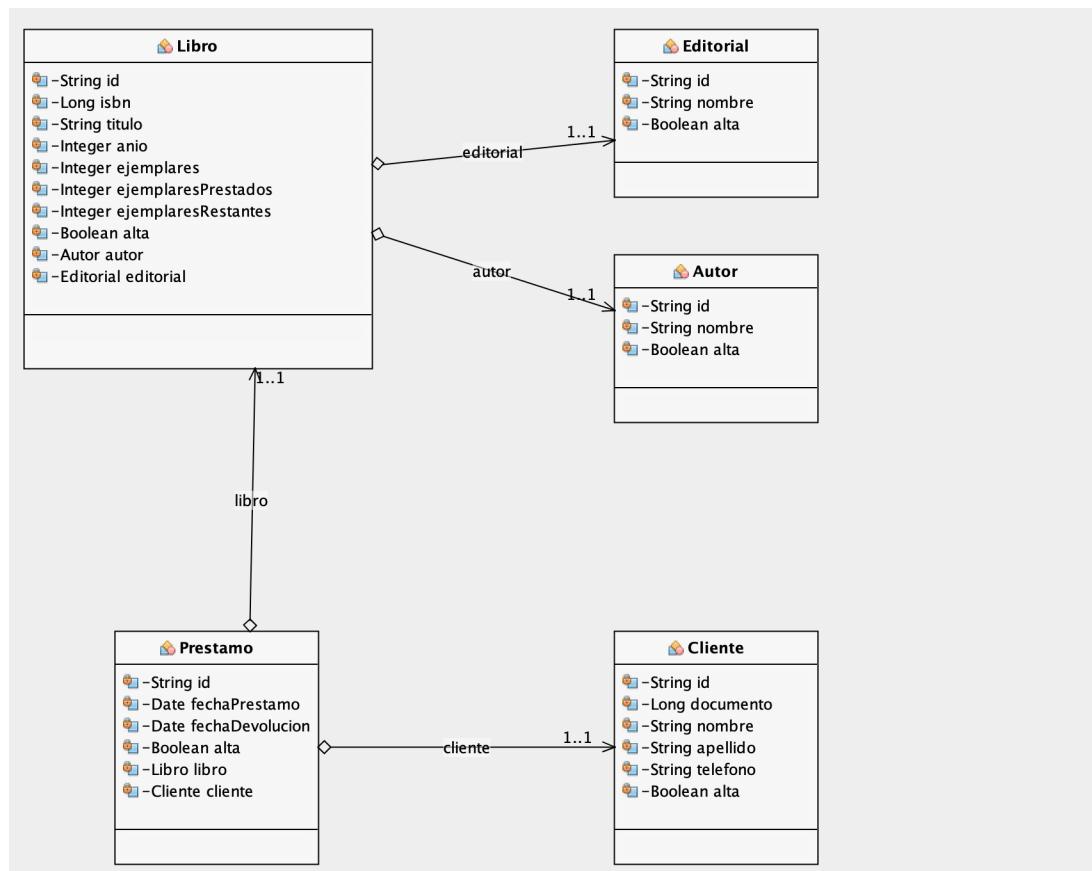
Creación de la Base de Datos MySQL

Usaremos la misma base de datos y se van a crear las tablas que nos faltan.

Capa de Datos

Entidades y Repositorios

Deberemos sumar las Entidades Cliente y Préstamo para que nos quede el siguiente modelo:



Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán entidades y repositorios. Todas las entidades deben estar marcadas con la anotación @Entity y los repositorios con la anotación @Repository.

Entidad Cliente

La entidad cliente modela los clientes (a quienes se les presta libros) de la biblioteca. Se almacenan los datos personales y de contacto de ese cliente. El repositorio que persiste a esta entidad (ClienteRepository) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar un cliente en la base de datos, realizar consultas o dar de baja según corresponda.

Entidad Préstamo

La entidad préstamo modela los datos de un préstamo de un libro. Esta entidad registra la fecha en la que se efectuó el préstamo y la fecha en la que fue devuelto el libro, al devolver el libro este préstamo queda dado de baja. Esta entidad también registra el libro que se llevaron en dicho préstamo y quien fue el cliente al cual se lo prestaron.

El repositorio que persiste a esta entidad (PrestamoRepository) debe contener los métodos necesarios para registrar un préstamo en la base de datos, realizar consultas y realizar devoluciones, etc.

Capa de Servicios

Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán servicios. Todos los servicios deben estar marcados con la anotación @Service. Los servicios que faltan en nuestro proyecto son:

ClienteServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar clientes (consulta, creación, modificación y dar de baja).

PrestamoServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar préstamos (consulta, préstamo, modificación y dar de baja).

Capa de Comunicación

Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán controladores. Todos los controladores deben estar marcadas con la anotación @Controller. Algunos de los controladores a desarrollar son los siguientes. Los controladores que faltan en nuestro proyecto son:

ClienteController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista que gestiona clientes (guardar/modificar, listar clientes, eliminación).

PrestamoController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vistas o portal para gestionar préstamos (guardar/modificar, listar préstamos realizados, devolución, eliminación).

Capa de Vistas

En la capa de vistas vamos a tener que diseñar y crear todas las vistas web necesarias para llevar a cabo las siguientes funcionalidades:

- **Administrar clientes:** cargar datos de los clientes que desean pedir prestado un libro, modificar datos de los clientes, realizar listados y eliminar clientes.
- **Realizar Préstamos:** cargar los datos de un préstamo. Tener en cuenta que para realizar un préstamo se deben incluir los libros a prestar y el cliente asociado. Modificar un préstamo (por ejemplo, renovar la fecha de devolución), listar préstamos realizados, etc.

2. Sistema de Estancias en el Extranjero Web

El objetivo de este ejercicio consiste en el desarrollo de un sistema web para una pequeña empresa que se dedica a organizar estancias en el extranjero dentro de una familia. El sistema debe registrar la reserva de casas por parte de los clientes que desean realizar alguna estancia. El objetivo es el desarrollo de un sistema web de reservas de casas para realizar estancias en el exterior, utilizando el lenguaje JAVA, una base de datos MySQL, el framework de persistencia JPA y Spring Boot como framework de desarrollo web.

Creación de la Base de Datos MySQL

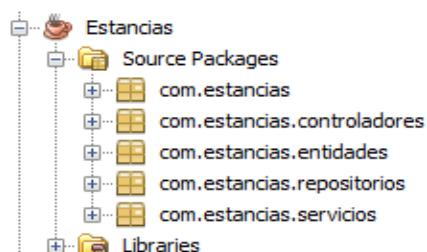
Crear el esquema sobre el cual operará el sistema de reservas de casas. Para esto, en el IDE de base de datos que esté utilizando (por ejemplo, Workbench) se debe ejecutar la sentencia:

```
CREATE DATABASE estancias;
```

De esta manera se creará una base de datos vacía llamada estancias.

Paquetes del Proyecto

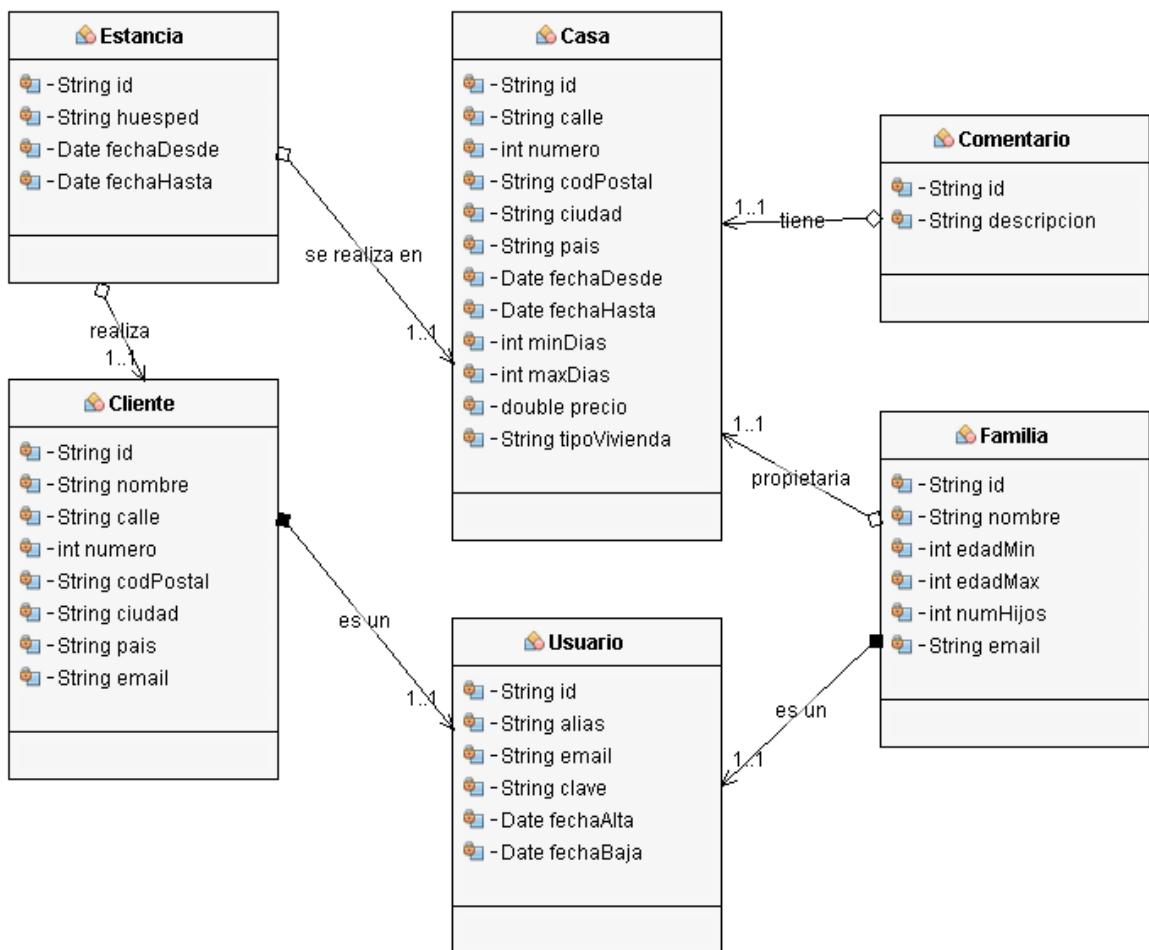
En este proyecto se debe utilizar la misma estructura de capas que en el ejercicio anterior.



Capa de Datos

Entidades y Repositorios

Crear el siguiente modelo de entidades y agregar los repositorios correspondientes. Todas las entidades deben estar marcadas con la anotación @Entity y los repositorios con la anotación @Repository.



Entidad Usuario

La entidad usuario modela los datos de un usuario que accede al sistema para registrarse como familia y ofrecer una habitación de su casa para estancias, o bien, como un cliente que necesita realizar una reserva. De cada usuario se debe registrar el nombre de usuario (alias), el correo electrónico, el password y la fecha de alta. El repositorio que persiste a esta entidad (UsuarioRepository) debe contener los métodos necesarios para registrar el usuario en la base de datos, realizar consultas y eliminar.

Entidad Familia

La entidad familia modela las familias que habitan en diferentes países y que ofrecen alguna de las habitaciones de su hogar para acoger a algún chico (por un módico precio). De cada una de estas familias se conoce el nombre, la edad mínima y máxima de sus hijos, número de hijos y correo electrónico. El repositorio que persiste a esta entidad (FamiliaRepository) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar los datos de las familias en la base de datos, realizar consultas y eliminar o dar de baja según corresponda.

Entidad Casa

La entidad casa modela los datos de las casas donde las familias ofrecen alguna habitación. De cada una de las casas se almacena la dirección (calle, numero, código postal, ciudad y país), el periodo de disponibilidad de la casa (fecha_desde, fecha_hasta), la cantidad de días mínimo de estancia y la cantidad máxima de días, el precio de la habitación por día y el tipo de vivienda. El repositorio que persiste a esta entidad (CasaRepository) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar los datos de una vivienda, realizar consultas y eliminar.

Entidad Cliente

La entidad cliente modela información de los clientes que desean mandar a sus hijos a alguna de las casas de las familias. Esta entidad es modelada por el nombre del cliente, dirección (calle, numero, código postal, ciudad y país) y su correo electrónico. El repositorio que persiste a esta entidad (ClienteRepository) debe contener los métodos necesarios para guardar/actualizar los datos de un cliente, realizar consultas y eliminar.

Entidad Reserva

La entidad reserva modela los datos de las reservas y estancias realizadas por alguno de los clientes. Cada estancia o reserva la realiza un cliente, y además, el cliente puede reservar varias habitaciones al mismo tiempo (por ejemplo para varios de sus hijos), para un periodo determinado (fecha_llegada, fecha_salida). El repositorio que persiste a esta entidad (ReservaRepository) debe contener los métodos necesarios para realizar una reserva, actualizar los datos (por ejemplo, fecha de la reserva), realizar consultas de las reservas realizadas para una determinada vivienda y eliminar reserva.

Entidad Comentario

La entidad comentario permite almacenar información brindada por los clientes sobre las casas en las que ya han estado. El repositorio que persiste a esta entidad (ComentarioRepository) debe contener los métodos necesarios para guardar los comentarios que realizan los clientes sobre una determinada una vivienda.

Capa de Servicios

Utiliza la anotación @Service para identificar aquellas clases que serán servicios. Todos los servicios deben estar marcados con esta anotación.

UsuarioServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar usuarios (alta de usuario, consultas, y baja o eliminación).

FamiliaServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar familias (creación, consulta, modificación y eliminación).

CasaServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar las casas (creación, consulta, modificación y eliminación).

ClienteServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para administrar clientes (creación, consulta, modificación y eliminación).

ReservaServicio

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para realizar las reservas de viviendas (reservar, consultar reservas realizadas, modificación y eliminación).

Capa de Comunicación

Spring utiliza una anotación para identificar aquellas clases que serán controladores. Todos los controladores deben estar marcadas con la anotación @Controller. Algunos de los controladores a desarrollar son los siguientes.

UsuarioController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista del usuario diseñada para la gestión de usuarios (dar de alta un usuario, cambiar clave, listar usuarios registrados, dar de baja un usuario).

FamiliaController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista del usuario diseñada para la gestión de familias (guardar/modificar datos de la familia, listar familias, eliminar).

CasaController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista del usuario diseñada para la gestión de viviendas (guardar/modificar datos de la casa, listar viviendas, eliminar).

ClienteController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista del usuario diseñada para la gestión de clientes (guardar/modificar, listar clientes, eliminar).

ReservaController

Esta clase tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para operar con la vista o portal para gestionar reservas de estancias (guardar/modificar, listar estancias reservadas/realizadas, eliminación).

Capa de Vista

Esta capa tiene la responsabilidad de llevar adelante las funcionalidades necesarias para interactuar con el usuario. Las vistas para este proyecto tienen que estar desarrolladas en HTML5 y se debe utilizar la biblioteca Thymeleaf y CSS para implementar las plantillas.

Se deben diseñar y crear todas las vistas web necesarias para llevar a cabo las siguientes funcionalidades:

- Administrar usuarios: registrar nuevos usuarios en el sistema, cambiar clave, listar usuarios, dar de baja o eliminar.
- Administrar familias: cargar datos de una familia, modificar datos, consultar familias, eliminar familias que no ofrecen más sus viviendas para estancias. Las familias deben darse de alta una vez que hayan sido registradas como usuario.

- Administrar casas: cargar los datos de una vivienda y asociar a la familia correspondiente, modificar los datos (por ejemplo, fechas en las cuales se encuentra disponible), listar casas (país, el periodo de disponibilidad, cantidad de días mínima y máxima de estancia, el precio de la habitación por día, el tipo de vivienda y el nombre del propietario). Se debe eliminar los datos de una casa cada vez que se da de baja la familia propietaria.
- Administrar clientes: cargar datos de los clientes que desean reservar una habitación para realizar una estancia, modificar datos de los clientes, realizar consultas y eliminar clientes. Al igual que las familias, un cliente puede darse de alta una vez que se haya creado el usuario correspondiente.
- Realizar Reservas: El portal principal debería permitir que una persona que ingresa a la web pueda consultar las viviendas que se encuentran disponibles para realizar estancias (validando fechas disponibles). Una vez que el usuario encuentra una vivienda que se adapta a sus preferencias y quiere realizar una reserva, recién en ese momento se solicita que se registre como usuario y luego se procede a realizar la reserva.
 - o Cuando el usuario se registra se le debe dar la opción de elegir si se quiere registrar como familia que ofrece una vivienda o como cliente. Dependiendo de la opción elegida se pide que complete los datos correspondientes (familia o cliente) para continuar con su registro.
 - o Si el usuario ya se encuentra registrado entonces debe realizar el login para poder continuar.
 - o Se debe tener en cuenta que para realizar una reserva la vivienda no debe estar ya reservada por otro cliente.
 - o Se debe permitir que un cliente modifique su reserva, por ejemplo: cambiar las fechas, o la elimine en caso de no poder realizarla.
 - o Se deben poder listar las reservas realizadas por parte de los clientes.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.ionos.es/digitalguide/hosting/cuestiones-tecnicas/protocolo-http/>
- <https://www.ionos.es/digitalguide/hosting/cuestiones-tecnicas/http-request/>
- <https://www.ionos.es/digitalguide/hosting/cuestiones-tecnicas/una-mirada-a-los-codigos-de-estado-http-mas-comunes/>
- <https://edytapukocz.com/url-partes-ejemplos-facil/>
- <https://howtodoinjava.com/maven/maven-dependency-management/>
- http://chuwiki.chuidiang.org/index.php?title=Dependencias_con_maven
- <https://www.arquitecturajava.com/que-es-spring-framework/>
- <https://programandointentandolo.com/2013/05/inyeccion-de-dependencias-en-spring.html>
- <https://proitcsolution.com.ve/inyeccion-de-dependencias-spring/>
- <https://www.java67.com/2019/04/top-10-spring-mvc-and-rest-annotations-examples-java.html>
- <https://www.danvega.dev/blog/2017/03/27/spring-stereotype-annotations/>
- <https://www.arquitecturajava.com/spring-stereotypes/>
- <https://www.arquitecturajava.com/que-es-spring-boot/>
- <https://openwebinars.net/blog/que-es-thymeleaf/>
-