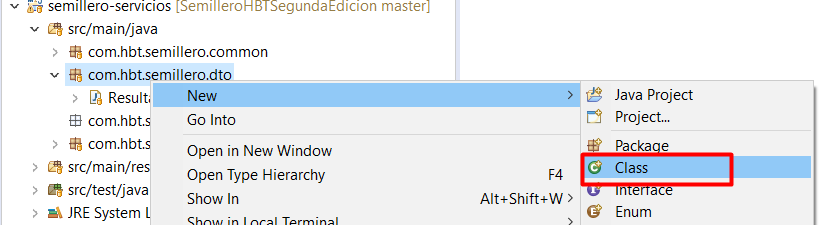
**Objetivos de la sesión:**

1. Entender el uso de datos como se pueden almacenar y manejar

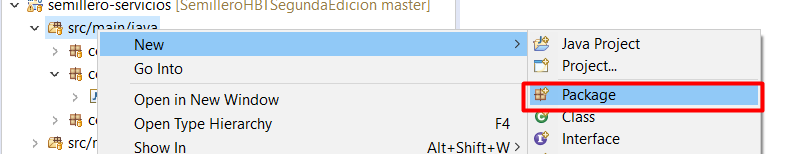
**Desarrollo de la sesión**

1. Entender el uso de datos como se pueden almacenar y manejar

* Como se va a representar los datos requeridos para manejar un comic: Para presentar los datos requeridos se va a usar una clase ComicDTO.java permite definir el contenedor de la información que debe viajar desde la capa de servicios a capa de presentación y una clase Comic.java la que va a permitir representar información que está en la base de datos en la tabla DB\_SEMILLERO.COMIC.
* Donde se va a crear DTO: en el paquete ya existente “com.hbt.semillero.dto” crear una nueva clase que se llame Comic.java



* Donde se va a crear la clase: Se debe crear un nuevo paquete llamado “com.hbt.semillero.entidad”



* Que atributos debe tener la clase Comic.java: Inicialmente se va a crear los siguientes atributos:

**private** String id;

**private** String nombre;

**private** String editorial;

**private** String tematica;

**private** String coleccion;

**private** Integer numeroPaginas;

**private** BigDecimal precio;

**private** String autores;

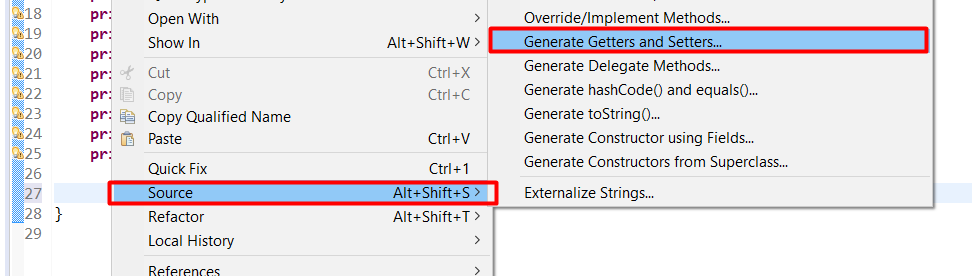
**private** Boolean color;

**private** LocalDate fechaVenta;

**private** String estado;

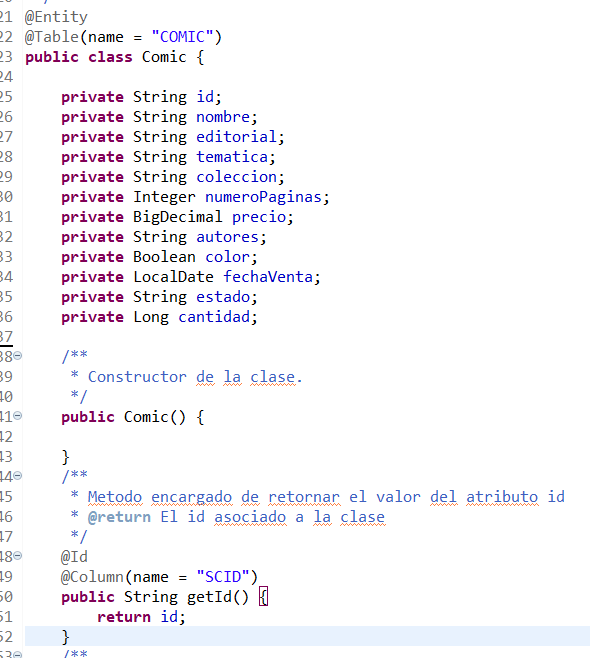
**private** Long cantidad;

* ¿Como se puede acceder a un atributo privado? Se deben crear métodos set (para poner el valor de un dato) y get (para obtener el valor del atributo): Estos métodos se pueden autogenerar, dando clic derecho en la clase y seleccionando lo siguiente:



* Como se crea una entidad: A diferencia de los DTO’s las entidades son clases con mas significado ya que requieren usar la librería javax.persistence por medio de sus métodos permite mapear la tabla, sus campos y más funcionalidades. Se debe tener presente las siguientes reglas para crear una entidad

La clase debe estar anotada con @Entity, se debe tener un constructor (el constructor por defecto es suficiente), si la tabla tiene un nombre diferente a la entidad se debe colocar la anotación @Table(name = "COMIC"), cada campo de la tabla debe estar mapeado o puesto en la entidad con su correspondiente anotación @Column(name = " SCID")



**Ejercicio sesión 2**

**Conceptos adicionales**

* **“Data Transfer Object (DTO) – Patrón de diseño, tiene como finalidad de crear un objeto plano (POJO) con una serie de atributos que puedan ser enviados o recuperados del servidor en una sola invocación, de tal forma que un DTO puede contener información de múltiples fuentes o tablas y concentrarlas en una única clase simple.”**
* **Entidades son clases que representa al modelo de datos**

**Enlaces de interés**