

#### FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN – PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

# **Proyecto: Premios Nobel**

Autor: Daniel Mateos, José A. Troyano

Revisor: Fermín Cruz, Toñi Reina, Mariano González

Última modificación: 03/04/2019



## 1 Material

Para la realización de esta práctica se dispone de los siguientes elementos contenidos en el fichero zip:

- /doc/Enunciado.pdf: fichero PDF con este enunciado
- /data/: carpeta de datos
  - o /data/nobel\_prizes.csv: fichero CSV con datos de premios nobel
- /src/fp.nobel.test: paquete Java con las clases de test para las distintas clases que habrá que desarrollar en el proyecto
- /src/fp.utiles: paquete Java con utilidades de la asignatura

# 2 Datos disponibles

En este proyecto trabajaremos sobre datos de premios nobel. En estos datos encontramos solo un tipo de entidad:

 Premio: contiene la información relativa a un premio nobel, para una edición y categoría determinadas

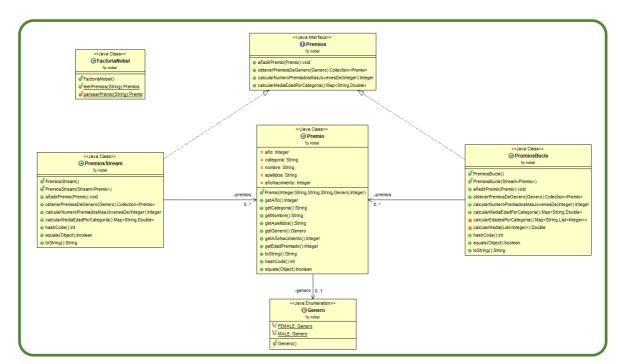
Los datos están disponibles en formato CSV. En la siguiente figura se muestran las primeras líneas del fichero de datos.



### 3 Modelo

En el siguiente diagrama se muestran todos los elementos que habrá que implementar en este proyecto. Todos ellos se incluirán en el paquete **fp.nobel**. Los aspectos más destacables del modelo son:

- Genero: tipo enumerado para el atributo género
- **Premio**: clase para implementar el tipo básico
- **Premios**: tipo contenedor, representado con una interfaz para permitir dos posibles implementaciones
- **PremiosStream**, **PremiosBucle**: dos posibles implementaciones para el tipo contenedor basadas, respectivamente, en *streams* y bucles.
- FactoriaNobel: clase para dar soporte a la creación de objetos Premio y Premios a partir de datos en un fichero CSV



Este diagrama ha sido generado con el plugin de Eclipse ObjectAid URL de instalación: <a href="http://www.objectaid.com/update/current">http://www.objectaid.com/update/current</a>

# **4 Ejercicios**

#### **EJERCICIO 1**

# Crear la clase **Premio** con los siguientes atributos

- año: atributo Integer con el año del premio
- categoria: atributo String con la categoría del premio
- **nombre:** atributo *String* con el nombre del premiado
- apellidos: atributo String con los apellidos del premiado
- **genero:** atributo de tipo **Genero** con el género del premiado. Crear previamente el tipo enumerado **Genero** con los valores **MALE** y **FEMALE**
- **añoNacimiento:** atributo entero con el año de nacimiento del premiado. Este año debe ser menor que el año del premio.

#### **EJERCICIO 2**

# Crear los siguientes métodos de la clase **Premio** comprobando las restricciones de los atributos en los casos en los que sea necesario

- **Premio:** constructor de la clase a partir de los atributos en el orden que se indica en el ejercicio anterior
- Métodos getters: para todos los atributos de la clase
- **Premio::getEdadPremiado:** propiedad derivada con la edad del premiado en el momento de recibir el premio. Se estimará mediante la diferencia entre el año del premio y el año de nacimiento
- **Premio::toString:** mostrando todos los atributos
- Premio::equals: usando los atributos año, categoria, nombre y apellidos para determinar la igualdad
- Premio::hashCode: usando la misma selección de atributos que el método equals

#### **EJERCICIO 3**

# Crear la interfaz Premios con los siguientes métodos

- Premios::añadirPremio: método para añadir un Premio al conjunto de premios
- **Premios::obtenerPremiosDeGenero:** calcula un conjunto de **Premio** solo con los premios del género indicado como parámetro
- **Premios::calcularNumeroPremiadosMasJovenesDe:** cuenta el número de premiados más jóvenes de la edad indicada mediante el parámetro
- **Premios::calcularMediaEdadPorCategoria:** calcula un diccionario cuyas claves son las categorías y los valores la media de edad de los premiados en esa categoría

#### **EJERCICIO 4**

Crear la clase **PremiosStream** que implemente la interfaz **Premios**, con los siguientes atributos y métodos. En esta clase, aquellos métodos que requieran tratamientos secuenciales se implementarán con *streams*.

- premios: atributo con un conjunto de objetos Premio
- Premios: constructor vacío de la clase Premios
- Premios: constructor de la clase Premios a partir de un stream de Premio
- Premios::toString: mostrando todos los atributos
- Premios::equals: usando el atributo premios para determinar la igualdad
- Premios::hashCode: usando la misma selección de atributos que el método equals
- Todos los métodos de la interfaz Premios

#### **EJERCICIO 5**

Crear la clase **PremiosBucle** que implemente la interfaz **Premios**, con los siguientes atributos y métodos. En esta clase, aquellos métodos que requieran tratamientos secuenciales se implementarán con bucles.

- premios: atributo con un conjunto de objetos Premio
- Premios: constructor vacío de la clase Premios
- Premios: constructor de la clase Premios a partir de un stream de Premio
- Premios::toString: mostrando todos los atributos
- Premios::equals: usando el atributo premios para determinar la igualdad
- Premios::hashCode: usando la misma selección de atributos que el método equals
- Todos los métodos de la interfaz **Premios**

## **EJERCICIO 6**

Crear la clase FactoriaNobel con los siguientes métodos estáticos

- FactoriaNobel::parsearPremio: método privado para construir un objeto Premio a partir de una línea CSV del fichero de entrada
- FactoriaNobel::leerPremios: método que devuelve un objeto Premios a partir de la ruta del fichero en el que se encuentran los datos de los premios