



CRAFT CODE

La academia de las buenas prácticas



-
- 1) Indica si el uso de constantes y readonly en los siguientes ejercicios es correcto o incorrecto.
 - 2) Crea dos ejemplos para cada tipo: constante y readonly.
 - 3) Adaptar las clases para que utilicen métodos estáticos e indica su tipo.
 - 4) Crea un ejemplo de método estático para cada tipo: named constructor, excepciones y helper.
 - 5) Crea un ejemplo para cada tipo: lista, tuplas y diccionarios.
 - 6) Modifica las clases empleando clases genéricas de tal manera que sólo te quede una clase. Además añade un tipo de dato "user".
 - 7) Crea un ejemplo utilizando la herencia.
 - 8) Crea un ejemplo de herencia y otros de interfaz.
 - 9) Indica las diferentes maneras en las que puedas aplicar el polimorfismo. Crear un ejemplo para cada una de ellas.
 - 10.a) Indica cuáles son los tres indicadores que nos dicen que el uso de la herencia no es correcto para nuestro código y tenemos que aplicar la composición.
 - 10.b) Indica cuáles son los tres beneficios de utilizar las interfaces para aplicar la composición.
 - 10.c) Indica si el uso de herencia en los siguientes ejercicios es correcto o incorrecto y aplica composición sobre herencia.
 - 11) Crear un ejemplo del principio composición sobre herencia.
 - 12) Indica cuáles son los tres principios de diseño.

13) Define que es el acoplamiento y como lo podemos reducir.

14) Indica para cada ejercicio el tipo de objeto: DTO, Valueobject o entidad.

15) Crea dos ejemplos para cada tipo de objeto: DTO, Valueobject y entidad.

16) Crea una aplicación que permita crear y obtener usuarios a partir de la carpeta Ejercicio16. Esta aplicación debe seguir el mismo estilo que la enseñada por el profesor. Por eso, deberán aplicar las siguientes pautas:

- Flujo de aplicación
- Modelo (DTOS, Valueobjects y entidades)
- Los tres principios del diseño
- Algunos tipos de métodos estáticos
- Constantes
- Excepciones
- Debe tener dos use cases y dos controladores (uno para crear y el otro para obtener)
- Los datos que se piden del usuario: id y name
- Los usuarios se deberán guardar en un fichero