

CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

**Aprobación:** 2016/04/06



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

**Aprobación:** 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación



## PRÁCTICA DE LABORATORIO

CARRERA: COMPUTACIÓN ASIGNATURA: Programación Aplicada

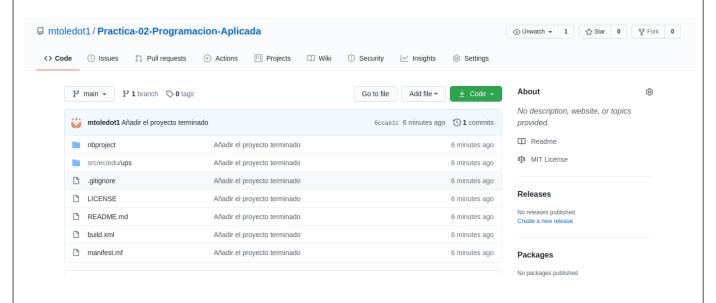
NRO. PRÁCTICA: 2 TÍTULO PRÁCTICA: Reflexión en Java

#### **OBJETIVO ALCANZADO:**

- Identificar los cambios importantes de Java
- Diseñar e Implementar las nuevas técnicas de programación
- Entender cada una de las características nuevas en Java

#### **ACTIVIDADES DESARROLLADAS**

#### 1. Crear un repositorio en GitHub para la práctica



https://github.com/mtoledot1/Practica-02-Programacion-Aplicada

# 2. Realizar la práctica codificando los cídigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de una agenda telefónica.

Las principales clases son: Persona, Telefono, AbstractControladores, ControladorPersona. ControladorTelefono

En la clase Persona definimos todos los atributos que va a tener una persona: código, cédula, nombre, apellido, fecha de nacimiento, correo, contraseña y una lista de teléfonos, además de los setters y getters, y los métodos que servirán para añadir, actualizar, buscar y eliminar los teléfonos de la persona. El manejo de las listas se lo hace mediante streams.

En la clase Telefono tenemos los atributos código, número, tipo y operadora, el atributo codigo nos sirve para poder diferenciar fácilmente un teléfono de otro.

En la clase AbstractControladores se definen todo lo que es el CRUD mediante programación genérica, y esta clase es implementada por las demás clases controladoras.

En la clase ControladorPersona tenemos como atributos la lista de personas creadas, y la persona que ha



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

**Aprobación:** 2016/04/06

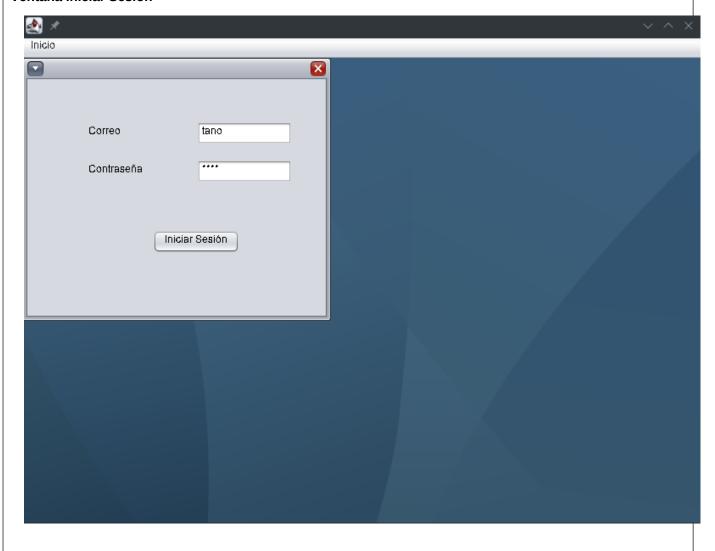
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

iniciado sesión, y los llamados a los métodos del CRUD de la clase AbstractControladores, y métodos para el manejo de los teléfonos de cada persona, y la visualización tanto de los teléfonos como de las personas.

En la clase ControladorTelefono tenemos un listado de teléfonos creados, los llamados a los métodos que conforman el CRUD, y algunos métodos para la creación y visualización de los teléfonos.

Todos los códigos de las clases se encuentran en el repositorio para ser revisados.

# Ventana Iniciar Sesión

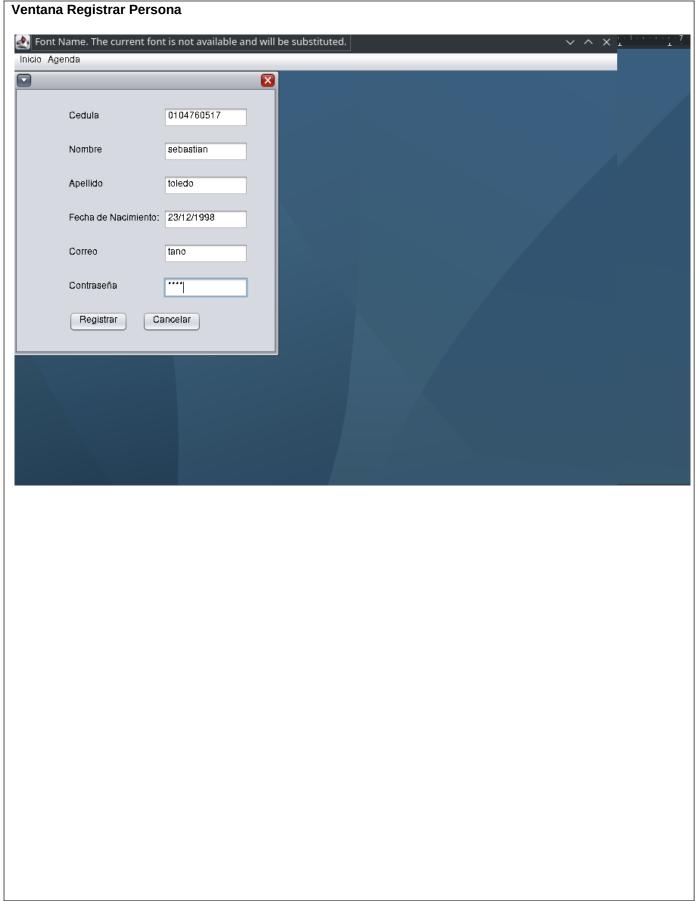




Código: GUIA-PRL-001

CONSEJO ACADÉMICO

**Aprobación:** 2016/04/06

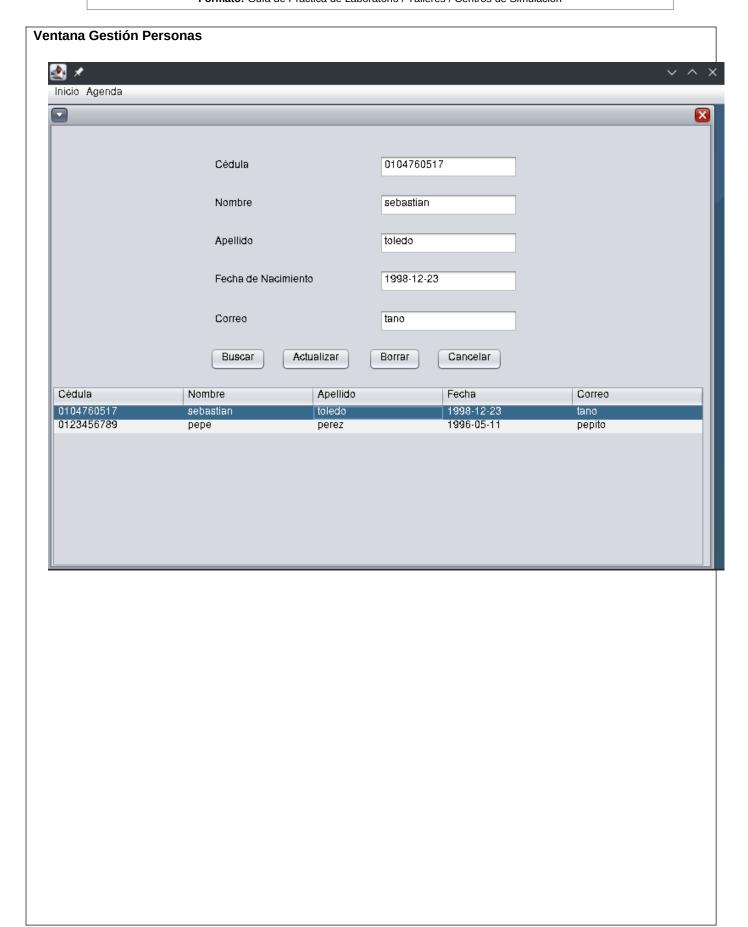




CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

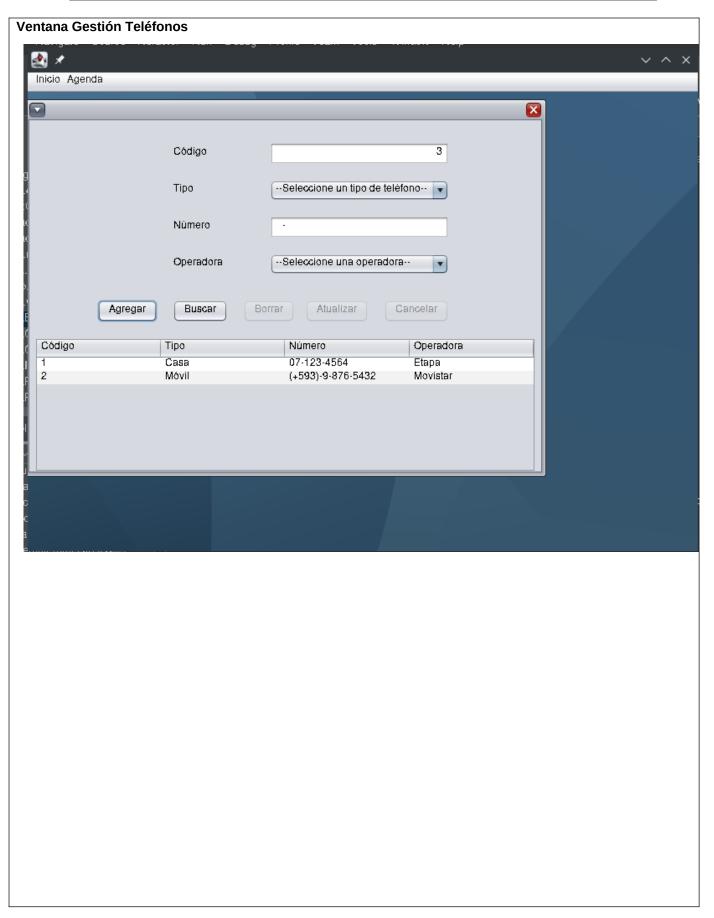




CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06



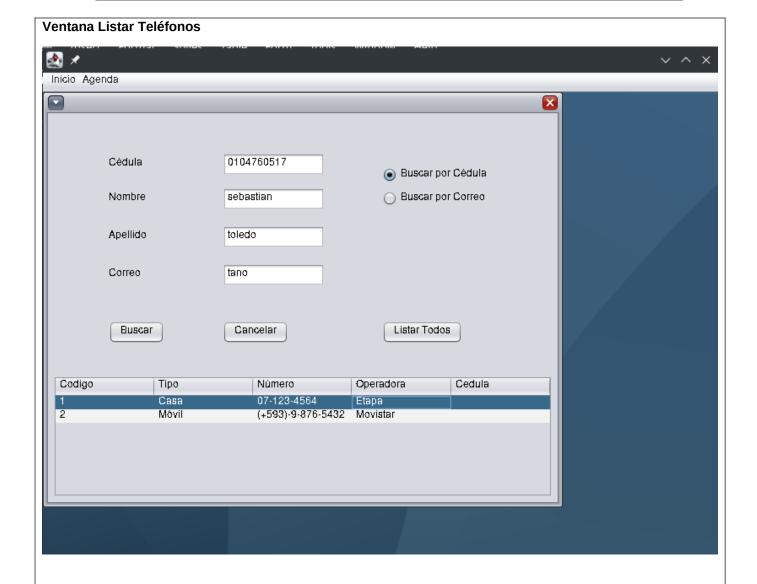


CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación



# RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

- Realizar procesos de investigación sobre los cambios importantes de Java
- Entender las aplicaciones de codificación de las nuevas características en base a la programación genérica
- Entender las funcionalidades adicionales de Java.

## **CONCLUSIONES**:

 Aprenden a trabajar en grupo dentro de plazos de tiempo establecidos, manejando el lenguaje de programación de Java.

# **RECOMENDACIONES:**

Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido.



CONSEJO ACADÉMICO

Código: GUIA-PRL-001

Aprobación: 2016/04/06

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Nombre de estudiante: Martín Sebastián Toledo Torres

Firma de estudiante: