



REPASO DE JAVA



PRIMITIVES

- Primitivos y Clases Wrapper:
 - int -> Integer
 - Long -> Long
 - float -> Float
 - double -> Double
 - String
- Content Type Dinamico

INTERFAZ

Una interfaz es un tipo de referencia en Java. Es una colección de propiedades y métodos abstractos sin especificar su implementación.

Las interfaces no tienen funcionalidad por si solas y necesitan que se provea al menos una implementacion por medio de una clase



CLASE

Una clase es un conjunto de propiedades y métodos que definen un objeto y su comportamiento.

Las clases pueden ser concretas o abstractas y pueden implementar una o más interfaces.




ANOTACIONES

- Es una forma de metadata que se puede agregar al código existente. propiedades, métodos, parámetros o definición de interfaz o clase pueden ser anotados.
- Las anotaciones tienen asociado un código fuente que se ejecuta durante el tiempo de ejecución mediante reflexión para darle la funcionalidad deseada
- Java EE define varias anotaciones que pueden ser utilizadas en diferentes capas.

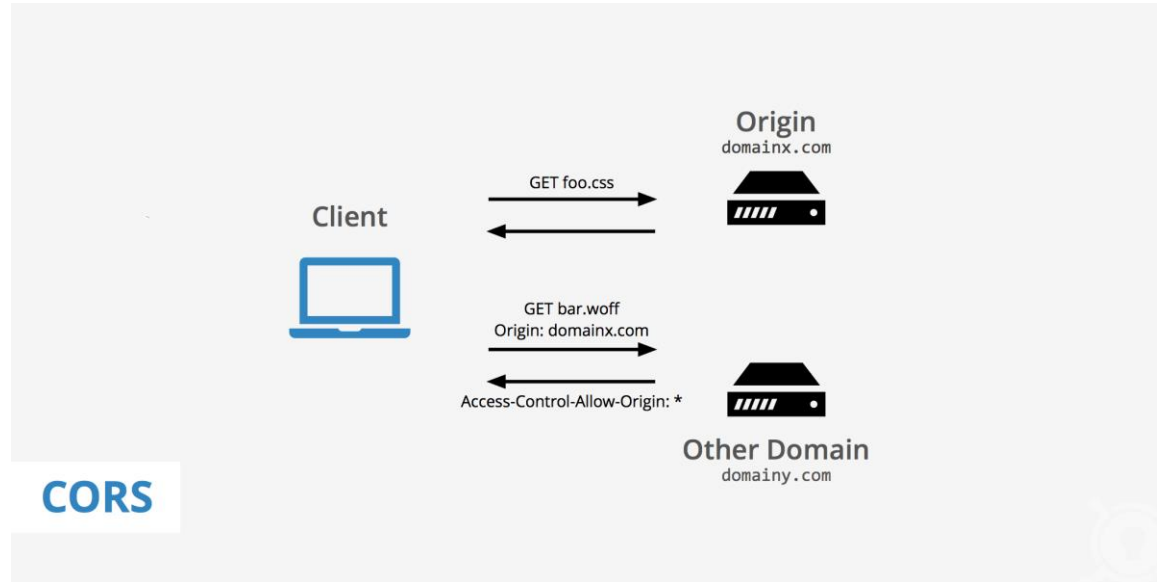
REFLECTION

- Es la capacidad que tienen los sistemas de ejecutar código, el cual es desconocido hasta el tiempo de ejecución (runtime)
- Class Loading: Las máquinas virtuales de Java arrancan con un set predeterminado de clases. Y también se las puede arrancar indicándoles paquetes extra de clases
- https://es.wikipedia.org/wiki/Java_classloader
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Reflexi%C3%B3n_\(inform%C3%A1tica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Reflexi%C3%B3n_(inform%C3%A1tica))

REPASO DE PATRONES Y METODOLOGIAS

- POJO: Plain Old Java Object
 - CORS
 - GENERICS
 - Servicios REST
 - Patrones de Diseño
- 

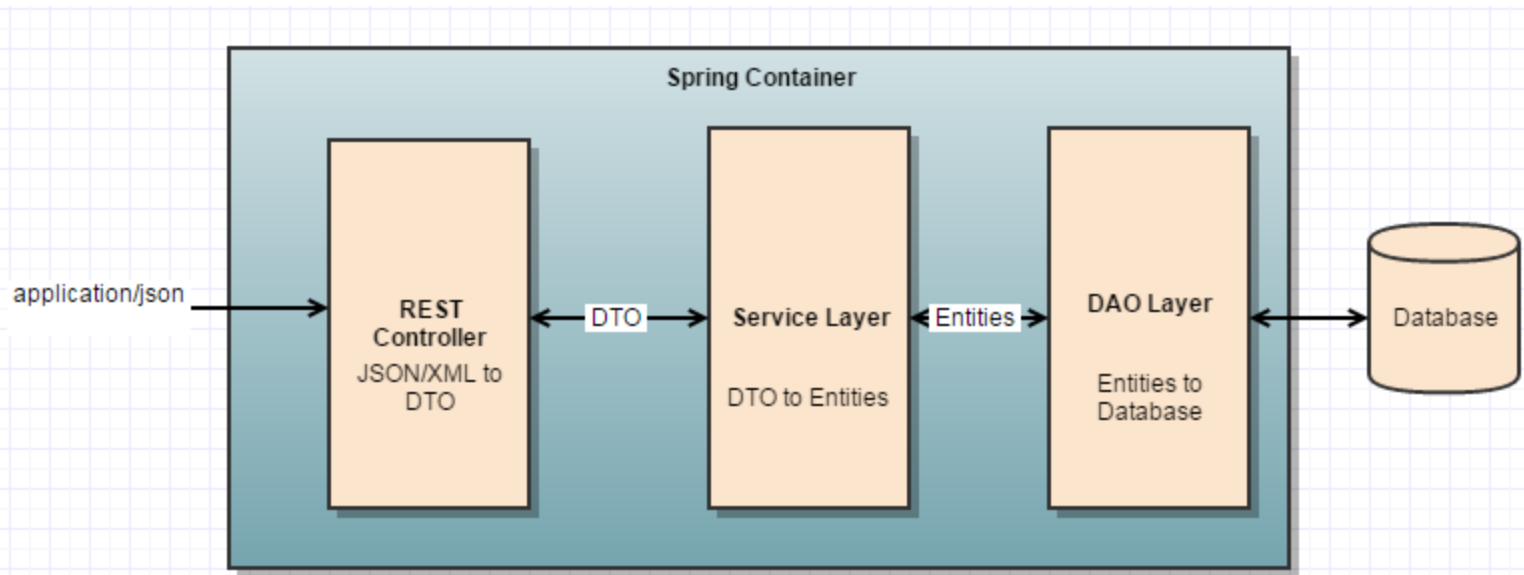
CROSS ORIGIN RESOURCE SHARING



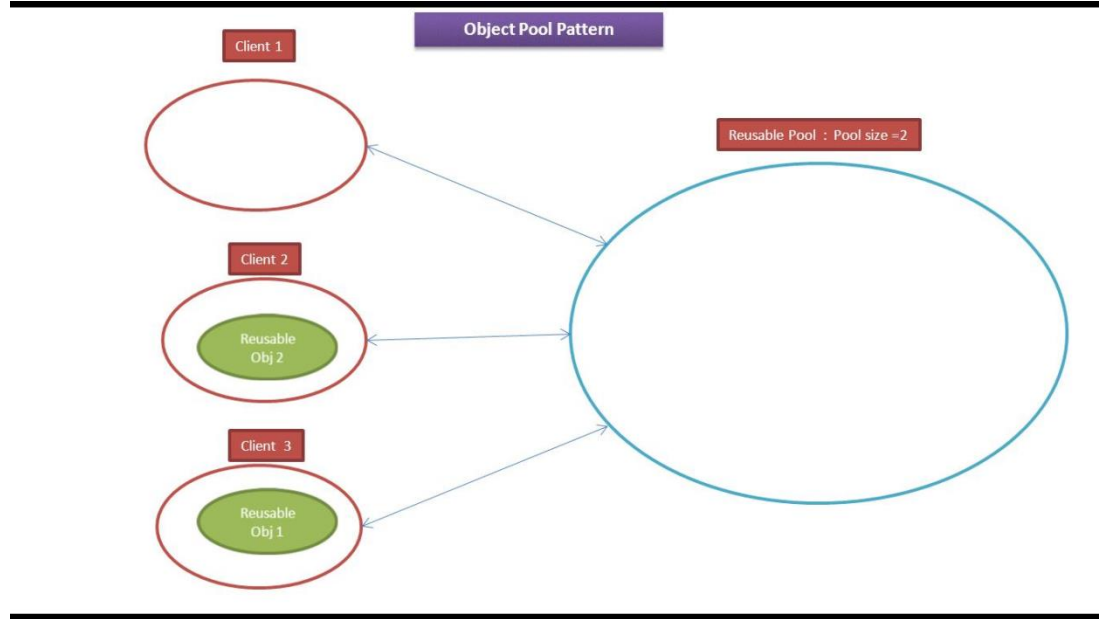
GENERICIS

- Es un estilo de programación en el cual los algoritmos se escriben en términos de tipos, los cuales se deberán proveer como parámetros cuando se necesiten instancias de tipos específicos.
- El fin de la programación genérica es generalizar los algoritmos para maximizar la reutilización de código
- List, Set, Map, etc.

DATA TRANSFER OBJECT



OBJECT POOL (EJB)

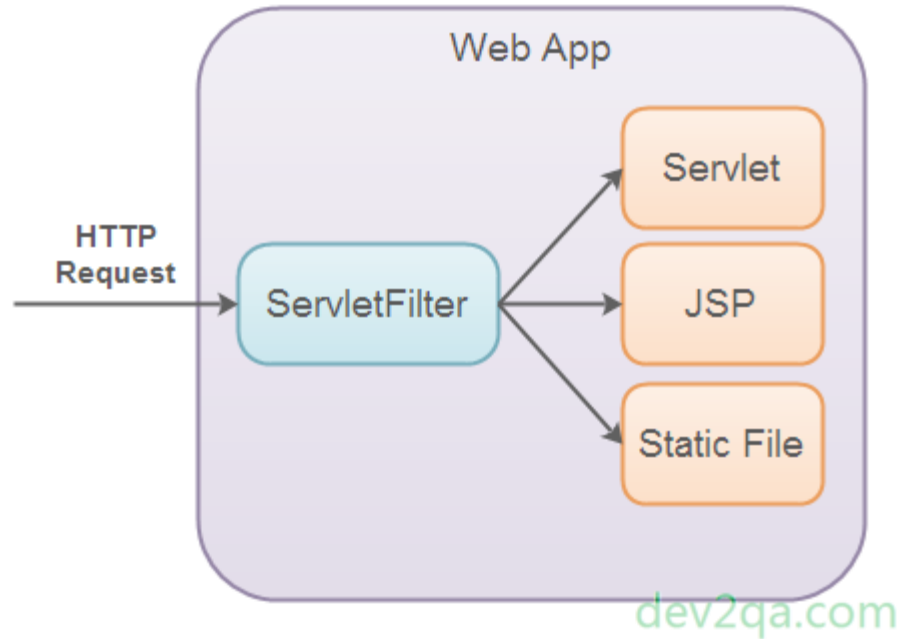


- https://ramj2ee.blogspot.com/2013/08/object-pool-design-pattern.html#.Wm_2wYj482w

EJB

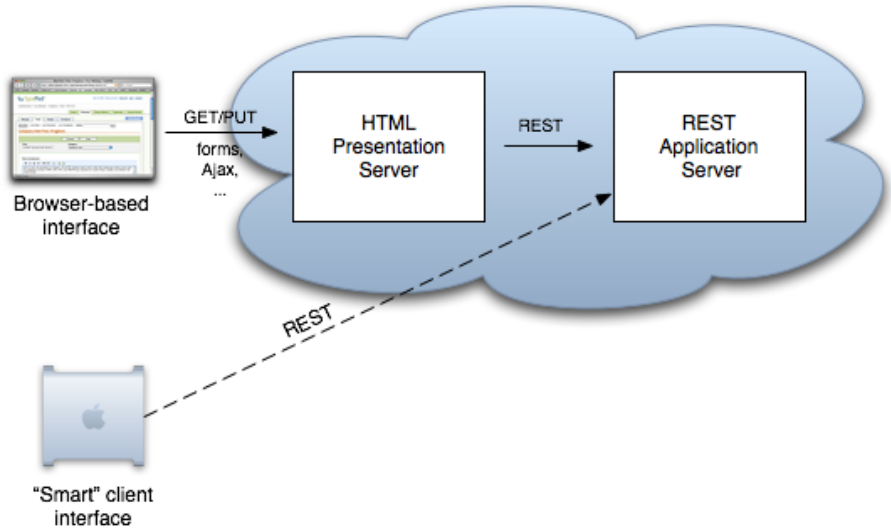
- Stateful
- Stateless
- Singleton

SERVLET



REST

- Representational State of Tansfer
- Operaciones definidas sobre HTTP
- GET
- POST
- PUT
- DELETE



- <http://searchmicroservices.techtarget.com/definition/REST-representational-state-transfer>

JAVA EE PORTABLE

- Wilfly
 - Glassfish
 - WebLogic
 - Payara
 - TomEE
 - WebSphere Liberty
- 
- A decorative footer consisting of three overlapping geometric shapes: an orange triangle on the left, a teal triangle in the middle, and a light blue triangle on the right.