

# TAREA N°1:

# Spring Core

## Alumno

Cruz Carpio Nicolas Benjamin

## Curso

JAVA 17 BACK-END DEVELOPER

## Horario

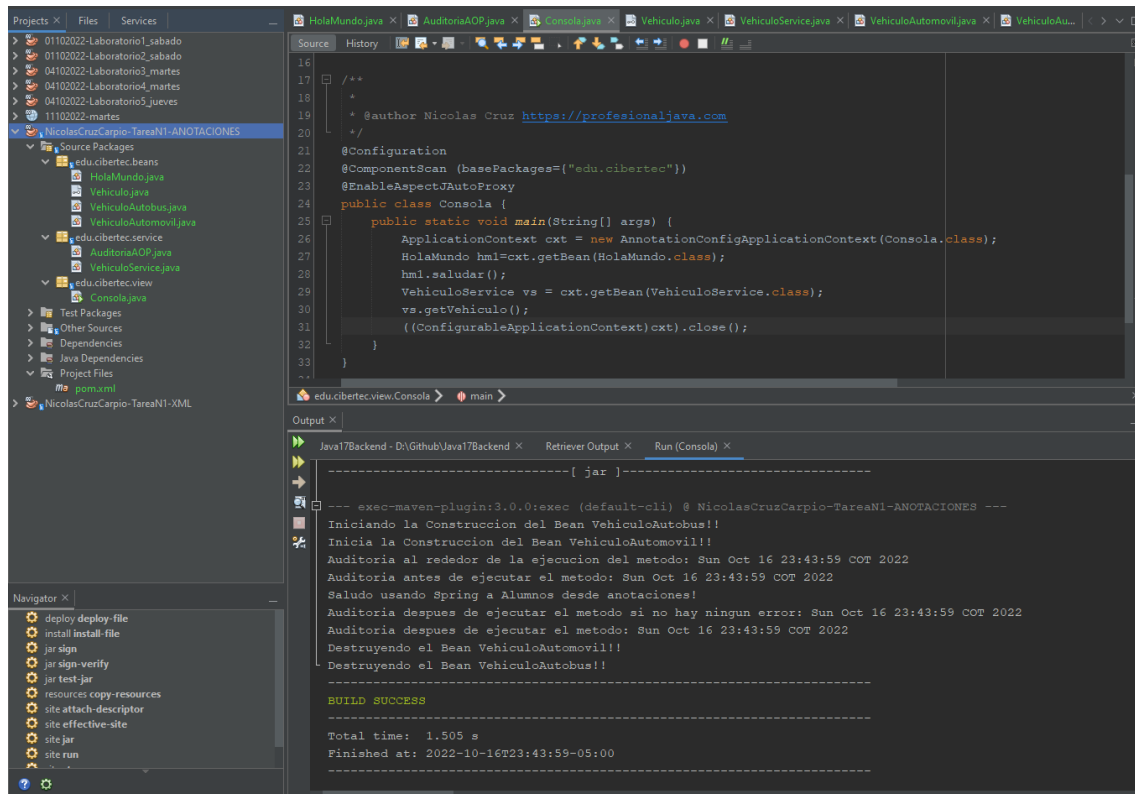
martes, jueves 7:00pm – 10:30pm y sábados  
2:30 pm – 7:30pm

2022

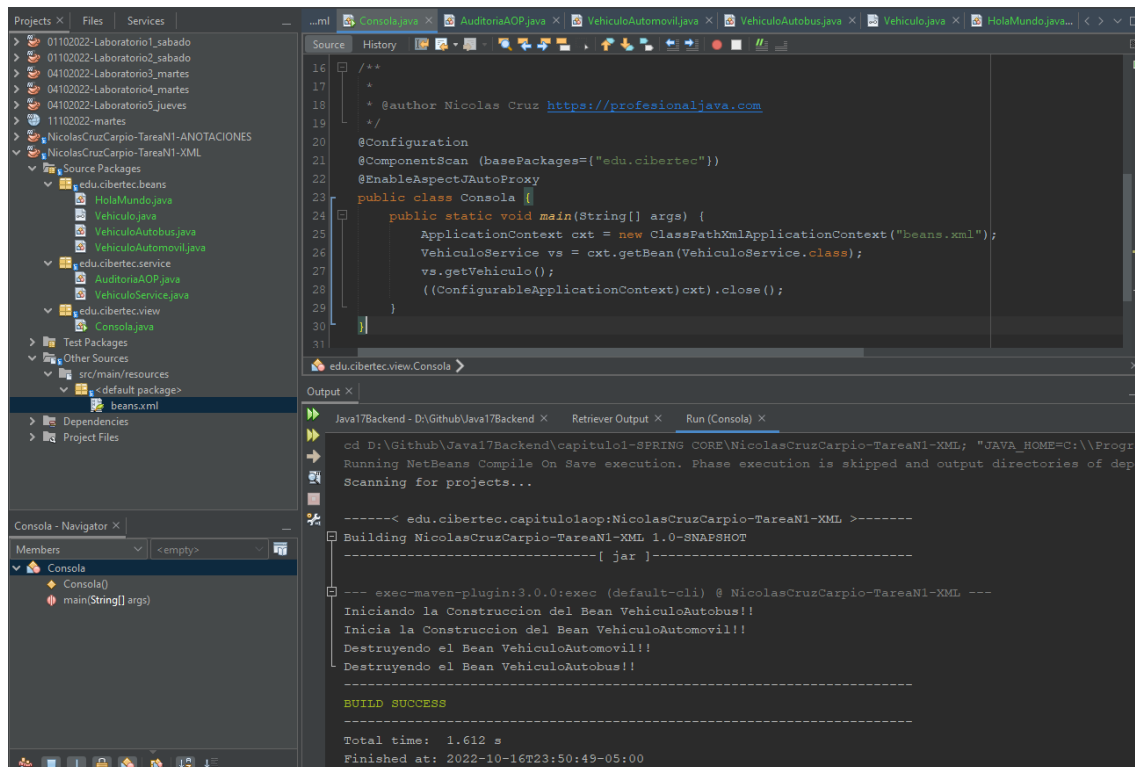


## 2. Desarrollo de la tarea N° 1

Crea el proyecto con Spring, configurar los beans mediante XML.



Crea el proyecto con Spring, configurar los beans mediante Anotaciones.



### 3. Cuestionamiento de la Tarea N° 1

**¿Por qué es importante trabajar con patrones de diseño? De dos ejemplos**

Los patrones de diseño ayudan a resolver problemas repetitivos en el desarrollo de aplicaciones con Java, muchas veces los problemas son muy difíciles de resolver y se crean soluciones basadas en las casuísticas que se van encontrando en la comunidad de desarrolladores de Java. Los problemas más comunes son resueltos gracias al uso de patrones de diseño,

Por ejemplo: el **patrón factory**, que permite mediante una clase constructora construir objetos de un tipo determinado.

En otro ejemplo tenemos al **patrón facade**, que nos da una interfaz que nos permite desacoplar estructuralmente la aplicación, desarrollando un grupo de clases de acuerdo al diseño simplificado en una librería.

**¿Que es la programación orientada a aspectos (AOP) y cuando puedo utilizarla?.**

La programación orientada a aspectos (AOP) es un paradigma de la programación en java, que nos permite trasladar funcionalidad de manera transversal a la aplicación, facilitando la implementación y optimizando el código. Con esta simplificación se puede aprovechar diferentes beneficios como la trazabilidad de logs, los mapeos de seguridad en el login entre otros. Se puede utilizar en paquetes especializados para estos beans dentro de los cuales se configuran los componentes con `@aspect` como anotación o con `<aop:config >` como bean xml.

