

Sigla Asignatura	PGY2121	Nombre Asignatura	Desarrollo de Software y Escritorio	Tiempo	2.5 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 3	Almacenamiento temporal a través de Colecciones.				
Actividad N° 3.1	Colecciones				
Nombre del Recurso Didáctico	3.1.4 Actividad Colecciones				

1. Aprendizajes e indicadores de logro

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Programar las colecciones que permitan almacenar y obtener información para dar solución a los requerimientos de la organización de acuerdo a estándares de la industria.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una colección del tipo ArrayList, para almacenar información según lo solicitado por el usuario. • Utiliza colecciones de tipos genérico, para dar solución a problemas del usuario. • Aplica los diferentes métodos que permiten agregar, modificar, eliminar y listar las colecciones, según lo solicitado por el usuario.
Demostrar tolerancia a la frustración durante el desarrollo del problema planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado
Realizar el trabajo bajo presión de acuerdo al tiempo del encargo.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza el tiempo para lograr las metas establecidas en el período indicado. • Afronta las tareas solicitadas como una oportunidad de desarrollo personal y grupal.
Reconocer las características de las colecciones y herencia utilizadas en los lenguajes de programación para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a estándares de la industria.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la definición, dimensión e inicialización de una colección para almacenar información según lo solicitado por el usuario. • Identifica los diferentes tipos de colecciones, para dar solución a problemas del usuario. • Reconoce las colecciones de tipos genérico, para dar solución a problemas del usuario. • Define los diferentes métodos que permiten operar las colecciones del tipo ArrayList, según lo solicitado por el usuario.

2. Descripción general actividad

- a. Esta actividad tiene **carácter formativa**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- b. Deberán continuar los Equipos de trabajo ya conformados en la primera actividad de aprendizaje.

3. Instrucciones específicas

Implementar clases, objetos, atributos y métodos utilizando colecciones

En esta actividad, los estudiantes en grupos de a dos, deberán identificar las entidades obtenidas del análisis del problema planteado, para almacenar una lista de objetos. Además, se debe implementar el código, utilizando los métodos adecuados para la solución del problema. Esta solución, se debe desarrollar en clases con el apoyo del docente.

Problema Planteado

Una empresa que se dedica a la organización de eventos masivos, de cumpleaños, matrimonios, cenas de empresas y fiestas en la región de Valparaíso, requiere un programa que permita almacenar estos eventos, con el fin de entregar un mejor servicio.



El equipo de desarrollo ya se ha juntado varias veces con el dueño de la empresa y han determinado los datos que se requieren almacenar.

Los eventos tienen código de evento (que es un número correlativo único), una fecha del evento, hora de inicio y fin, la ubicación de éste, el precio, la cantidad de personas que asistirán, el tipo de evento (cumpleaños, matrimonio, cena o fiesta) y si incluye o no el servicio de entretenimiento.

Requerimientos

La empresa requiere almacenar todos sus eventos y que además se pueda:

- Listar los eventos por orden de fechas
- Determinar el total de ventas por tipo de evento
- Determinar el tipo de evento más solicitado

Defina las entidades y métodos necesarios para cumplir con el requerimiento final.

Finalización

El docente construirá la solución final entre todos, con las propuestas de los alumnos. Su rol será de mediador entre las distintas soluciones permitiendo obtener la mejor a cada problema a través del debate de opiniones constructivas.