|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sigla Asignatura** | **PGY2121** | Nombre  Asignatura | **Desa**r**rollo de**  **Software y Escritorio** | Tiempo | **2.5**  **horas** |
| **Experiencia de Aprendizaje N° 2** | Herencia y Almacenamiento temporal a través de Colecciones | | | | |
| **Actividad N° 2.1** | Colecciones | | | | |
| **Nombre del Recurso Didáctico** | 2.1.2 Actividad Colecciones | | | | |

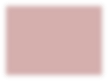
# Instrucciones especificas

**Almacenar objetos en una colección del tipo ArrayList**

En esta actividad, los estudiantes en equipos de dos personas, deberán identificar las entidades obtenidas del análisis del problema planteado, para definir las clases, sus atributos, métodos y un medio de almacenamiento temporal. Además, se debe implementar el código utilizando una colección para la solución del problema planteado.

# Problema Planteado

Retomando el problema planteado en la experiencia 2, de una aplicación que permite reproducir música, se requiere como segunda etapa, crear una lista de canciones.



En una primera etapa, almacenamos la información de las canciones que tiene una lista. La canción tiene un título, un artista, tiempo de duración, si es favorita o no y si se encuentra descargada o no en el dispositivo.

***Requerimientos***

* Crear una clase que permita almacenar una lista de canciones.
* Desde el main, crear dos listas de canciones, con 3 canciones cada lista.
* Mostrar las listas de canciones, a través de un menú que permita seleccionar la lista que se desea escuchar.
* Cada grupo debe implementar un método que determinen necesario para la aplicación solicitada.

# Finalización

El docente elegirá a tres grupos de alumnos y se visualizarán las soluciones planteadas para generar un debate de opiniones constructivas que permitan obtener las mejoras a las soluciones planteadas. El docente será el mediador y los compañeros aportarán sus ideas.