

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES	
CARRERA: COMPUTACIÓN		ASIGNATURA:	
NRO. PRÁCTICA:		TÍTULO PRÁCTICA:	
OBJETIVO ALCANZADOS: <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los cambios importantes de Java • Diseñar e Implementar expresiones regulares • Entender la cada uno de las características nuevas en Java 			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
1. Revisar la teoría y conceptos de Java 8, 9 ,10, 11, 12			
2. Diseñar e implementar las características de Java para generar una expresión regular.			
3. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica.			
4. Realizar práctica codificando los códigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de un sistema escolar.			
5. Revisar la teoría y conceptos de Java 8, 9 ,10, 11, 12			
6. Diseñar e implementar las características de Java para generar una expresión regular.			
7. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica.			
RESULTADO(S) OBTENIDO(S): <p>Se consiguió crear una aplicación de gestión de unidades educativas, donde un Rector (us:rector@gmail.com psw:rector) se encarga de crear cursos y docentes para unirlos.</p> <p>Además, se dispone de docentes que tendrán cursos y actividad, estas actividades serán buscadas en la web a partir de una palabra o frase.</p> <p>En esta aplicación se implemento el patrón de diseño single ton, los streams, expresiones regulares y base de datos. También se utilizó una librería externa para dar uso a un componente de tipo Date para las fechas.</p> <p>Para algunas validaciones se utilizo las excepciones que nos da la base de datos, además del uso del inner join y del left outer join para hacer la relación de tablas.</p> <p>A continuación, se presenta capturas de la aplicación.</p>			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

VISTA DE ADMINISTRACION DOCENTE

LOGIN RECTOR DOCENTE

AGREGAR ALUMNO

CEDULA

NOMBRE

APELLIDO

F. NACIMIENTO

DIRECCION

GENERO

GUARDAR

ACTIVIDAD

NOMBRE ACTIVIDAD

GUARDAR

SELEC. ACTIVIDAD

CARGAR ACTUALIZAR GUARDAR

CODIGO	CEDULA	NOMBRE	APELLIDO	DIRECCION	F. NACIME..	GENERO
3	0102030405	Sebastian	Idrovo	Remigio Cr...	0200-05-12	MASCULINO
4	0102040501	Karla	Idrovo	Solano	1992-03-15	FEMENINO

CODIGO	TITULO	LINK
53	Math Duel: 2 Player Math Game	Math Duel: 2 Player Math Game
54	Mathway: Scan Photos	Mathway: Scan Photos
55	Maths Dictionary Offline	Maths Dictionary Offline
56	Cymath	Cymath
57	MathPapa	MathPapa
58	Symbolab	Symbolab
59	Graphing Calculator	Graphing Calculator
60	Math Tests	Math Tests
61	Math games	Math games
62	Mathman: Learn Math	Mathman: Learn Math
63	Mathematics	Mathematics
64	Math Tricks Workout	Math Tricks Workout
65	Mental Math Practice	Mental Math Practice
66	Math Games	Math Games
67	Math Solver	Math Solver
68	Math Workout	Math Workout
69	Math theory	Math theory
70	Math Jumps: Math Games	Math Jumps: Math Games
71	Simple Math	Simple Math
72	Math games: arithmetic	Math games: arithmetic
73	Toon Math: Endless Run and Mat...	Toon Math: Endless Run and Math Games
74	Math Games	Math Games
75	All Maths Formulas	All Maths Formulas

VISTA ADMINISTRACION RECTOR

LOGIN RECTOR DOCENTE

DATOS DOCENTE

CEDULA

NOMBRE

APELLIDO

F. NACIMIENTO

DIRECCION

GENERO

CORREO

CONTRASEÑA

GUARDAR

CREAR CURSO

NOMBRE


GUARDAR

ADMINISTRAR

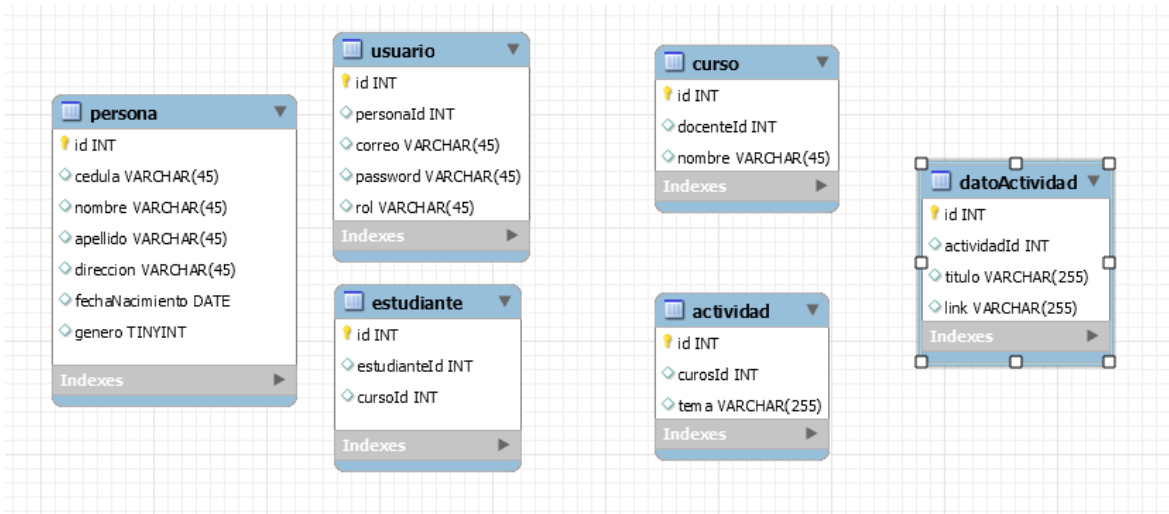
DOCENTE

CURSO

GUARDAR

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

ESQUEMA BASE DE DATOS



Se puede revisar las clases y controladores en el siguiente link de github:

<https://github.com/psidrovo/ExamenIntercicloPractico.git>

En el repositorio se puede constar de las expresiones regulares aplicadas en el código, para dar solución al problema de búsqueda, se realiza la búsqueda del link con referencia a la palabra o frase buscada, luego se construye el link para luego utilizarlo y abrir para extraer el título de la aplicación.

CONCLUSIONES:

Podemos concluir que los streams nos ayudan a organizar mejor los códigos e implementar funciones que nos ayudan a reducir el código, además de las expresiones regulares que nos ayudan a hacer validaciones de textos, como, cédulas, nombres, correos; ahorrándonos mucho tiempo y código al implementarlo. También podemos observar el poder de búsqueda que este nos da, como se puede revisar en la parte de extracción de links y títulos de un archivo plano de una página web.

RECOMENDACIONES:

Realizar más prácticas de este estilo, utilizando las horas de clase para solventar dudas, ya que son muy interesantes estas funciones de Java, pero es mejor complementarlas con prácticas.

Nombre del estudiante: Paul Sebastian Idrovo

Firma:

