

**Java 11**

# Caso práctico

# Banana GEST

- “Banana GEST” es el proyecto estrella de Banana Apps.
- Banana GEST permitirá a los usuarios (empleados de la empresa cliente) ver sus proyectos y tareas, tras identificarse. Asimismo podrán crear, editar, borrar nuevas tareas y proyectos y; asignarles responsables.
- En la parte del servidor necesitaremos implementar los modelos que nos permitan manipular los datos de los elementos que componen Banana GEST (proyectos, tareas, usuarios y perfiles) usando tecnología Java.
- Para ello, en esta etapa del proyecto necesitamos generar un prototipo en tecnología Java que nos permita simular el manejo de los modelos en distintos escenarios (entrar, ver proyectos, ver tareas, ver perfil, añadir, borrar, ...).

# Identificando los modelos

- Modela Banana GEST: nombra los objetos importantes, su composición, describe la relación entre ellos, etc.
  - **TIP:** Puedes usar draw.io para los diagramas UML

# Capas de la aplicación

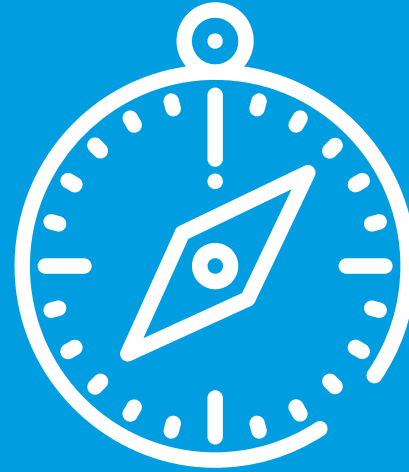
- Genera las 3 capas de aplicación para Banana Gest.
  - Vista
  - Lógica de negocio
  - Persistencia

# Herencia y polimorfismo

- Identifica los posibles elementos de herencia en BananaGEST y genera el árbol de herencia
- Identifica los casos de polimorfismo en BananaGEST

# Interfaces

- Desacopla cada Capa de Banana GEST a través de una interface.



# Next steps



## **We would like to know your opinion!**

Please, let us know what you think about the content.  
From Netmind we want to say thank you, we appreciate time  
and effort you have taking in answering all of that is  
important in order to improve our training plans so that you  
will always be satisfied with having chosen us  
[quality@netmind.es](mailto:quality@netmind.es)



# Thanks!

Follow us:

