

2.E. Java desde consola avanzado

3. Solución propuesta

3.1. Identificando actores / objetos involucrados

De acuerdo a lo solicitado en el enunciado, es posible plantear el problema haciendo uso de **tres actores** (**profesor, estudiante, ordenador**). Para cada uno de ellos se desarrollará una clase **Java**.

Se crearán cinco ficheros de código fuente, que una vez compilados nos proporcionarán otros tantos ficheros en código intermedio (**bytecode de Java**).

Para la ejecución del programa, el **intérprete de Java** hará uso de los ficheros **bytecode** creados, junto a otras funciones pertenecientes a las bibliotecas de **Java**.

Cuando queremos implementar una solución, se crea un **"proyecto"**, cuyos contenidos quedan almacenados en el sistema de archivos del ordenador **en un directorio** (semaforo en nuestro caso).

A partir de aquí, se pueden ver **subdirectorios**, que **organizan** los diferentes archivos del proyecto en paquetes (paquetes clases y principal para este ejemplo).

Por último, cada **paquete** puede contener un conjunto de ficheros, donde se **implementan las clases**. Podrá ser una o varias por fichero (típicamente fichero .java implementa una clase).

```
root@debian:/home/debian/semaforo# ls ./principal/  
ClaseColor.java Prueba.java  
root@debian:/home/debian/semaforo# ls ./clases/  
Estudiante.java Ordenador.java Persona.java Profesor.java  
root@debian:/home/debian/semaforo#
```

◀ 2.D. Java desde consola

Ir a...

2.F. Ejemplos Java con Eclipse ▶