**Programación de Computadoras II**

**Tarea: 15**

**Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Hacer el código Java correspondiente para hacer una agenda basado en la clase persona. El código deberá implementar una clase Agenda con las siguientes características.

|  |
| --- |
| **Agenda** |
| - datos : ArrayList <Persona> |
| <<constructor>> Agenda()+void Agregar(Persona)+void Borrar(Persona)+Buscar(dato: String) : Persona+toString(): String- LeerAgenda(); |

Para la realización se deberá escribir un JFrame que tenga las áreas de texto necesarias y los botones que cumplan con cada uno de los métodos de la clase a excepción del constructor y el método LeerAgenda.

Entregar:

1. El diagrama UML,
2. El método LeerAgenda deberá cargar información de al menos 15 personas,
3. El método toString deberá regresar los datos de la agenda ordenados por nombre completo
4. El método buscar utilizará binarySearch y realizará la búsqueda, dado un dato que puede ser el nombre o el apellido paterno o el apellido materno y
5. Mostrar la ejecución del código (en computadora a la hora clase).