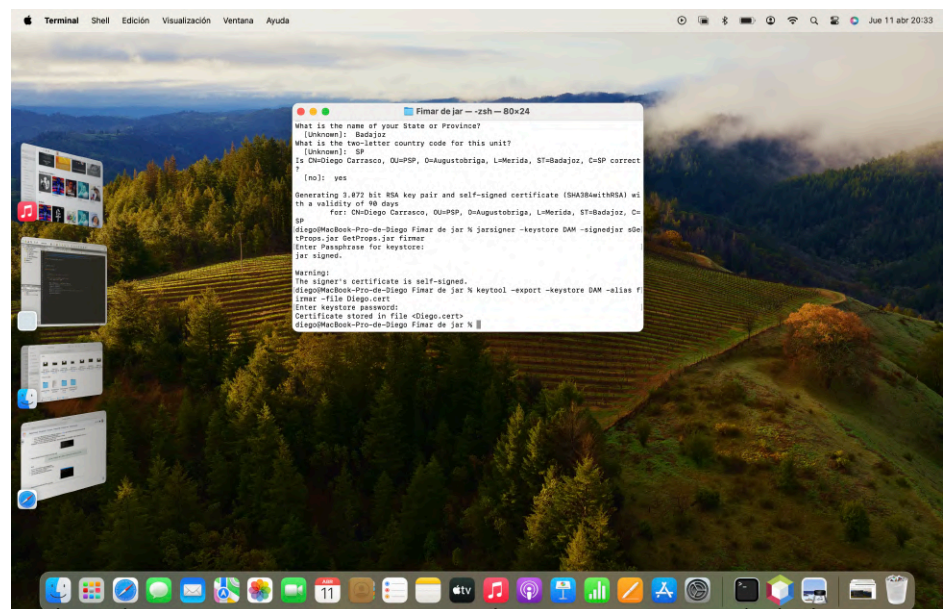
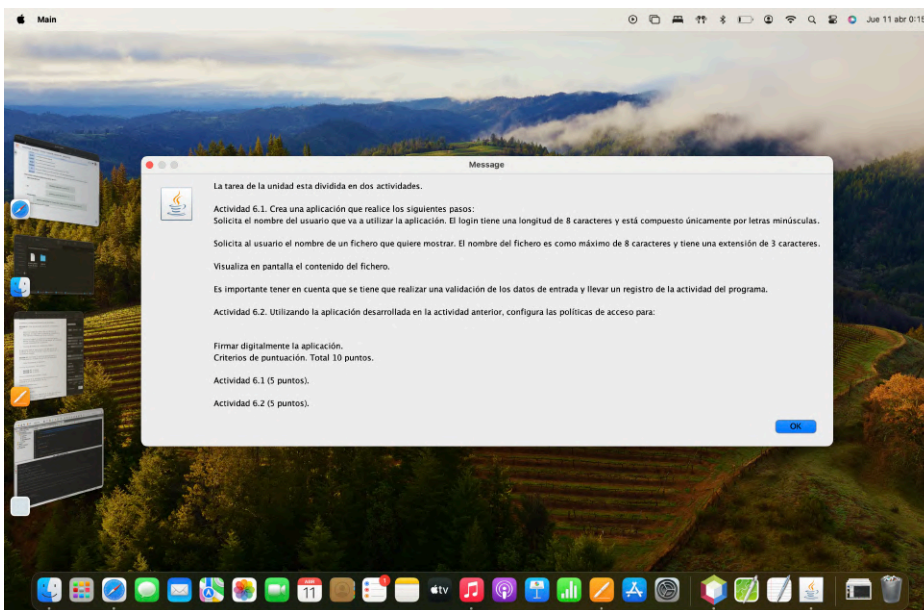


Tarea 6 para Programación de Servicios y Procesos



Diego Manuel Carrasco Castañares

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

La tarea de la unidad esta dividida en dos actividades.

Actividad 6.1. Crea una aplicación que realice los siguientes pasos:

- Solicita el nombre del usuario que va a utilizar la aplicación. El login tiene una longitud de 8 caracteres y está compuesto únicamente por letras minúsculas.
- Solicita al usuario el nombre de un fichero que quiere mostrar. El nombre del fichero es como máximo de 8 caracteres y tiene una extensión de 3 caracteres.
- Visualiza en pantalla el contenido del fichero.

Es importante tener en cuenta que se tiene que realizar una validación de los datos de entrada y llevar un registro de la actividad del programa.

Actividad 6.2. Utilizando la aplicación desarrollada en la actividad anterior, configura las políticas de acceso para:

- Firmar digitalmente la aplicación.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

- **Actividad 6.1** (5 puntos).
- **Actividad 6.2** (5 puntos).

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Para realización de la actividad tan sólo es necesario tener instalado el entorno de desarrollo de Java.

Consejos y recomendaciones.

Leer detenidamente el contenido de la unidad.

Indicaciones de entrega.

Debes crear un único fichero comprimido en el que debes incluir el o los proyectos Netbeans y documentos que correspondan a la realización de los ejercicios de la tarea.

Además adjuntarás un documento realizado con un procesador de texto con unas breves explicaciones de cómo has realizado los ejercicios, con las capturas de pantallas que estimes oportunas.

El fichero comprimido debe seguir la nomenclatura **PSPXX_TareaZZ_apellido1_apellido2_nombre**, donde XX se corresponde con la unidad y ZZ con el número de la tarea.

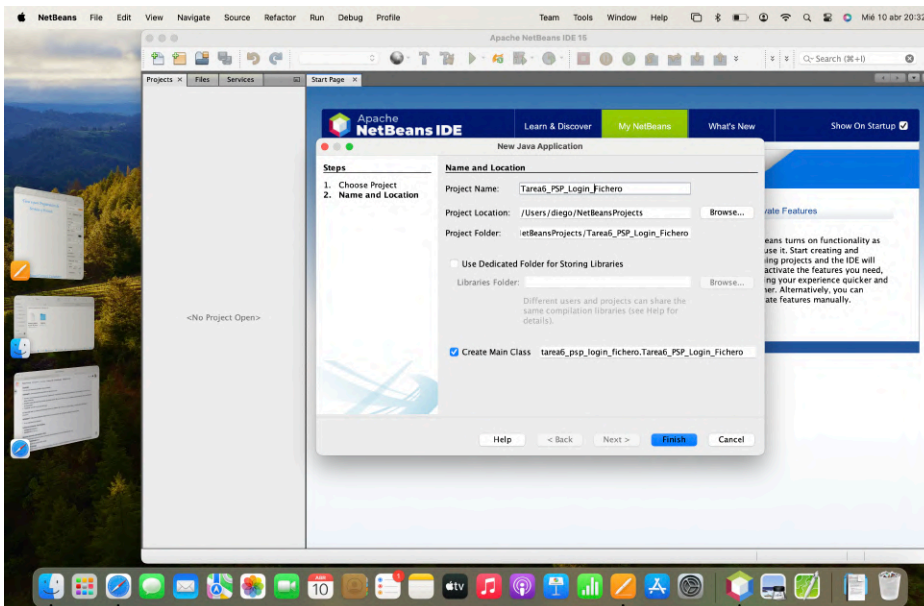
Realiza el envío de dicho archivo comprimido a través de la plataforma. Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad del MP de PSP**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PSP06_Tarea

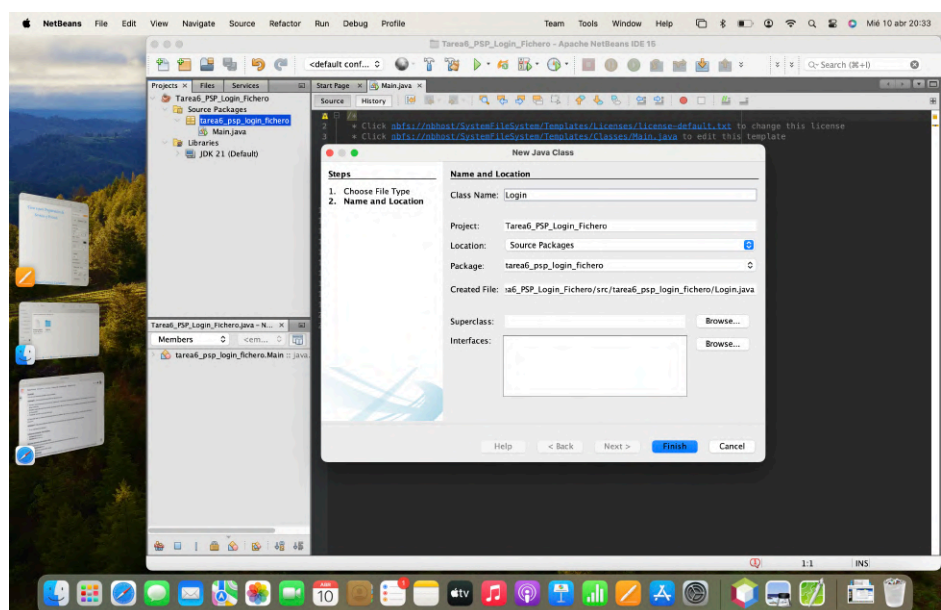
Indice:

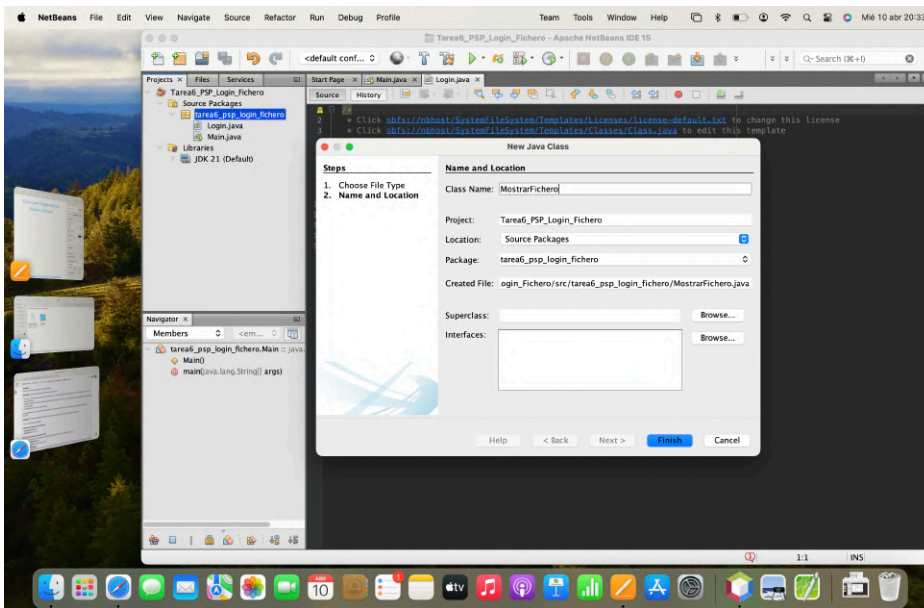
Nombre de usuario.....	05
Solicitud de nombre del fichero.....	07
Visualizar contenido del fichero.....	09
Firma digital de la aplicación.....	09

Empezaremos creando el proyecto, al que llamaremos Tarea6_PSP_Login_Fichero.



A continuación vamos a crear dos clases nuevas, una que se encargará de validar el nombre de usuario llamada Login y otra que validará y mostrará el fichero llamada MostrarFichero.





La clase Login dispondrá de un método llamado `validarUsuario` que será el contenga toda la lógica para validar dicho usuario.

Dispondrá de un string con el patrón a validar, ocho letras en minúscula exactamente.

Tras ello declararemos un boolean llamado `entradaValida` instanciado a `false`.

A continuación declaramos un bucle `while` que tendrá como condición el boolean a `false` creado anteriormente, y mientras que sea `false`, pedirá mediante un `JOptionPane` el nombre de usuario y lo instanciara en una variable.

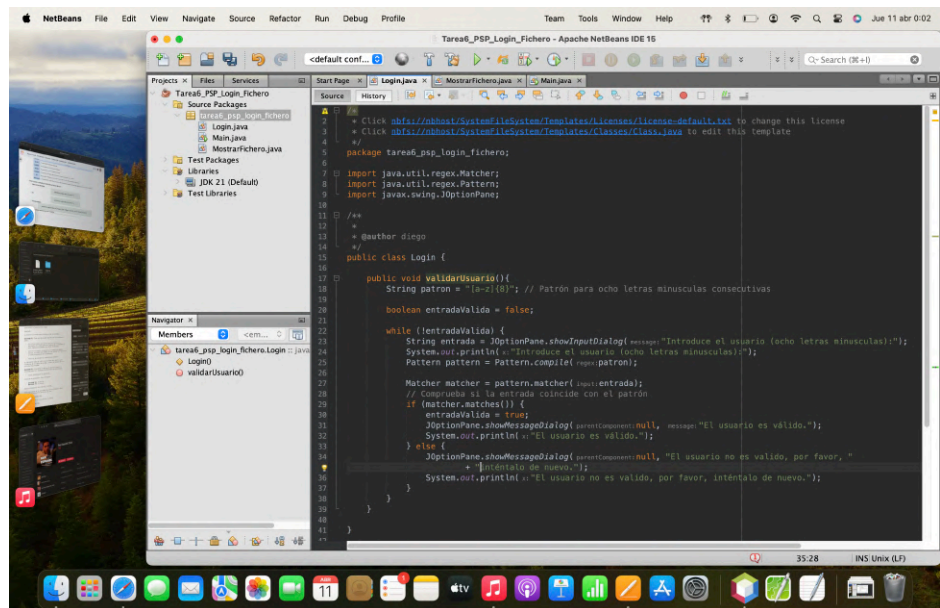
Posteriormente crearemos un pattern y lo instanciaremos mediante el método `compile` al que le pasaremos el patrón de validación.

Tras ello declararemos un `matcher`, al cual instanciaremos mediante el `pattern` creado, aplicándole el método `matcher` al cual le pasamos el el contenido de la variable donde almacenamos la cadena de texto introducida por el usuario.

A continuación declaramos un `if`, que comprobara si el `matcher` coincide con el patrón, en cuyo caso instanciara a `true` el boolean `entradaValida` y mostrara mediante un `JOptionPane` el mensaje de que el usuario es valido.

En caso contrario mostrara el mensaje indicando que el usuario no es valido mediante un `JOptionPane`.

Todos los mensajes también los mostraremos mediante un `sout`.



La clase `MostrarFichero` contendrá un método llamado `mostrarFichero`.

Dicho método contendrá un string con el patrón que tiene que cumplir, en nuestro entre 1 y 8 caracteres y una extensión de 3 caracteres.

Como el enunciado no indica si minúsculas o mayúsculas he optado por que puedan ser ambas.

Tras ello crearemos un boolean llamado `validarEntrada` instanciado a `false`.

Declararemos un `while`, que mientras que el boolean sea `false` pida al usuario el nombre del fichero y lo guarde en la variable creada a tal fin.

También dispondrá de tres variables de tipo string llamadas `nomFichero`, `documento` y `linea`.

Declararemos un `pattern`, al cual instanciaremos mediante el método `compile` al cual le pasamos el patrón.

Tras ello declaramos e instanciamos un `matcher` al cual, mediante el método `matcher` aplicado al `pattern` le pasamos la cadena de texto introducida por el cliente.

Tras ello declararemos un `if` que comprobara se ha encontrado coincidencia con el `pattern`, en cuyo caso instanciara a `true` la variable boolean `entradaValida`, mostrará un mensaje indicando que el nombre del fichero es valido mediante un `JOptionPane` e

instanciara en la variable `nomFichero` la cadena de texto introducida por el usuario.

Tras ellos declararemos e instanciamos un `File` llamado `fichero` al cual le pasamos el nombre del fichero.

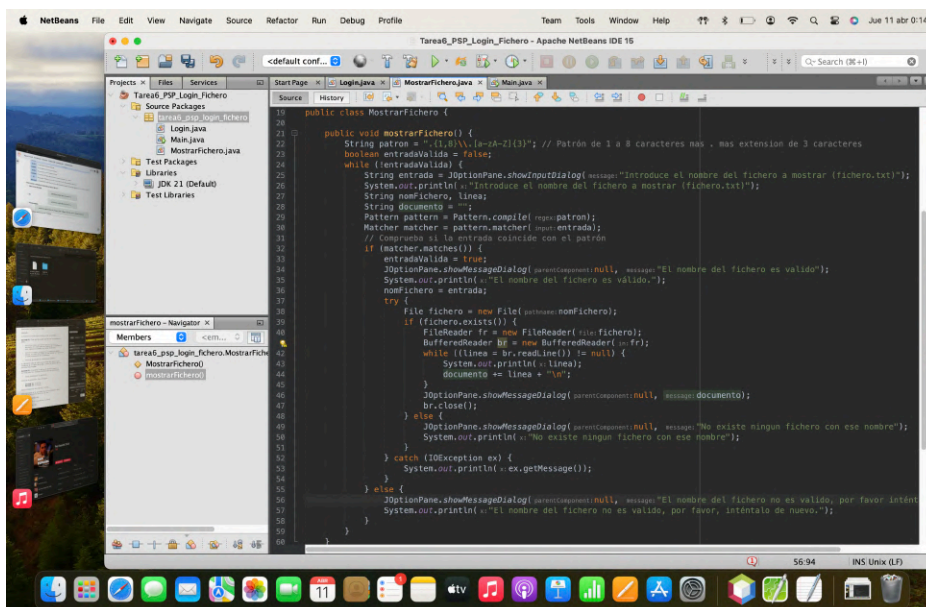
A continuación declararemos un `if` que comprobara si el fichero existe, en cuyo caso creará un `fileReader` al que pasaremos el fichero y un `bufferedReader` al cual le pasaremos el `file reader`.

Seguidamente declararemos un `while`, que mientras la línea que está leyendo no sea nula añada dicha línea a la variable `documento`.

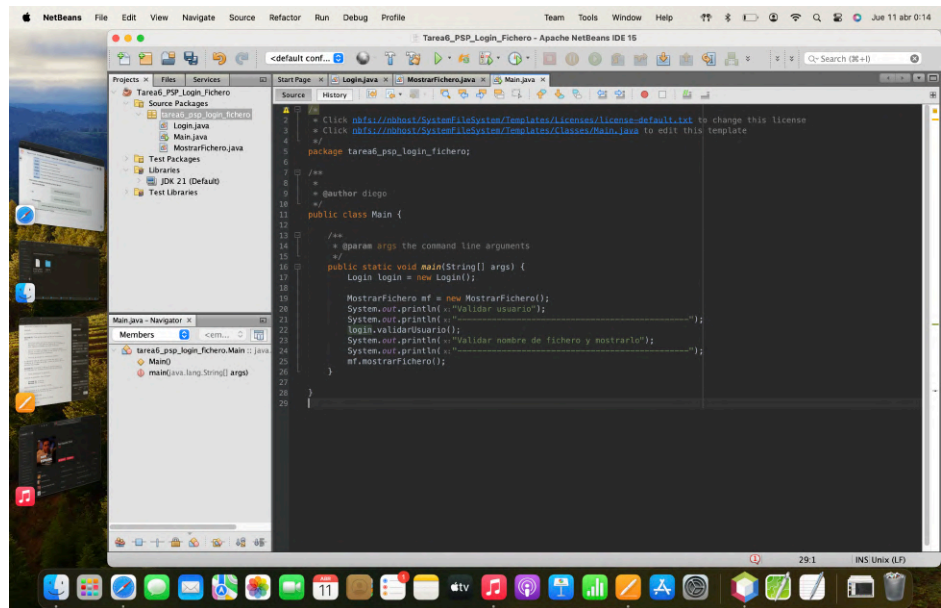
Tras ello mostramos mediante un `JOptionPane` el contenido de la variable `documento` y cerraremos el `bufferedReader`.

En caso de no existir el fichero se indicará al usuario mediante un `JOptionPane`.

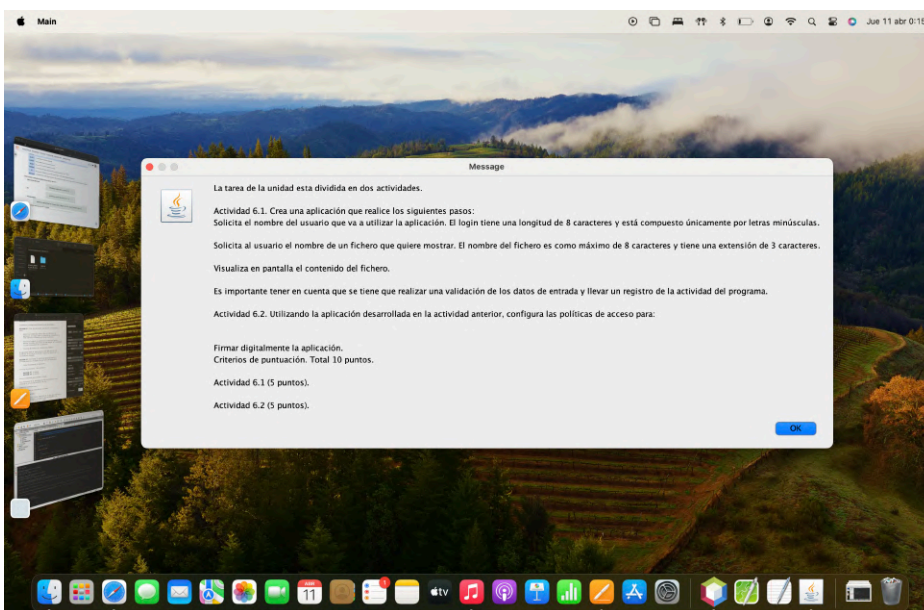
Y en el caso de que el nombre del fichero no sea correcto porque no coincida con el patrón también se mostrara el mensaje correspondiente mediante el `JOptionPane`.



En el `main` del proyecto instanciamos un objeto de la clase `Login` y otro de la clase `MostrarFichero` y llamaremos a los métodos correspondientes de cada clase para que hagan cada una de las funciones.



En la siguiente imagen podemos ver como se muestra el contenido del fichero.

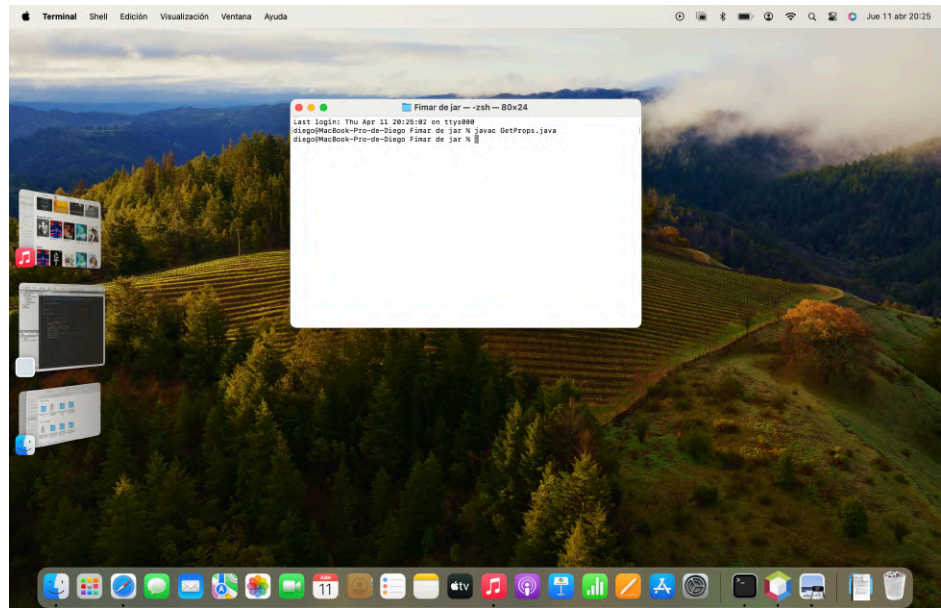


Con esto damos por finalizado la primera parte de la tarea.

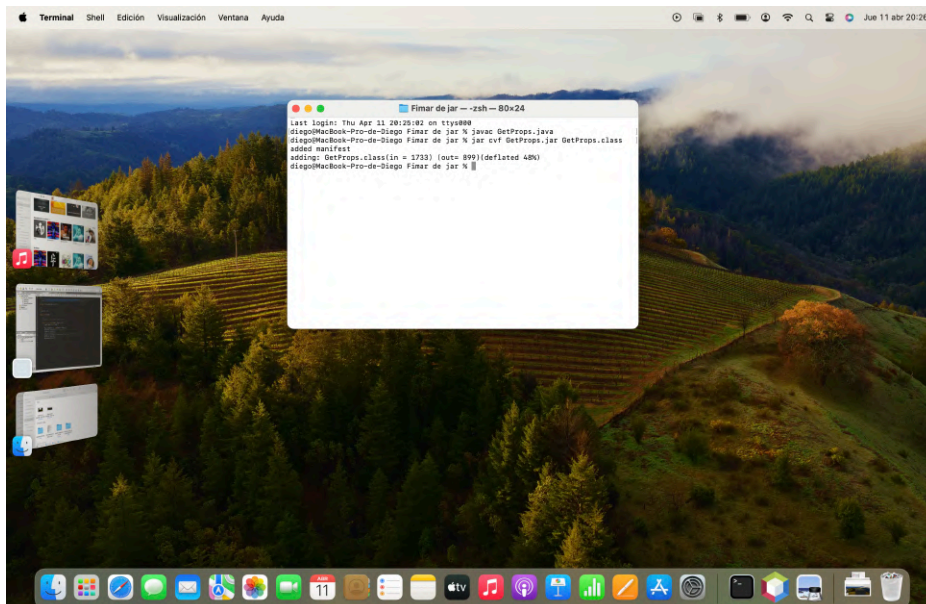
Para la segunda parte vamos a descargar el código fuente `GetProps.java` indicado en el temario.

Tras ello abriremos una ventana de terminal nuevo y seguiremos los pasos indicados en la tarea.

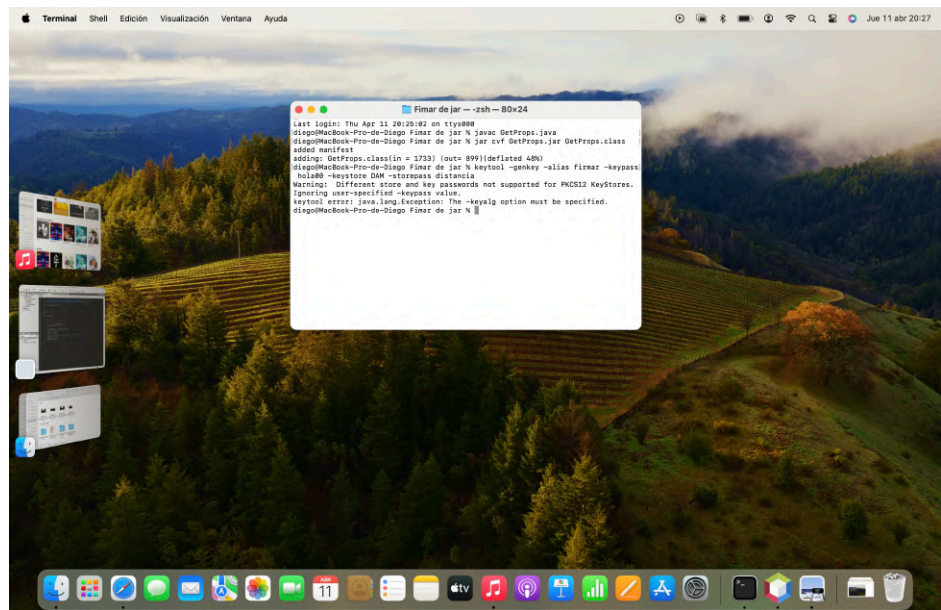
Lo primero será compilar el código fuente.



Tras ello crearemos el fichero jar.



A continuación generaremos las claves. Para que no se olviden las he creado tal cual indica el temario.

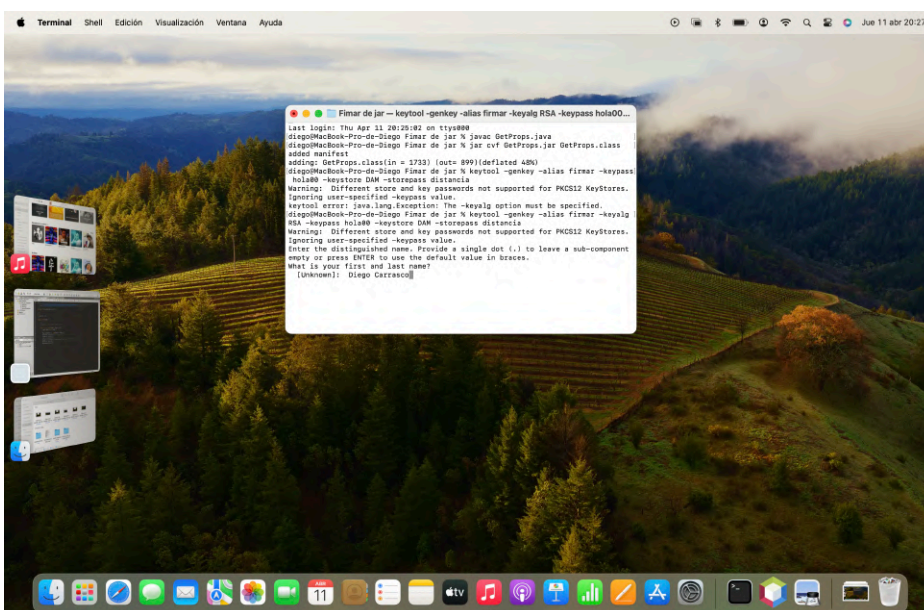


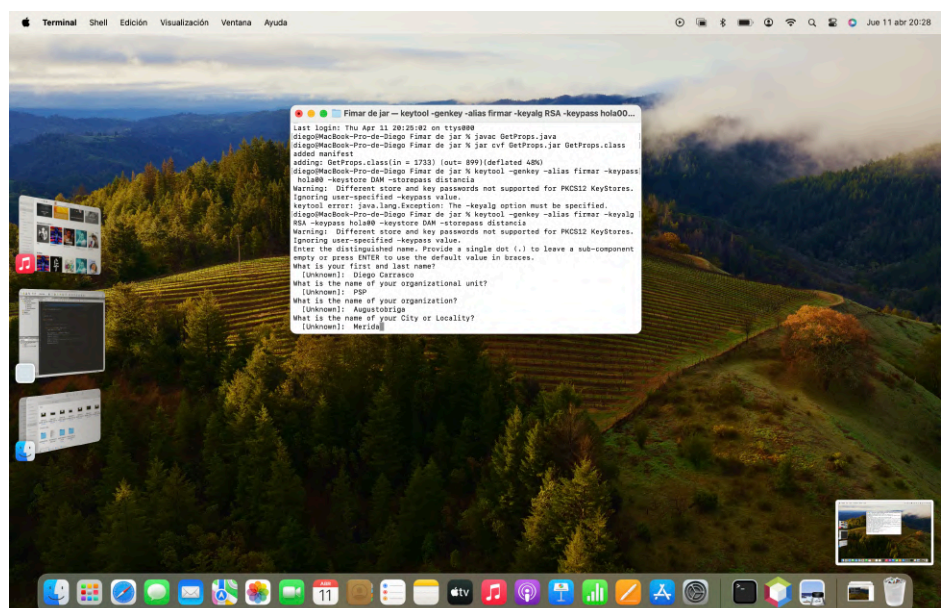
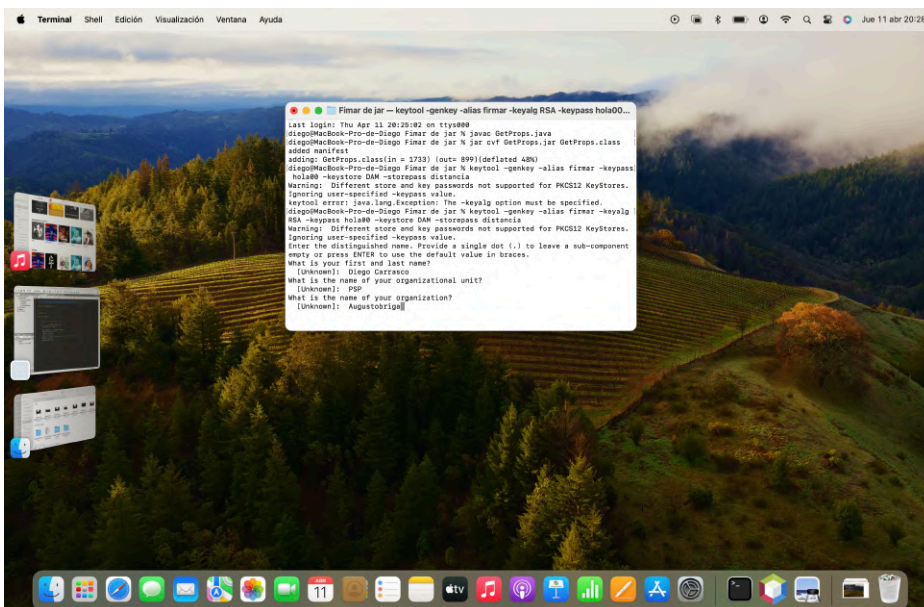
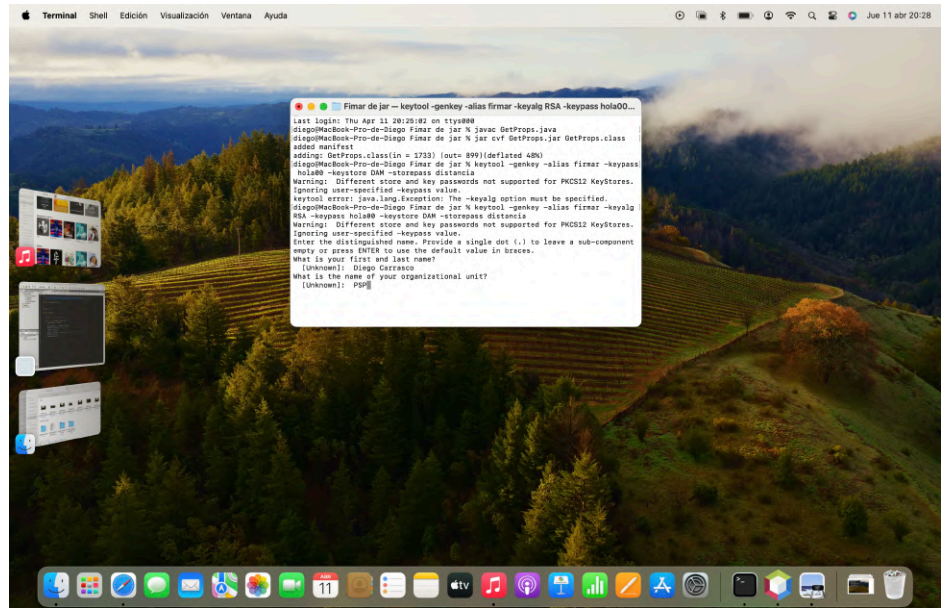
En este punto he tenido un inconveniente ya que me generaba un error a la hora de hacerlo.

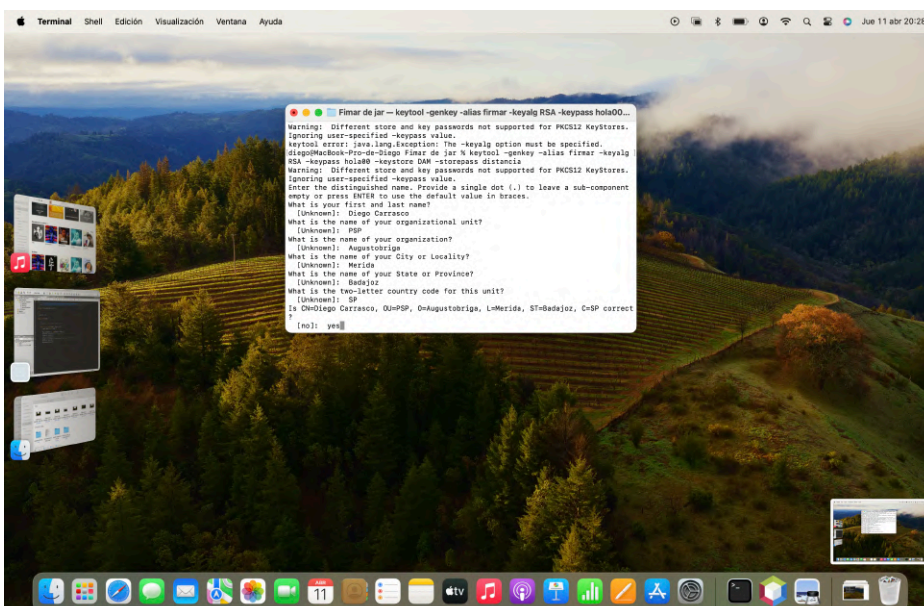
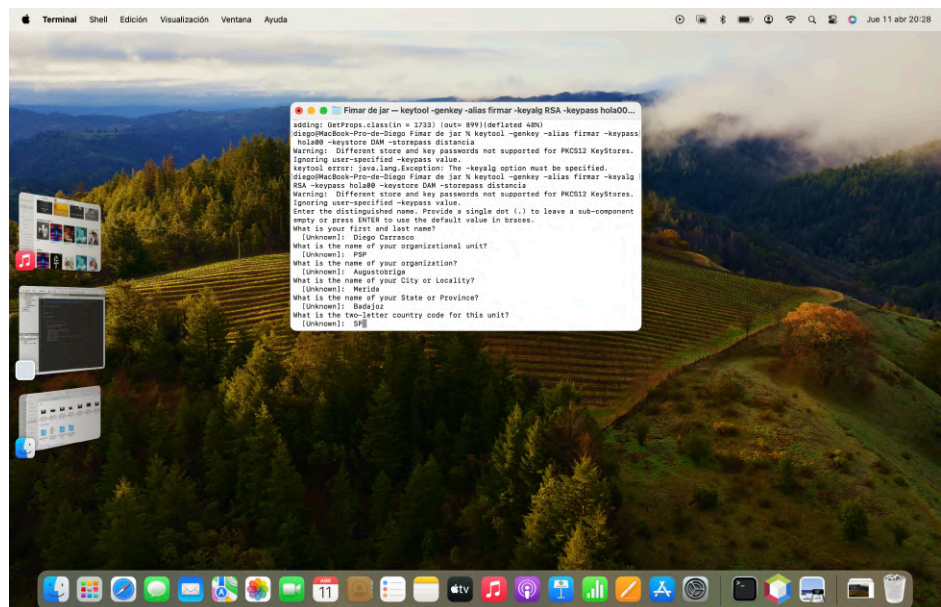
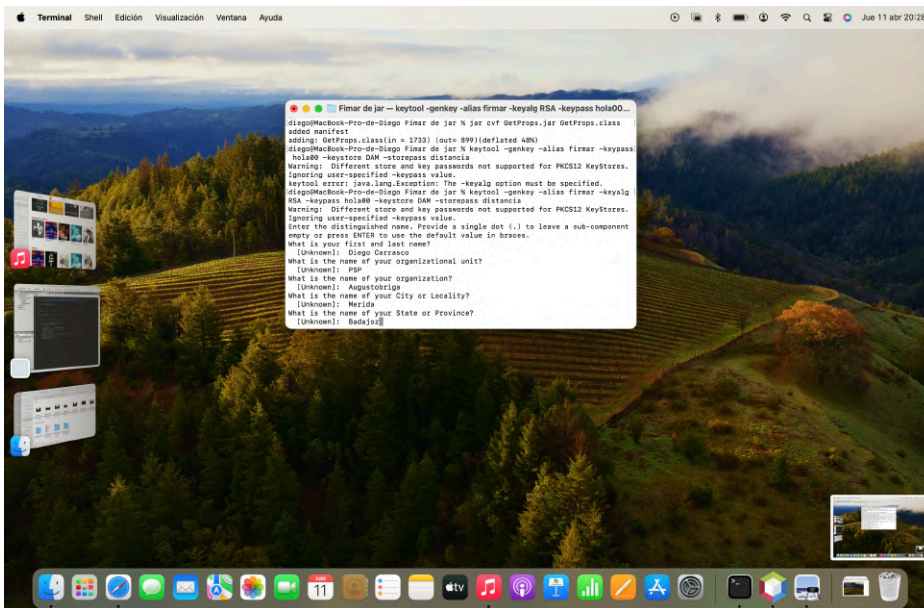
Para solucionarlo, como puede apreciarse en la imagen siguiente, he tenido que añadir al comando indicado en la tarea, el `-keyalg RSA`.

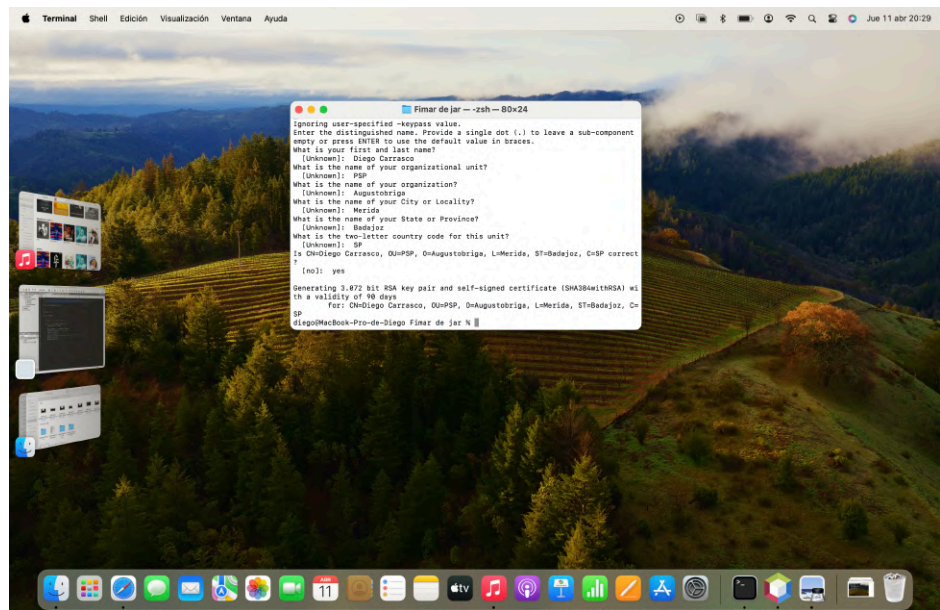
Una vez puesto el `keyalg` no he tenido problemas.

A continuación introduciremos los datos del certificado (nombre, organización, etc.)

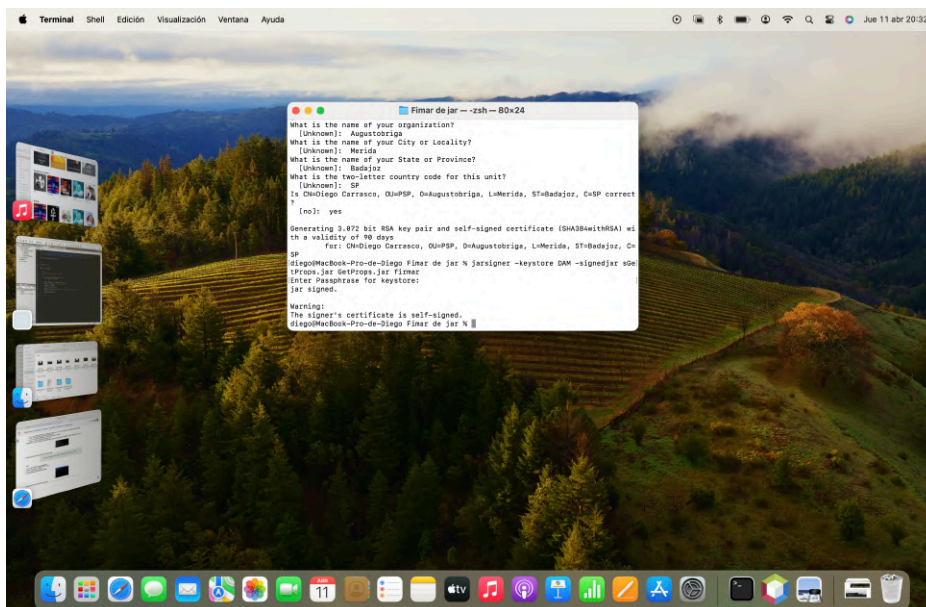




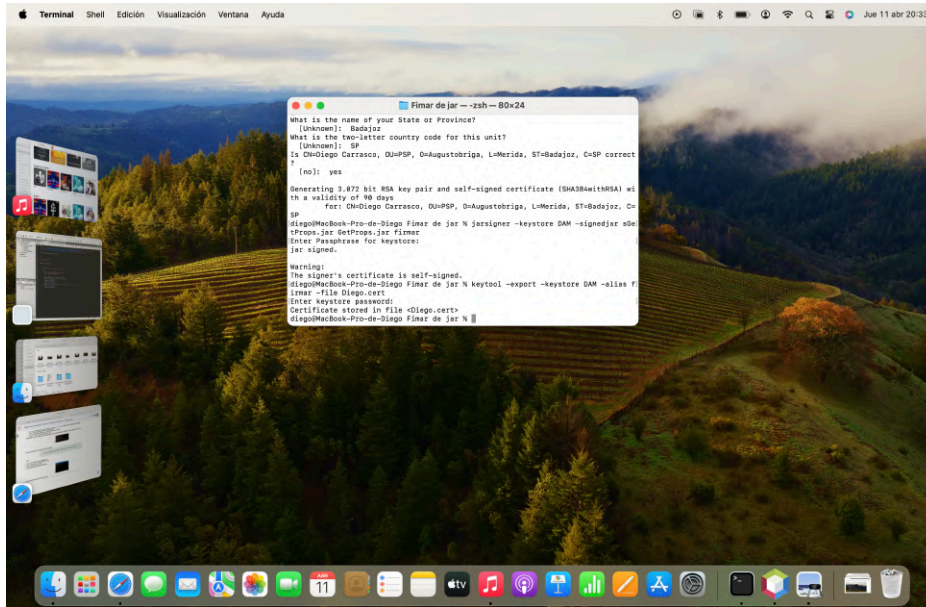




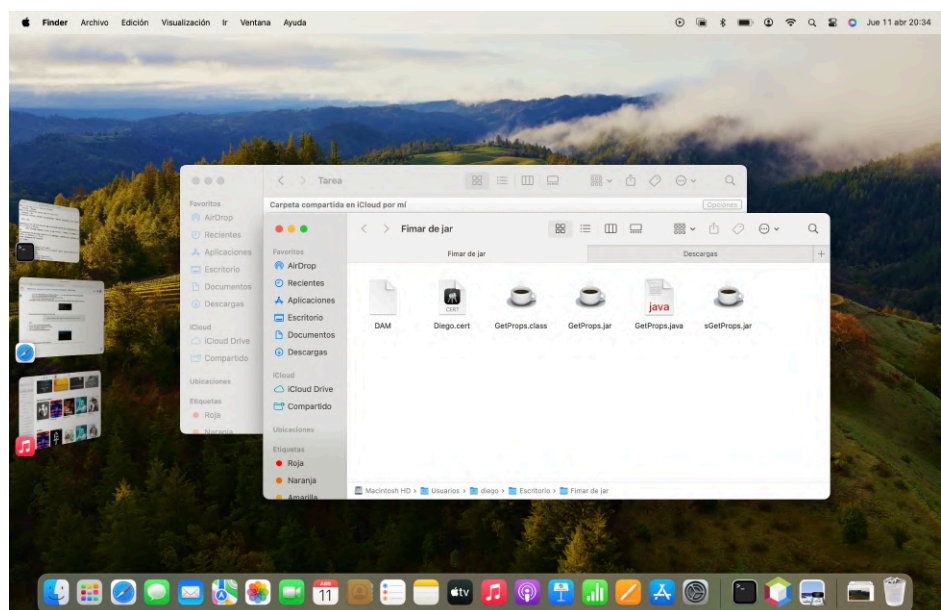
Tras ello firmaremos el fichero jar.



Y por último exportaremos el certificado.



En la siguiente imagen podemos ver el contenido que se nos ha generado.



Y con esto damos por finalizada la segunda parte y a su vez la tarea.