

Universidad de Barcelona

Arthur Font

Cristian Rodríguez

Proyecto de Prácticas

Programación II

Práctica 1 – 03/03/2019

Barcelona

2019

Index

1. Introducción
2. Análisis
3. Desarrollo y respuestas
4. Resultados

1. Introducción

El objetivo de la práctica es hacer la inicialización de la aplicación y almacenar archivos, es decir, hacer la base de nuestro programa. Se trata la herencia de clase i la separación del programa en modelo y vista.

2. Análisis

Para realizar esta práctica, debemos hacer el menú y la gestión de los archivos. Para ello implementaremos diferentes métodos para poder crear, modificar y guardar archivos, así como el propio menú.

3. Desarrollo y respuestas

1)

La práctica está organizada en cuatro clases. El iniciador, que inicializa la aplicación. El menú, que enseña y ejecuta las diferentes opciones que el usuario podrá utilizar. La clase que gestiona los archivos, tanto creandolos como modificandolos y guarda sus datos. Y por último la clase que guarda los archivos.

- 1- Iniciador: contiene el main del proyecto y la llamada al menú.
- 2- Menú: contiene las opciones del usuario y las llamadas a los métodos de la carpeta que guarda a los archivos.
- 3- Archivo: contiene los datos de un archivo y la definición de sus estados y métodos.
- 4- Carpeta: contiene un array de archivos, lo que permite manejar los archivos de nuestra aplicación.

2)

Diagrama de clases

File \Leftarrow FitxerMultimedia

ArrayList \Leftarrow CarpetaFitxers

IniciadorAplicacioUB \Leftarrow main()

AplicacióUB1

3)

El método isFull() verifica si en la carpeta hay la capacidad máxima de archivos, que fue definida como 100. La ArrayList de Java nos permite obtener cuántos objetos están contenidos en el array, utilizando el método getSize().

4)

No, la clase CarpetaFixters tiene que borrar solo un archivo, en el caso de que haya archivos duplicados.

4. Resultados

Los resultados de la práctica fueron los resultados esperados.

Todas las pruebas fueron superadas.

La primera prueba, la de la inicialización del programa. La segunda y tercera prueba, que era el método addFitxer() de la clase CarpetaFitxers. La cuarta y quinta prueba, con el método removeFtixer() de la clase Carpeta Fitxers. Y la sexta prueba, la finalización correcta del programa.