

# Empaquetado, informes y documentación

## Desarrollo de Interfaces

Esta práctica consiste en realizar todos los procesos alrededor de un código fuente ya elaborado. Estos procesos son: las pruebas, el empaquetado, la documentación y la generación de informes sobre los datos. El código fuente del que debes partir para realizar la práctica lo encontrarás en el archivo **fuentes.zip** que puedes descargar de la web de la práctica. En este archivo encontrarás todos los ficheros **.java** necesarios para construir una aplicación de gestión de actividades deportivas.

Estudia este código fuente con cuidado. Comprende su estructura antes de empezar a trabajar en la práctica. **No podrás realizar ningún cambio en ningún fichero fuente.** Cualquier cambio en un fichero suministrado en el archivo **fuentes.zip** invalida la práctica. A continuación se describen los siguientes hitos que debes conseguir y que serán calificados en la sesión de calificación de la práctica:

- **Construcción:** Organiza el código fuente como creas correcto y compila la aplicación usando **ant**.
- **Empaquetado:** Construye con **ant** un fichero JAR que contenga la aplicación completa.
- **Testeo:** Realiza una clase de prueba donde compruebes la validez de los métodos de la clase **Actividad** que se encuentran marcados con un comentario.
- **Documenta:** Escribe una pequeña guía rápida de utilización de la aplicación donde se incluyan la descripción de los principales casos de uso, algunas imágenes y un índice. Debes escribirla en Markdown y generar un fichero en HTML.
- **Instalador:** Crea un archivo lanzador para la aplicación usando Launch4j que permita lanzar el fichero JAR anteriormente creado.

Respecto al manual, este debe abrirse con la aplicación iniciada y para que pueda visualizarse sin problemas es obligatorio almacenar dicho manual en un directorio concreto dentro del directorio de tu proyecto. Este manual debe estar incluido dentro del fichero JAR para que viaje siempre con la aplicación.

Con los datos que maneja la aplicación ocurre algo similar. En la propia web de la práctica podéis encontrar el fichero **datos.xml**. Cuando construyas tu proyecto y quieras lanzar la aplicación **deberás colocar este fichero en el lugar que le corresponde para que la aplicación lo encuentre al iniciar**. Obviamente este fichero no puede ir dentro del JAR así que debes ubicarlo siempre relativo a este para que la aplicación lo pueda encontrar fácilmente.

## Instrucciones de entrega

Para entregar esta práctica será necesario subir los siguientes archivos a la tarea del aula virtual. Súbelos de manera independiente y por separado:

- El fichero **build.xml** que has usado.
- La clase de prueba donde has programado los casos de test de **Actividad**.

- El manual de la aplicación en formato Markdown.
- El paquete completo de distribución de tu aplicación llamado `aplicacion.zip`. Este debe contener únicamente los siguientes archivos:
  - `aplicacion.jar`
  - `aplicacion.exe`
  - `datos.xml`