

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

“BUBLE CHAT”

INTRODUCCIÓN

Esta aplicación nos facilita a que dos o más personas puedan comunicarse mediante el uso de un IP. También de un servidor, este último almacenará y enviará un mensaje.

MOTIVACIÓN

La principal función de nuestro aplicativo es la facilitación de envío y recepción de información (cuadros de texto), que permitirá la comunicación escrita de dos personas o más a largas distancias y en tiempo real a través de sus ordenadores. Esto lo lograremos a través del uso de las direcciones IPE que poseen nuestros ordenadores y con un servidor que recibirá, almacenará y enviará los textos a las personas requeridas.

Nuestra principal motivación ha sido el poder ayudar a la comunicación gratuita a largas distancias a través de este aplicativo.

PROBLEMAS

Los problemas que nos acontecieron a realizar este proyecto fue la complejidad del mismo, los distintos arreglos y comandos. Respetando siempre la sintaxis permitida en Java.

USOS DE LAS TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- Socket

En el presente proyecto hemos utilizado esencialmente los Sockets; porque estos nos permitieron establecer una comunicación de forma remota utilizando una conexión.

- Thread

Así mismo, hemos usado Hilos para poder realizar los distintos procesos de forma paralela.

- Try-catch

También, el uso de Try-Catch nos sirvió para controlar las excepciones que fueron consideradas en el proyecto.

■ JFrame

Porque era esencial para visualizar y modificar todo el diseño. Nos encontramos con diversas opciones como JPanel, JButton, JLabel, JTextField, etc.

■ Java-UML

Debido a que trabajamos con el Desing, nos fue más asequible obtener los diagramas UML a partir de la interfaz.

