



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

“ESPECIFICACIONES PROYECTO”

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

ING. HERNÁNDEZ LÓPEZ JORGE ÁNGEL

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería

Programación Orientada a Objetos

Proyecto: POODrive en JAVA

Objetivo

El alumno pondrá en práctica los conocimientos adquiridos sobre el paradigma de programación orientado a objetos utilizando el lenguaje JAVA, donde practicará el uso de abstracción, polimorfismo, encapsulamiento, herencia, el uso de clases, interfaces, objetos, estructuras de control de flujo, archivos, sockets, entre otras cosas. Lo anterior, para consolidar su aprendizaje, desarrollando un software que tenga una utilidad real.

Introducción

Se desea desarrollar un software que me permita implementar una plataforma colaborativa (compartir archivos) entre miembros de un grupo en particular, esta plataforma deberá ser capaz de compartir diferentes tipos de archivos sólo con los usuarios que se encuentren registrados a dicha plataforma.

Especificaciones

1. El programa será dividido en 4 secciones:

- Sección Autenticación:

En esta sección, la aplicación deberá solicitar la dirección del servidor a conectarse y el nombre de usuario, si el usuario está registrado, deberá pedir la contraseña. En caso de que el usuario no esté registrado, deberá darle la opción de registrarse.

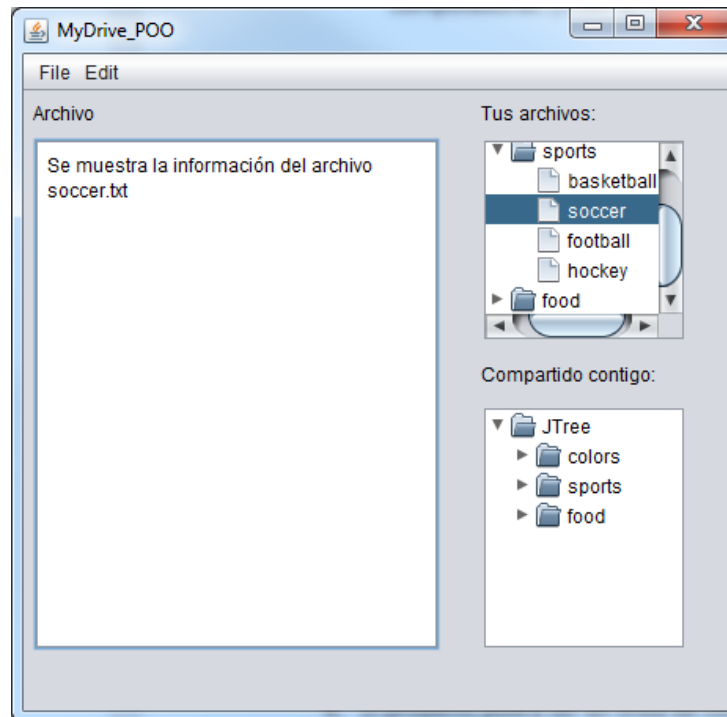


Nota: Los usuarios y contraseñas deben ser persistentes (Hacer uso de archivos).

- **Sección Zona de trabajo:**

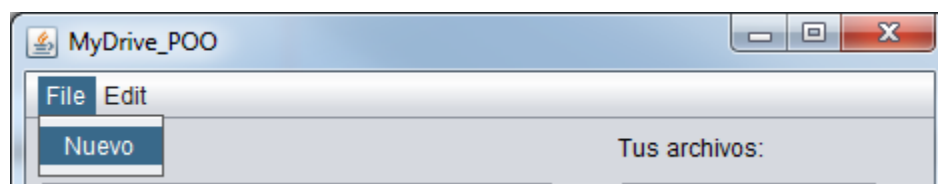
Una vez que el usuario haya tenido una autenticación exitosa, se mostrará esta sección, la cual está formada por las siguientes partes:

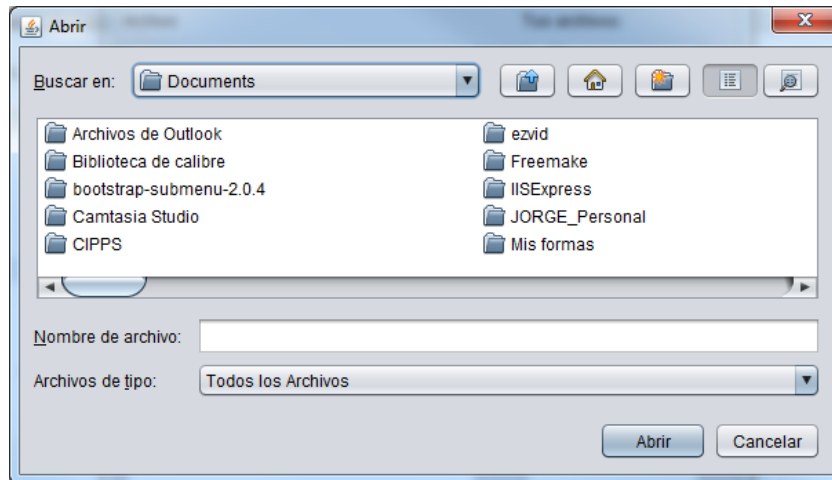
- Área donde se muestren los archivos propios (subidos), a su vez deberán mostrar los archivos que otros usuarios han compartido con el usuario en cuestión.
- Área donde el usuario podrá visualizar los archivos trabajados. (La visualización será obligatoria sólo para archivos de texto plano .txt o imágenes, si logran visualizar más tipos de documentos, será considerado como puntos extras)



Podrán poner una sección referente a notas del documento, una especie como de comentarios, si es que lo desean, es opcional.

Para poder **subir un archivo** a la plataforma, se podrá hacer mediante el uso de un botón o menú. Para realizar esta acción se recomienda hacer uso del elemento FileChooser de java.swing.





NOTA: Los archivos podrán ser almacenados en el servidor y sólo crear accesos a dichos archivos en las carpetas del usuario en cuestión.

2. Es importante resaltar, que este proyecto estará formado por dos partes:
 - **Cliente:** Está conformada por la interfaz de usuario, la cual muestra la autenticación de usuarios y la interfaz donde se muestra la lista de archivos y donde se puede visualizar el documento. Esta parte del proyecto se ejecutará en dos o más computadoras. (Traer al menos dos laptops)
 - **Servidor:** Esta parte del proyecto, será la encargada de almacenar los archivos que permitirán el funcionamiento de la plataforma de comunicación, así como la lista de usuarios registrados y llevará a cabo la lógica del servicio, cabe señalar que el servicio debe ser **multiusuario** y **concurrente**, es decir, permitir la conexión de más de un usuario al mismo tiempo, y que trabajen de forma independiente. Esta sección se ejecutará en una computadora proporcionada por el profesor. Si lo desean pueden mostrar en pantalla un log de las acciones que está realizando el servidor, por ejemplo:
 - Se recibe conexión de la IP: 192.168.3.4 ...
 - Autenticando al usuario Pepito...
 - Autenticación exitosa...
 - Mostrando lista de archivos de pepito...
3. El proyecto se tendrá que hacer en equipos de máximo 5 integrantes.
4. El proyecto podrá ser en línea de comandos o con interfaz gráfica

5. El proyecto se enviará vía correo electrónico. Y habrá una evaluación oral acerca del proyecto. Por cada pregunta no contestada habrá penalizaciones a su calificación.
6. Si equipos diferentes entregan proyectos iguales o con código copiado, se anulará la calificación a todos los equipos involucrados.
7. El proyecto lo deben de mandar en un archivo .rar o .zip, el cual contendrá todos sus archivos de código fuente que utilizaron, o en su defecto generar archivos **.jar**, para su ejecución automática. Si se realiza lo anterior, será considerado con puntos extras.
8. La fecha límite para enviar su proyecto será el día 06 de junio de 2018 a las 23:59 hrs.
9. La fecha límite para la revisión oral de su proyecto será el día 07 junio de 2018, se realizará en las horas de clases, se considerará el orden de recepción del proyecto para realizar dicha evaluación oral.

Cualquier duda, comentario o sugerencia vía correo electrónico o personal.

jahl@fi-b.unam.mx

Mucho éxito...!!!