

Práctica de Entornos de Desarrollo

Vida++

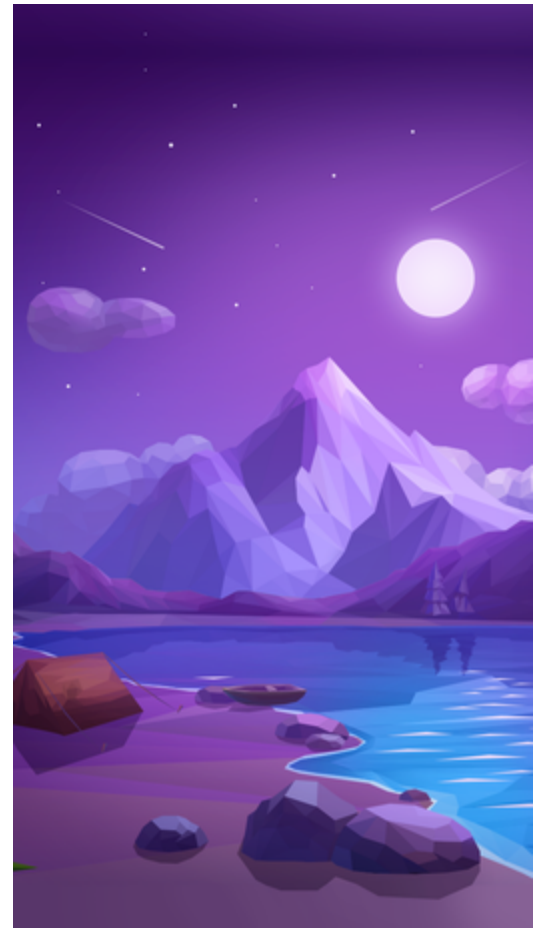


Trabajo realizado por

Andrés Martos Caballero, Carlos Gorgues Esteve y Diego Sevillano Hans

Introducción

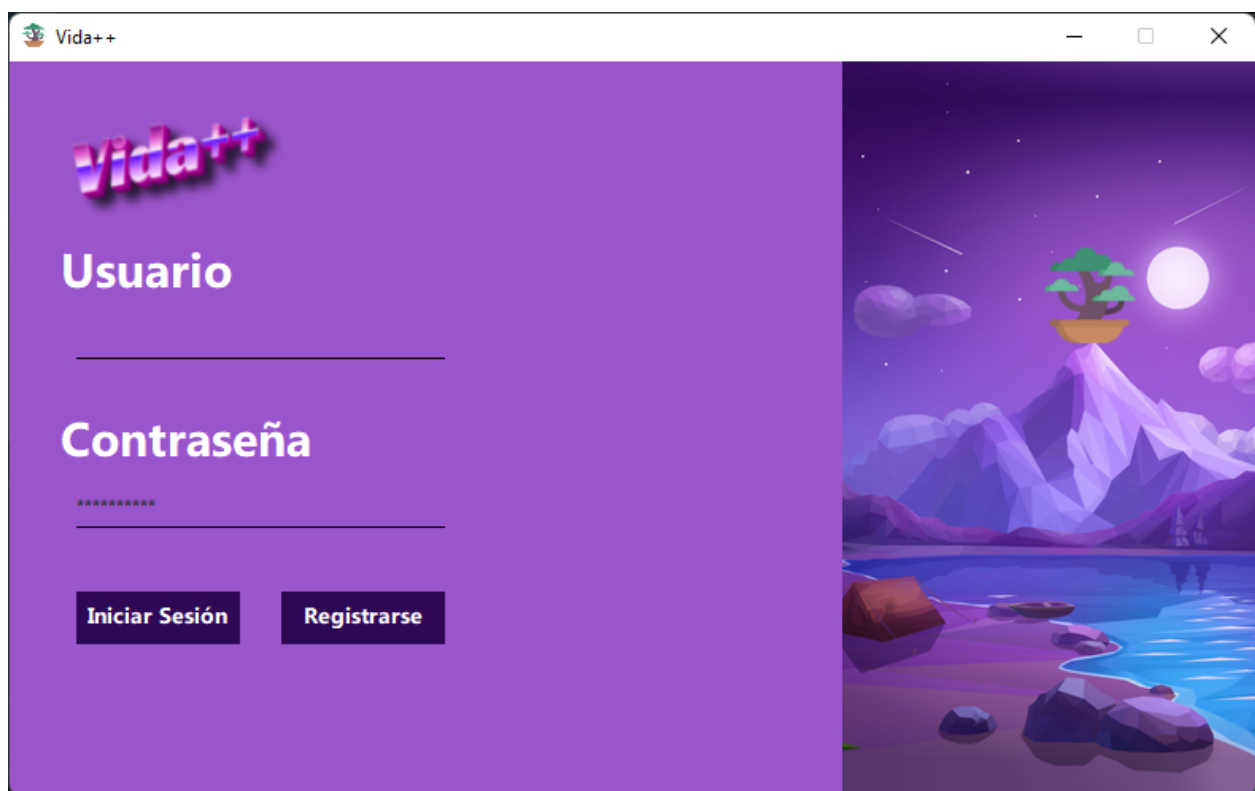
1. [De qué trata Vida++](#)
2. [Diagramas utilizados para la realización del programa](#)
3. [JUnit / JavaDoc](#)
4. [Control de Versiones utilizado](#)



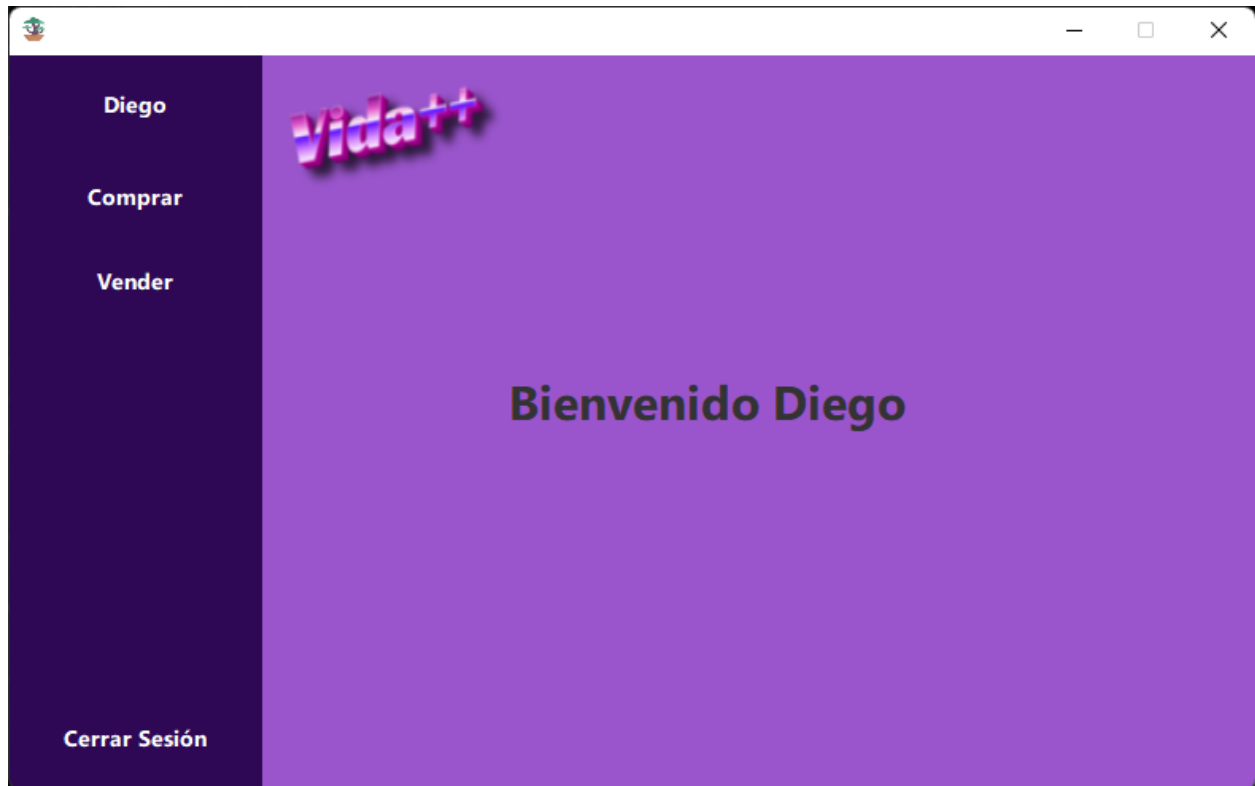
De qué trata **Vida++**

Vida++ es una aplicación dedicada a la compra y venta de productos de botánica.

En la aplicación el usuario deberá de iniciar sesión (si ya tiene una cuenta creada), si no tiene cuenta, deberá registrarse.



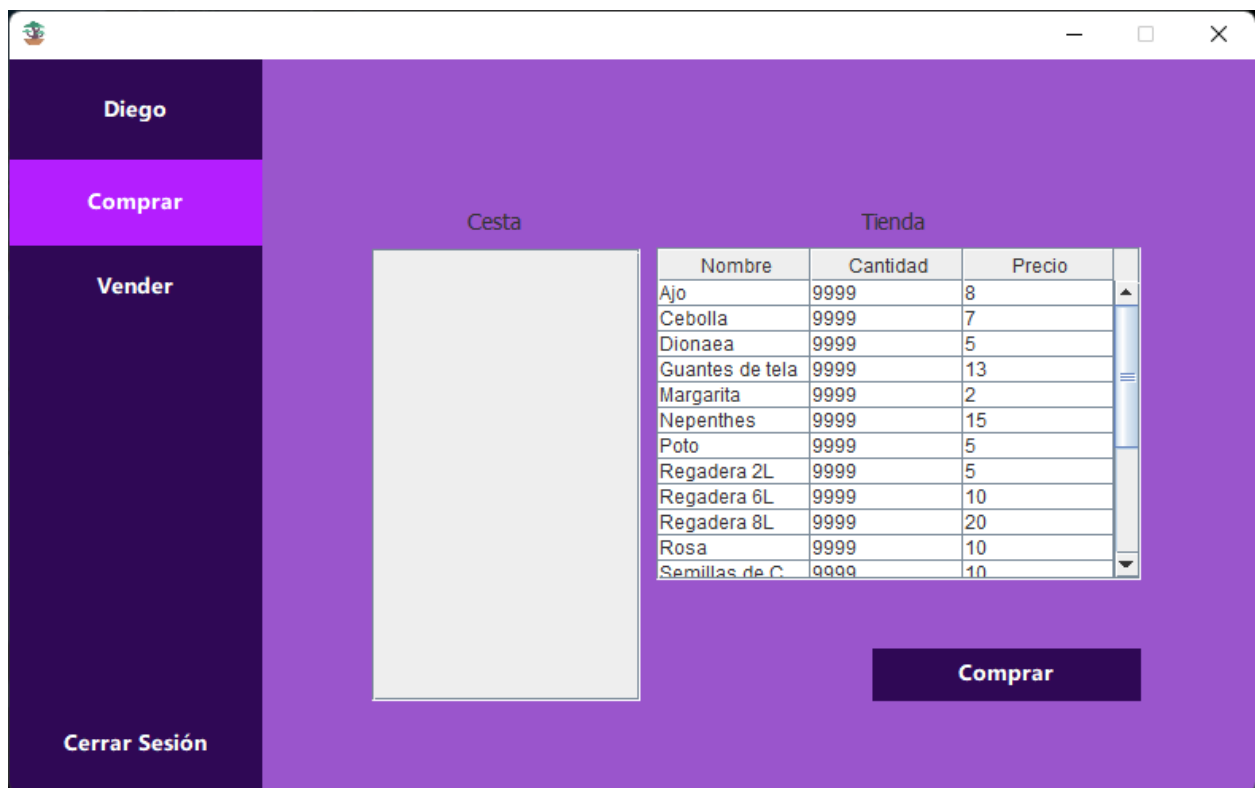
Tras iniciar sesión o registrarse el usuario ahora tiene acceso al menú de [Comprar](#) o [Vender](#) productos (localizados en la zona izquierda del programa).



Al hacer clic en **Comprar** accederá a la ventana de Comprar productos de nuestra Tienda (localizada en una base de datos que se encuentra en los archivos del programa).

Aquí el usuario podrá hacer clic en los productos que quiera comprar, estos se moverán a la **Cesta**, donde al hacer clic en el botón de **Comprar**, podrá comprar tales productos.

Al hacer clic en algún producto de la **Cesta**, se enviará de vuelta a la **Tienda**.



Al hacer clic en **Vender** (de la izquierda) accederá a la ventana de Vender productos, donde el usuario podrá vender sus propios productos o productos ya existentes en nuestra Tienda.

Deberá poner el nombre del **Producto**, la **Cantidad** y el **Precio** que quiera asignarle (si el producto ya existe, se le asignará el primer precio únicamente).



The screenshot shows a web application window with a purple theme. On the left is a dark purple sidebar with a menu containing the following items: 'Diego' (with a small tree icon), 'Comprar', 'Vender' (highlighted in a lighter purple), and 'Cerrar Sesión'. The main content area has a light purple background and contains three input fields: 'Producto' (a text box), 'Cantidad' (a numeric box with up/down arrows), and 'Precio' (a numeric box with up/down arrows). Below these fields is a dark purple button labeled 'Vender Producto'.

Al finalizar todas las acciones que desee realizar el usuario, puede **Cerrar Sesión** y **Salir** del programa.



Diagramas utilizados para la realización del programa.

- [Pseudocódigo](#)
- [Diagrama de flujo de datos](#)
- [UML:](#)
 - Diagrama de Clases
 - Diagrama de Casos de Uso

Pseudocódigo

Método CargaTabla

```
INICIO
    Nuevo Vector vNombre;
    vNombre añadir "Nombre";
    vNombre añadir "Cantidad";
    vNombre añadir Precio;

    arrayArticulos = BasedeDatos(muestraTabla);

    jTablela establecerModelo(vNombres, arrayArticulos);

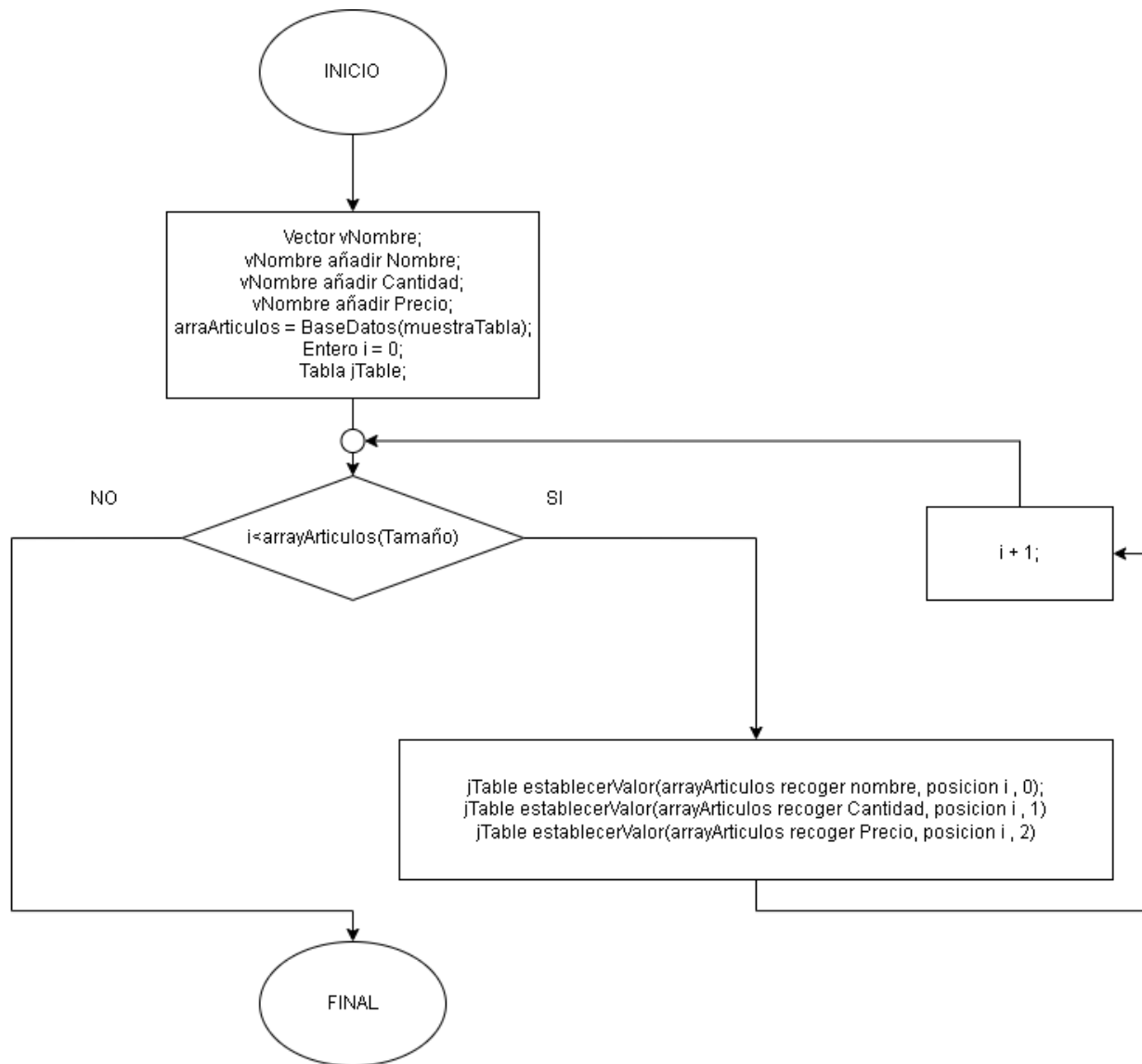
    desde i <-- desde 0 hasta arrayArticulos(tamaño) con paso 1 Hacer
        jTablela establecerValor(arrayArticulos recoger(i) recogerNombre, posicion i, 0);
        jTablela establecerValor(arrayArticulos recoger(i) recogerCantidad, posicion i, 1);
        jTablela establecerValor(arrayArticulos recoger(i) recogerPrecio, posicion i, 2);
    FIN PARA
FINAL
```

Método CargaVentana

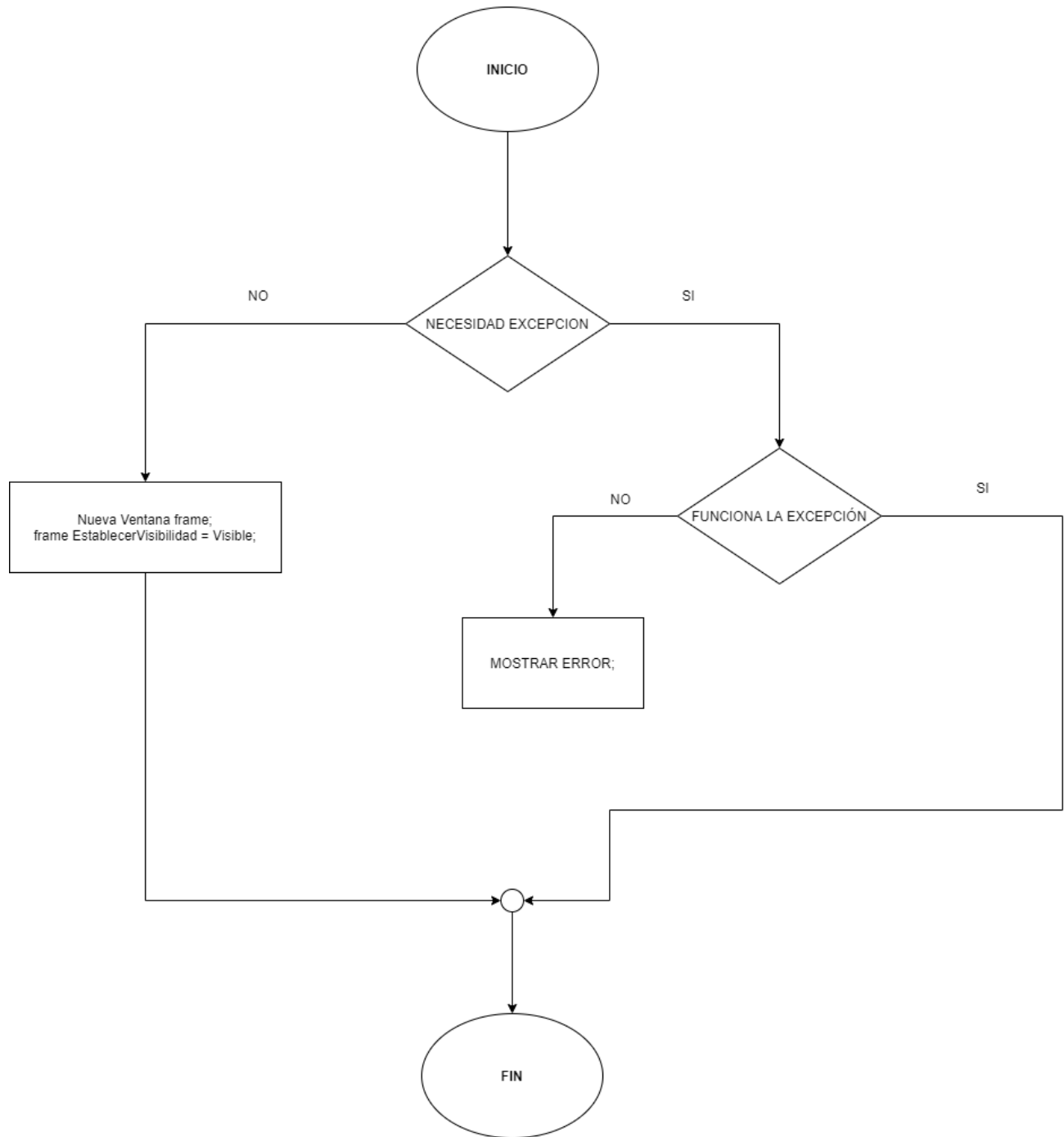
```
INICIO
    probar
        NuevaVentana frame;
        frame EstablecerVisibilidad = Visible;
    FIN probar;
    Capturar
        mostrar SeguimientoDePila;
    FIN capturar;
FINAL
```


Diagrama de flujo de datos

Método CargaTabla



Método CargaVentana



UML

Diagrama de Clases

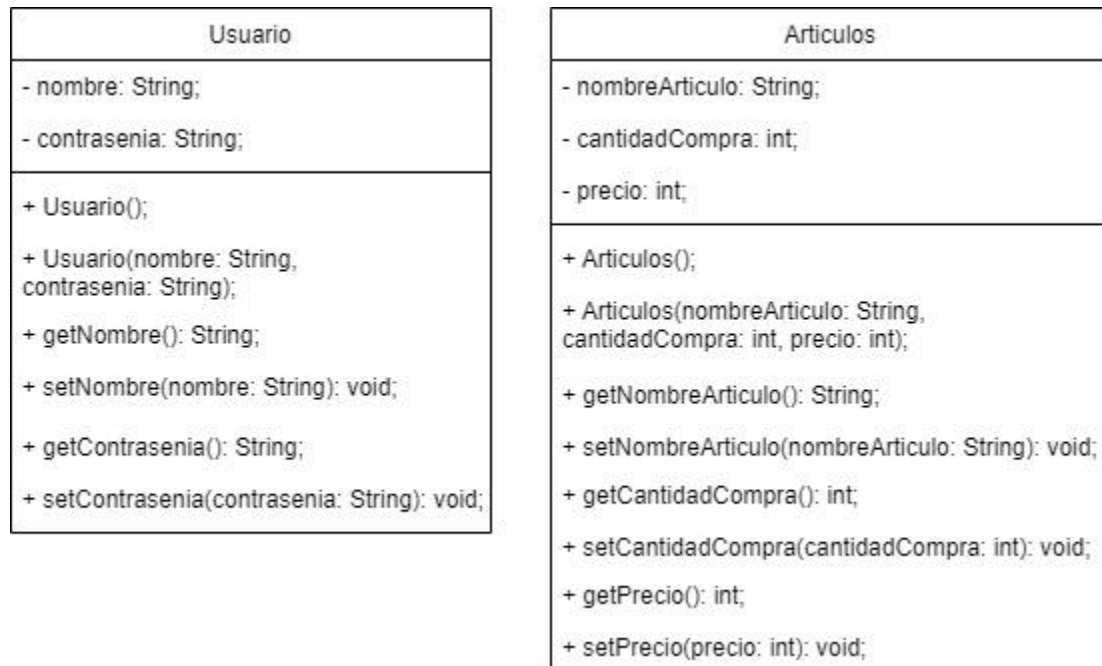
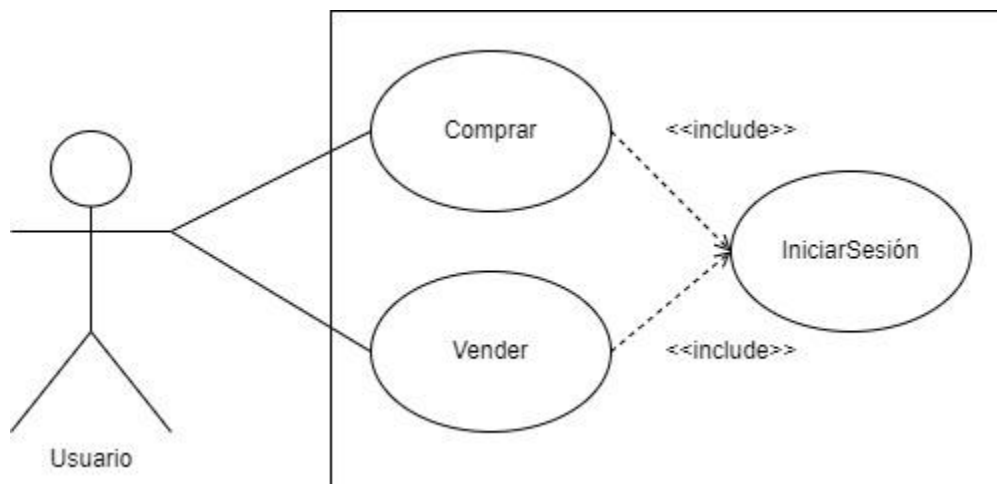


Diagrama de Casos de Uso



Comprar

Nombre: Comprar
ID: C
Descripción:
Al usuario se le presenta un panel con dos tablas en una están los artículos de la tienda y en la otra los artículos en tu cesta.
Si das doble click en la tabla de artículos se pasará el artículo seleccionado a la cesta.
Si das doble click en la tabla de cesta se pasará el artículo seleccionado a la tienda.
Una vez realizadas todas las acciones dar al botón comprar para finalizar la compra.
Actores: Usuario
Precondiciones: Haber iniciado sesión o registrarse.
Curso normal del caso de uso:
1.El usuario debe dar doble click sobre un artículo de la tabla de tienda.
2.El artículo se le resta la cantidad correspondiente en tabla de tienda y se le añade a la cesta.
3.Si el usuario da doble click sobre un artículo en la tabla de tienda:
3.1.El artículo se le resta la cantidad correspondiente en tabla de tienda y se le añade a la cesta.
4.Si el usuario da doble click sobre un artículo en la tabla de cesta:
4.1.El artículo se le resta la cantidad correspondiente en tabla de cesta y se le añade a la tienda.
5.El usuario debe pulsar el botón comprar para finalizar la compra.
Postcondiciones: El usuario habrá comprado los artículos correspondientes y se habrán borrado de la base de datos de tienda.
Alternativas: Ninguna.

Vender

Nombre: Vender
ID: V
Descripción:
Al usuario se le presenta un panel con una caja de texto y dos spinners.
Si introduce correctamente los datos del producto podrá venderlo, en caso contrario saltará un mensaje de porque no le deja vender el producto.
Actores: Usuario
Precondiciones: Haber iniciado sesión o registrarse.
Curso normal de casos de uso:
1.El usuario debe introducir los datos en las cajas correspondientes.
2.Dar al boton de vender para finalizar la venta.
3.Si el nombre del producto está vacío:
3.1.Saltará un mensaje diciendo que lo completes.(Volver al paso 1)
4.Si la cantidad es menor o igual a 0:
4.1.Saltará un mensaje diciendo que la cantidad introducida no es correcta.(Volver al paso 1)
5.Si el precio es menor o igual a 0:
5.1.Saltará un mensaje diciendo que el precio introducido no es correcto.(Volver al paso 1)
6.Si no hay ningún error se habrá añadido el objeto a la base de datos.
Postcondiciones: El usuario habrá vendido el artículo correspondiente y se habrán añadido a la base de datos de tienda.
Alternativas: Ninguna.

Iniciar Sesión

Nombre: IniciarSesión

ID: IC

Descripción:

El usuario se debe identificar antes de realizar cualquier acción en la aplicación, para ello debe iniciar sesión o registrarse en el frame que le sale por pantalla.

Si el usuario inicia sesión deberá introducir su nombre de usuario y su contraseña, el sistema valida los datos, si son correctos permite el acceso, en caso contrario no permite el acceso.

Si el usuario se registra deberá introducir su nombre de usuario y su contraseña, si no coinciden con alguno de la base de datos te permite el acceso, en caso contrario no permite el acceso.

Actores: Usuario

Precondiciones: Ninguna.

Curso normal del caso de uso:

1.El usuario debe iniciar sesión o registrarse.

2.Si inicia sesión:

2.1.El sistema solicita el nombre de usuario y contraseña.

2.2.El usuario introduce el nombre de usuario y la contraseña.

2.3.El sistema valida los datos introducidos.

2.4.Si los datos son correctos:

2.4.1.El sistema te da acceso a vender y comprar.

2.5.Si los datos no son correctos:

2.5.1.El sistema no te da acceso a vender y comprar.

3.Si se registra:

3.1.El sistema solicita el nombre de usuario y contraseña.

3.2.El usuario introduce el nombre de usuario y la contraseña.

3.3.El sistema comprueba que no haya un usuario con el mismo nombre de usuario y contraseña.

3.4.Si no existe uno igual:

3.4.1.Crea la cuenta y te deja acceder a vender y comprar.

3.5.Si existe uno igual:

3.5.1.El sistema te advierte de que ya hay un usuario igual.

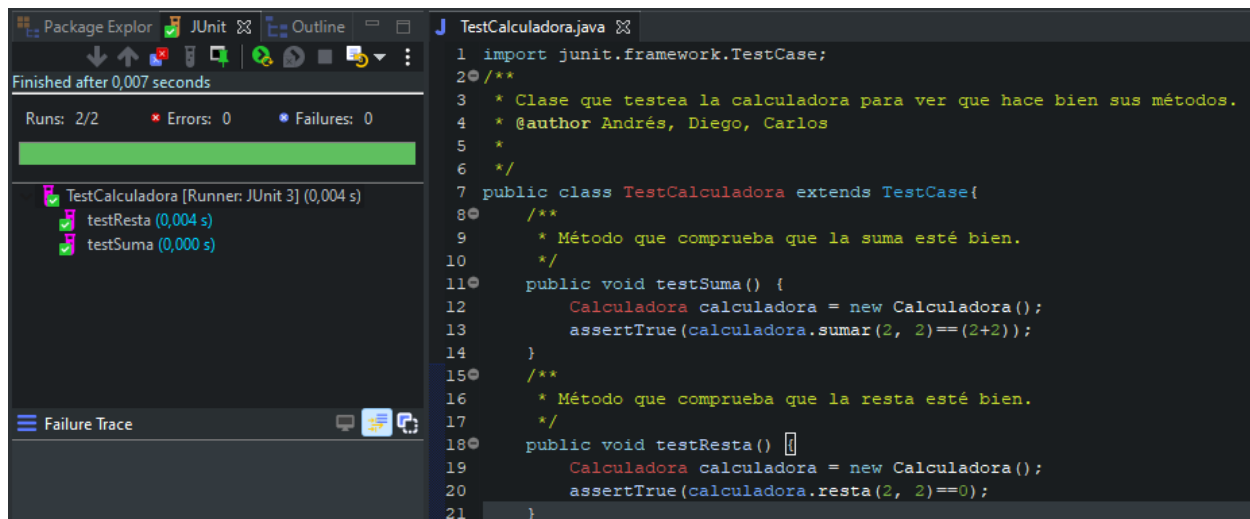
Postcondiciones: El usuario accede a vender y comprar.

Alternativas: Ninguna.

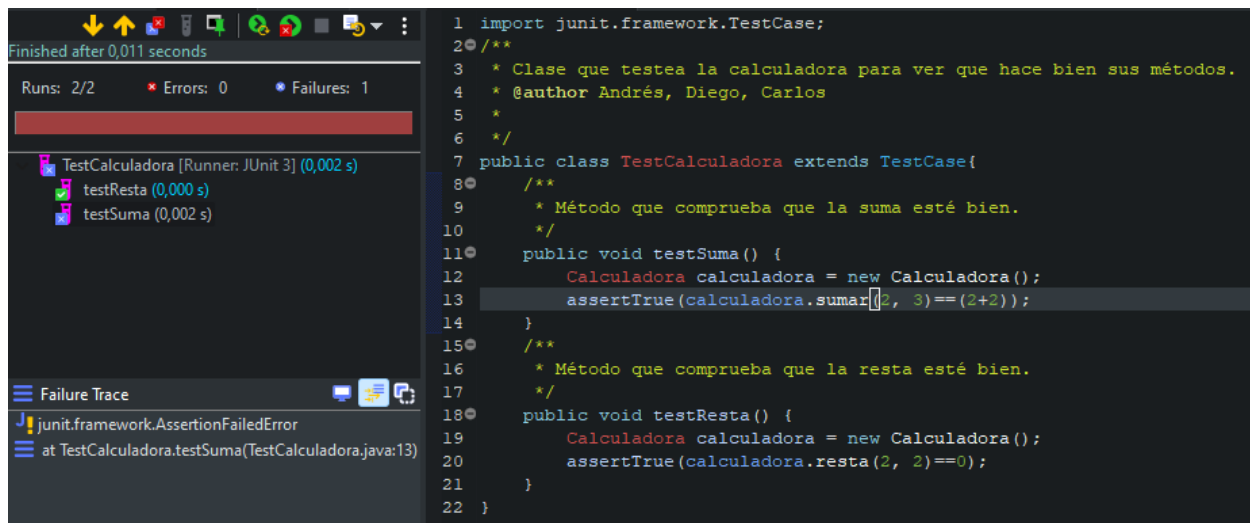
JUnit / JavaDoc

Para probar que los métodos funcionan correctamente, se utiliza JUnit, con el cuál se puede saber si el método se ejecuta correctamente, o si no realiza lo que debe de hacer.

Al ejecutar el programa y salir la barra verde como se muestra en la imagen, se puede ver que el método funciona correctamente.



Sin embargo, si la barra es roja, el método no devuelve el/los resultados correctamente

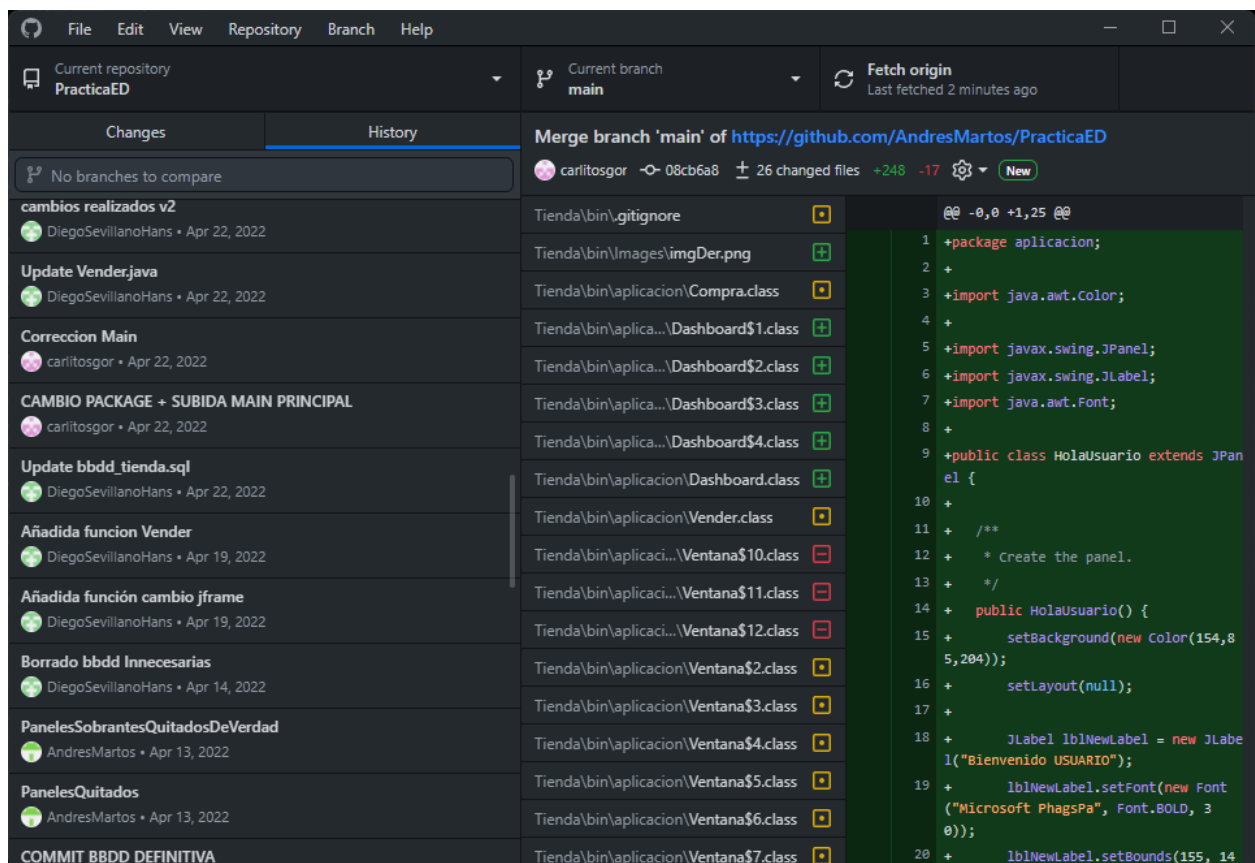
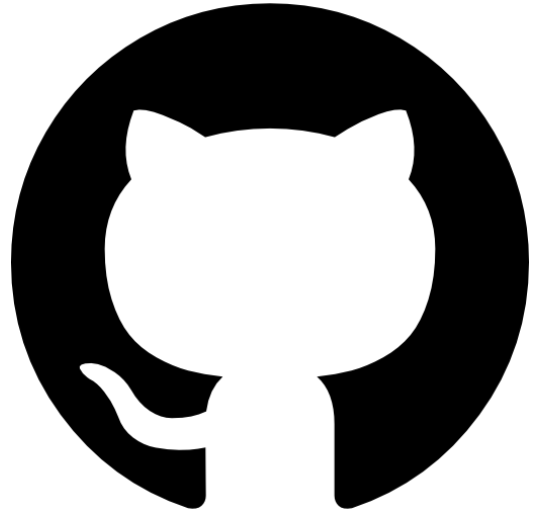


Control de Versiones utilizado

Para la realización de **Vida++**, los miembros del grupo hemos utilizado **Github Desktop**.

Debido a su facilidad para poder trabajar en grupo, su sencillez en cuanto a interfaz y comodidad para poder realizar cambios al proyecto y volver a versiones anteriores.

El programa, contiene un historial de cambios realizados por los miembros del grupo, por lo que es sencillo ver lo que cada miembro a hecho en cada momento:





Nuestro programa y todos sus documentos se encuentran en:

<https://github.com/AndresMartos/PracticaED>