# **DESARROLLO**

Preparando

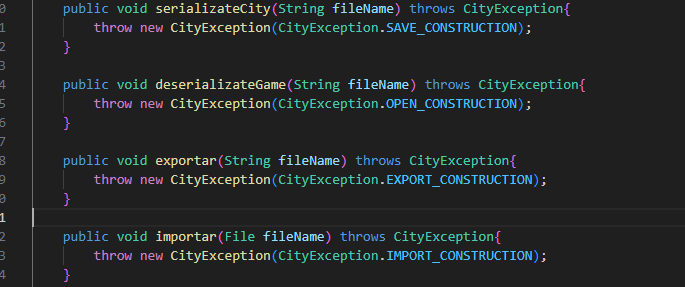
En este laboratorio vamos a extender el proyecto schelling adicionando un menú barra con las opciones básicas de entrada-salida y las opciones estándar nuevo y salir.

1. En su directorio descarguen la versión del proyecto realizado por ustedes para el laboratorio 03 y preparen el ambiente para trabajar desde CONSOLA
2. Ejecuten el programa, revisen la funcionalidad.

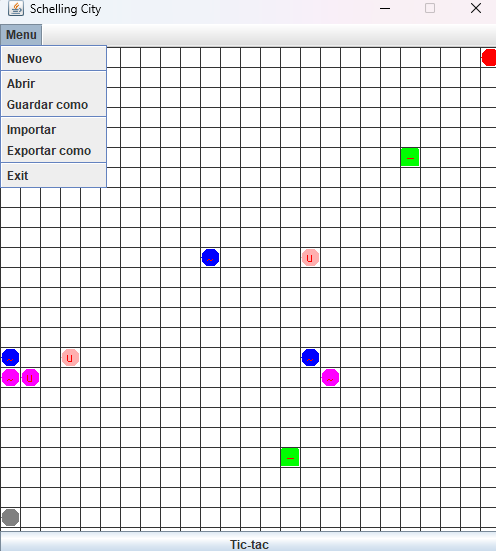
# **Creando la maqueta**

En este punto vamos a construir la maqueta correspondiente a esta extensión siguiendo el patrón MVC.

1. MODELO: Preparen en la clase fachada del dominio los métodos correspondientes a las cuatro opciones básicas de entrada-salida (open, save, import y export). Los métodos deben simplemente propagar una CityException con el mensaje de “Opción nombreOpción en construcción. Archivo nombreArchivo”. Los métodos deben tener un parámetro File.

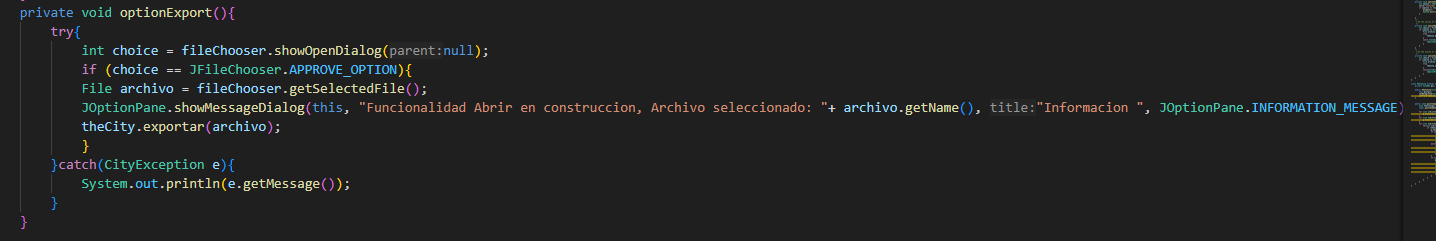
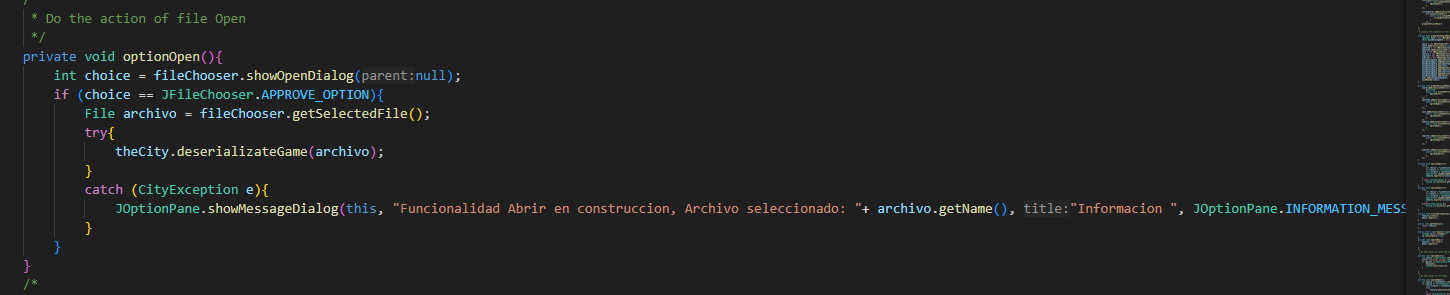


1. VISTA : Construyan un menú barra que ofrezca, además de las opciones básicas de entrada-salida, las opciones estándar de nuevo y salir (Nuevo, Abrir, Guardar como, Importar, Exportar como, Salir). No olviden incluir los separadores. Para esto creen el método prepareElementsMenu. Capturen la pantalla del menú.



1. CONTROLADOR: Construyan los oyentes correspondientes a las seis opciones. Para esto creen el método prepareActionsMenu y los métodos base del controlador (optionOpen, optionSave, optionImport, optionExport, optionNew, optionExit), En las opciones que lo requieran usen un FileChooser y atiendan la excepción. Estos métodos llaman el método correspondiente de la capa de dominio que por ahora sólo lanza una excepción. Ejecuten las diferentes acciones del menú y para cada una de ellas capture una pantalla significativa.





# **Implementando salir y nuevo**

Las opciones salir y nuevo van a ofrecer los dos servicios estándar de las aplicaciones. El primero no requiere ir a capa de dominio y el segundo sí.

1. Construyan el método optionExit que hace que se termine la aplicación. No es necesario incluir confirmación.
2. Construyan el método optionNew que crea una nueva ciudad. Capturen una pantalla significativa.

# **Implementando salvar y abrir**

Las opciones salvar y abrir van a ofrecer servicios de persistencia de la ciudad como objeto. Los nombres de los archivos deben tener como extensión .dat.

1. Copien las versiones actuales de open y save y renómbrenlos como open00 y save00
2. Construyan el método save que ofrece el servicio de guardar en un archivo el estado actual de la ciudad. Por ahora para las excepciones sólo consideren un mensaje de error general. No olviden diseño y pruebas de unidad.
3. Validen este método guardando el estado obtenido después de dos clics como oneCity.dat. ¿El archivo se creó en el disco? ¿Cuánto espacio ocupa?
4. Construyan el método open que ofrece el servicio de leer una ciudad de un archivo. Por ahora para las excepciones sólo consideren un mensaje de error general. No olviden diseño y pruebas de unidad.
5. Realicen una prueba de aceptación para este método iniciando la aplicación, creando un nuevo estado y abriendo el archivo oneCity.dat. Capturen imágenes significativas de estos resultados.

# **Implementando importar y exportar**

Estas operaciones nos van a permitir importar información de la ciudad desde un archivo de texto y exportarla. Los nombres de los archivos de texto deben tener como extensión .txt Los archivos texto tienen una línea de texto por cada elemento En cada línea asociada un elemento se especifica el tipo y la posición. Person 10 10 Walker 20 20

1. Copien las versiones actuales de import y export y renómbrenlos como import00 y export00
2. Construyan el método export que ofrece el servicio de exportar a un archivo texto, con el formato definido, el estado actual. Por ahora para las excepciones sólo consideren un mensaje de error general. No olviden diseño y pruebas de unidad.
3. Realicen una prueba de aceptación de este método: iniciando la aplicación y exportando como oneCity.txt. Editen el archivo y analicen los resultados. ¿Qué pasó?
4. Construyan el método import que ofrece el servicio de importar de un archivo texto con el formato definido. Por ahora sólo considere un mensaje de error general. No olviden diseño y pruebas de unidad. (Consulten en la clase String los métodos trim y split)
5. Realicen una prueba de aceptación de este par de métodos: iniciando la aplicación exportando a oneCity.txt. saliendo, entrando, creando una nueva e importando el archivo otherCity.txt. ¿Qué resultado obtuvieron? Capturen la pantalla final.
6. Realicen otra prueba de aceptación de este método escribiendo un archivo de texto correcto en oneCity.txt. e importe este archivo. ¿Qué resultado obtuvieron? Capturen la pantalla.

# **Analizando comportamiento**

1. Ejecuten la aplicación, den tres clics, salven a un archivo cualquiera y ábranlo. Describan el comportamiento
2. Ejecuten la aplicación, tres clics, exporten a un archivo cualquiera e importen. Describan el comportamiento
3. ¿Qué diferencias ven el comportamiento 1. y 2.? Expliquen los resultados.

# **Perfeccionando salvar y abrir**

1. Copien las versiones actuales de open y save y renómbrenlos como open01 y save01
2. Perfeccionen el manejo de excepciones de los métodos open y save detallando los errores. No olviden pruebas de unidad.
3. Realicen una prueba de aceptación para validar uno de los nuevos mensajes diseñados, ejecútenla y capturen la pantalla final.

# **Perfeccionando importar y exportar.**

1. Copien las versiones actuales de import y export y renómbrenlos como import01 y export01
2. Perfeccionen el manejo de excepciones de los métodos import y export detallando los errores. No olviden pruebas de unidad.
3. Realicen una prueba de aceptación para validar uno de los nuevos mensajes diseñados, ejecútenla y capturen la pantalla final.

# **Perfeccionando importar. Hacia un minicompilador.**

1. Copien las versiones actuales de import y export y renómbrenlos como import02 y export02
2. Perfeccionen el método import para que, además de los errores generales, en las excepciones indique el detalle de los errores encontrados en el archivo (como un compilador) : número de línea donde se encontró el error, palabra que tiene el error y causa de error.
3. Escriban otro archivo con errores, llámelo cityErr.txt, para ir arreglándolo con ayuda de su “importador”. Presente las pantallas que contengan los errores.

# **BONO. Perfeccionando importar. Hacia un minicompilador flexible.**

1. Copien las versiones actuales de import y export y renómbrenlos como import03 y export03
2. Perfeccionen los métodos import y export para que pueda servir para cualquier tipo de elementos creados en el futuro. No olviden pruebas de unidad. (Investiguen cómo crear un objeto de una clase dado su nombre)
3. Escriban otro archivo de pruebas, llámelo cityErrG.txt, para probar la flexibilidad. Presente las pantallas que contenga un error significativo.