

APLICACIÓN INTERFACES

Juan Ramón Pastor Sánchez



Objetivos

- Especifica claramente el objetivo y alcance de la aplicación
- Realizado sketching; Tiene en papel las pantallas por las que se navegará indicando su función y relaciones entre ellas.
- Realizado sketching; Todas las funcionalidades de la aplicación que indicó que se iban a realizar tienen su reflejo en algún camino, pantalla del sketching.
- Wireframing; Especifica para cada pantalla los distintos elementos, funcionamiento y objetivo de cada uno de ellos (Ej:Añade un usuario, comprueba dni válido antes de añadirlo...).
- Comentarios en el código indicando el objetivo y características de las clases, métodos, propiedades...
- Se empieza con JFrame y se abren JDialog, manteniendo comunicación entre ellos.
- Crea métodos públicos para acceder a propiedades privadas.
- Utiliza paquetes para gestionar el software, siguiendo las indicaciones dadas en clase; gui, dto, lógica...
- Separa código de control, gestión de información, comprobaciones...(lógica de negocio) del código gui o de datos.
- Usa tablas gestionando el modelo y añadiendo entradas
- La tabla se puede ordenar por el valor de las columnas teniendo en cuenta la conversión del índice de la fila seleccionada en la tabla con su correspondencia en la lista original
- Permite realizar un filtrado de filas en la tabla.
- Utiliza elementos básicos de formulario
- Utiliza elementos avanzados de formulario (spinner, combobox, radioButton...) usando sus valores.
- Maneja eventos tanto con las herramientas facilitadas por netBeans como implementando EventListener creados por el alumno.
- Usa ArrayList y bucles para gestionarlo.
- Utiliza SimpleDateFormat para mostrar el formato de fecha
- Ha utilizado la propiedad "resizable" en algún Gap y en algún componente.
- Ha usado 2 tipos de Layout
- Usa al menos 2 tipos de JOptionPane capturando y utilizando la información que devuelve el objeto.
- Realiza esa validación con al menos 2 eventos diferentes (al pulsar enviar, al perder foco...)
- Ha implementado los mensajes de validación de librería en español.
- Utiliza imágenes en algún elemento de la aplicación
- Ha asociado un icono a la app.

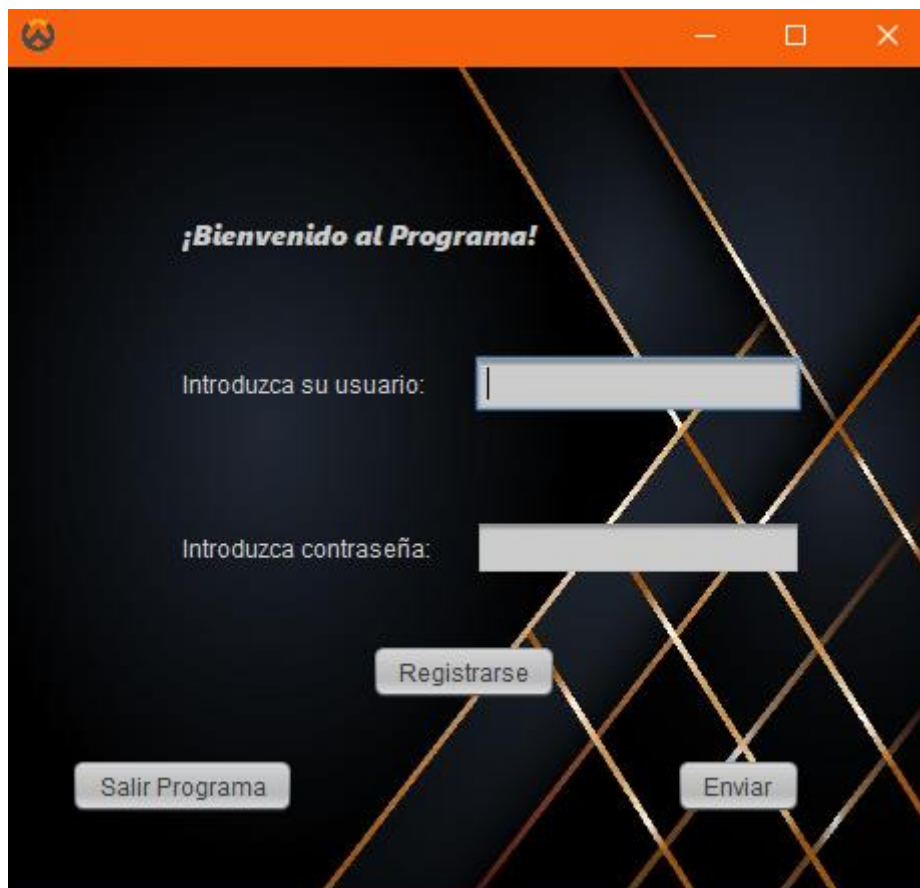
Alcance de la aplicación

El alcance de las funcionalidades de la aplicación es la gestión de una tienda en el que hay productos y hay que llevar un control sobre ellos almacenándolos en tablas para saber cuantos se tienen en Stock, su precio, ID, nombre etc...

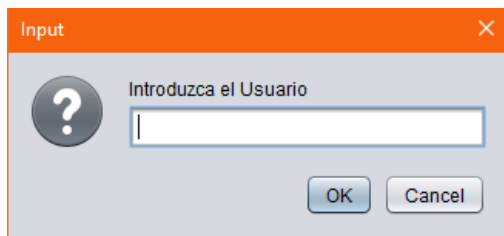
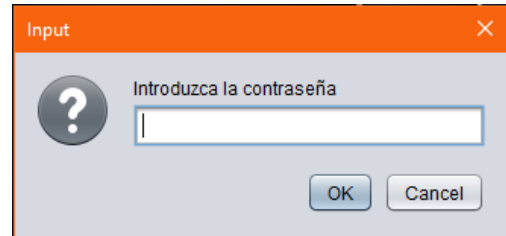
Con un usuario y contraseña se iniciará sesión, en caso de no tener una el programa te habilitará la manera de que puedas crear la tuya propia.

Funcionalidades

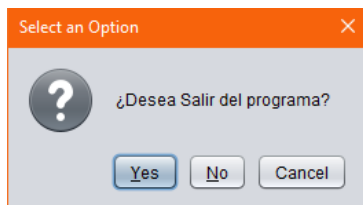
Empezamos entrando en el programa principal en el que habrá dos campos para ingresar en el programa con "Usuario" y "Contraseña". Si necesitas una nueva contraseña el Programa te lo dará dándole al botón de "Registrarse".



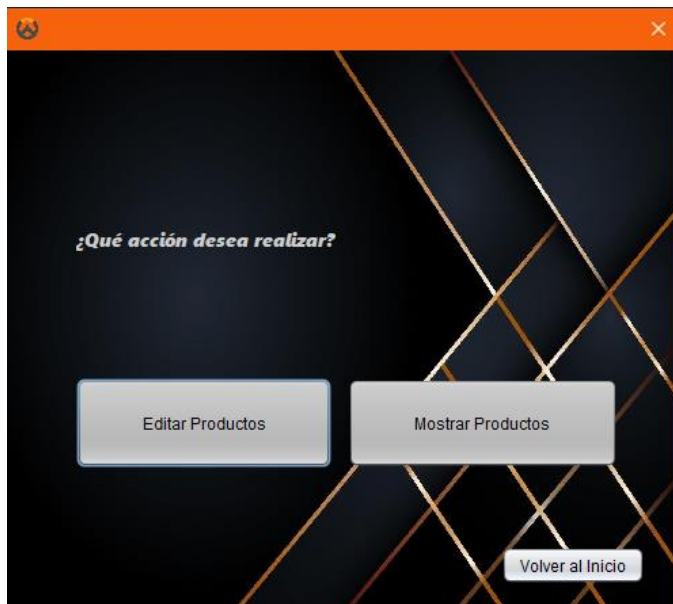
Una vez se ha pulsado al Boton “Registrarse” apareceran dos InputDialog para introducir el usuario y contraseña deseada

A dialog box titled "Input" with a close button (X) in the top right corner. It features a question mark icon on the left. The text "Introduzca el Usuario" is displayed above a text input field. At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Cancel".A dialog box titled "Input" with a close button (X) in the top right corner. It features a question mark icon on the left. The text "Introduzca la contraseña" is displayed above a text input field. At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

Por último, la pestaña Inicio tiene un botón para salir del programa que al pulsarlo te saltará un Panel preguntando si desea salir del programa.

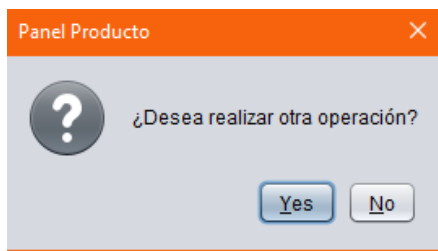
A dialog box titled "Select an Option" with a close button (X) in the top right corner. It features a question mark icon on the left. The text "¿Desea Salir del programa?" is displayed above three buttons: "Yes", "No", and "Cancel".

Al darle al botón enviar y si se ha introducido bien el usuario y contraseña aparecerá el menú principal en el que Podrás realizar dos opciones. 1.Editar Productos y 2.Mostrar Productos ya introducidos previamente.

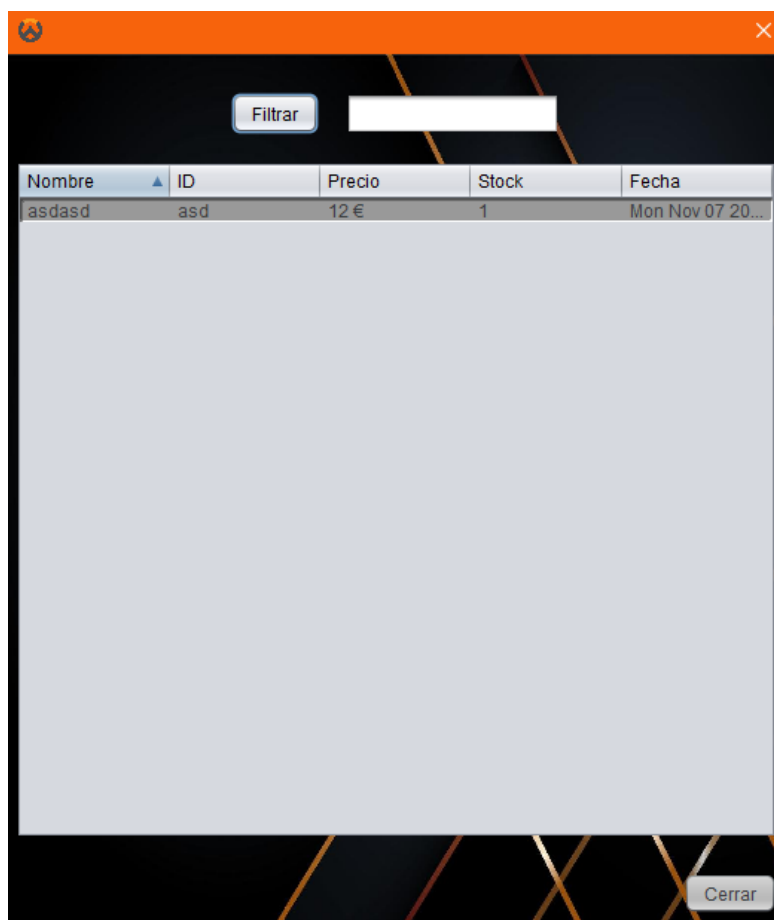
A main menu window with a dark background and a gold geometric pattern. It has a title bar with a logo and a close button (X). The text "¿Qué acción desea realizar?" is displayed at the top. Below it, there are three buttons: "Editar Productos", "Mostrar Productos", and "Volver al Inicio".

Al darle al botón de “Editar Productos” aparecerá la ventana de edición con sus respectivos campos a rellenar.

Si le damos a enviar saldrá un panel preguntando si desea realizar otra operación o cerrar la ventana de edición. Si se pulsa sí seguirás dentro de la ventana y podrás editar, si pulsas no, volverá a la venta del menú principal.

A form titled "Introduce el producto" with a dark background and gold geometric patterns. It contains the following fields: "Nombre producto" (text input), "ID producto" (text input), "Precio producto" (text input), "Stock" (spin box with value 1), and "Fecha" (date picker with value 7/11/22 2). There is an "Enviar" button at the bottom right.

Por último tenemos la tabla en el que se introducirán todos los datos que el usuario haya introducido previamente en la ventana de edición con un botón para filtrar por nombre dichos productos y un botón para cerrar la ventana de “Mostrar productos” que se hayan editados previamente.

A window titled "Mostrar productos" with a dark background and gold geometric patterns. It features a "Filtrar" button and a text input field for filtering. Below is a table with the following data:

Nombre	ID	Precio	Stock	Fecha
asdasd	asd	12 €	1	Mon Nov 07 20...

At the bottom right, there is a "Cerrar" button.