GrupoTrivial 3a

Universidad de oviedo -  Arquitectura del Software

Manual del sistema

Versión 1.0

# Contenido

[Introducción 2](#_Toc413184473)

[Main 2](#_Toc413184474)

[Bussiness. Extractor 2](#_Toc413184475)

[MenuExtractor 2](#_Toc413184476)

[Extractor 3](#_Toc413184477)

[Business. Parser 3](#_Toc413184478)

[Parser 3](#_Toc413184479)

[ParserGIFT - ParserQTI- ParserXML 3](#_Toc413184480)

[ParserQTI 4](#_Toc413184481)

[Business. Preguntas 4](#_Toc413184482)

[Pregunta 4](#_Toc413184483)

[Serializador 4](#_Toc413184484)

[Serializador 4](#_Toc413184485)

[Serializador. JSON 4](#_Toc413184486)

[JsonSerialImpl 4](#_Toc413184487)

[Persistencia 5](#_Toc413184488)

[Connection 5](#_Toc413184489)

[Insert 5](#_Toc413184490)

[Anexo 1. Distintos formatos de entrada 6](#_Toc413184491)

[Formato GIFT 6](#_Toc413184492)

[Formato QIT 6](#_Toc413184493)

[Formato XML 7](#_Toc413184494)

Manual del sistema

# Introducción

Se adjunta un manual de instrucciones para utilización de este código por distintos desarrolladores. Gracias a este se permitirá una lectura rápida que nos ayudara a entender el código y funcionamiento del proyecto para su utilización y modificación posterior.

A continuación, se explicará detalladamente la funcionalidad de las diversas clases que conforman el proyecto. En su conjunto la aplicación permite la traducción de varios formatos de preguntas a una base de datos.

El sistema está formado por una serie de jerarquías de clases que cooperan entre sí para lograr el correcto funcionamiento de la aplicación.

# Main

Esta clase únicamente se encarga de lanzar la aplicación, en ella se crea una instancia de la clase Extractor y se ejecuta su método run.

# Bussiness. Extractor

## MenuExtractor

Esta clase se encarga de la interacción con el administrador de la aplicación, en este caso, el usuario. En ella mediante el constructor y otros métodos se imprimen las distintas opciones con las que cuenta el programa, dependiendo de la respuesta del usuario se realizará una tarea u otra.

**handleOptions:** método que se encarga de realizar una determinada acción dependiendo de la opción introducida por el usuario.

* Si el administrador introduce 0, la aplicación finalizará.
* Si el administrador introduce 1, se comenzará con la lectura y subida de datos de forma manual.
* Si el administrador introduce 2, se realizará la lectura y subida de datos de forma automática cada cierto tiempo.

**handleTime:** este método se encarga de guardar el tiempo que el usuario introduce para realizará la lectura y subida de datos de forma automática.

**handleConnection:** este método según la opción elegida por el administrador, se conectará con la base para almacenar los datos o no.

## Extractor

Realiza la tarea de intermediario ya que se encarga de trasladarle al parser la información proporcionada por el usuario que este necesita para su correcto funcionamiento.

En su método principal, run, toma los datos que ha introducido el usuario de la aplicación a través de una instancia de la clase anteriormente descrita, entre ellos el nombre del fichero que va a ser parseado.

Para ello realiza una serie de invocaciones a instancias de clases que posteriormente serán descritas así como a métodos propios de la clase:

**initialize***,* lleva a cabo una serie de tareas:

* Selecciona el tipo de parser que va a ejecutarse en función del formato de fichero de entrada.
* Le solicita al parser seleccionado el mapa con los objetos Pregunta que ha creado a partir del fichero.
* Crea el fichero de salida en el formato JSON correspondiente.
* En función de la elección del usuario lleva a cabo la carga del fichero de salido en la base de datos.

**setParser :**se encarga de crear la instancia correcta del parseador en función del formato del fichero de entrada.

# Business. Parser

## Parser

Se trata de una clase abstracta que sirve como generalización para los diferentes parser que aparecen en la aplicación. Cuenta con un atributo, "**nombreArchivo**" que será heredado por todas sus clases hijas. Se declara la signatura del método abstracto "**getPregunta**" que sus clases hijas implementaran posteriormente.

## ParserGIFT - ParserQTI- ParserXML

Cuentan con una función principal, denominada **getPregunta** cuya función es generar un mapa de objetos Pregunta a partir del fichero especificado. Para ello realiza las siguientes acciones:

* Selecciona y carga el fichero adecuada para poder recorrer su contenido.
* Crea las diferentes partes de las cuales consta un objeto de tipo Pregunta, es decir, su identificador, la pregunta, el array con las posibles respuestas y la respuesta correctas.
* A continuación comienza a recorrer el archivo de entrada para ir identificando los atributos antes mencionados a partir de las especificaciones del formato seleccionado (Anexo1).
* Cada vez que se han identificado en el archivo los cuatro atributos necesarios se crea un objeto Pregunta y este es almacenado en un mapa de preguntas a través de su identificador.
* Finalmente el método retorna el mapa con todas las preguntas que aparecen en el fichero y cierra este.

## ParserQTI

Además de la función mencionada anteriormente, esta clase cuenta con un privado **getIDRespuestaCorrecta,** que pasándole por parámetro la lista de respuestas y el id de la pregunta y el namespace del xml , retorna el id de la respuestas correcta.

# Business. Preguntas

## Pregunta

Se trata de una clase, que representa una pregunta en un formato de datos intermedio. Cuenta con todos los atributos necesarios que forman una pregunta:

* pregunta
* respuestaCorrecta
* respuestasIncorrectas

Este ultimo es de tipo array, ya que cada pregunta cuenta con varias respuestas incorrectas. Además cada uno de estos cuenta con sus métodos de acceso y modificación (getters y setters) correspondientes.

# Serializador

## Serializador

Se trata de una interfaz que se usa como puerta de entrada para la transformación del tipo de datos almacenado internamente al formato de salida especificado. Únicamente cuenta con la descripción del método **createFile** que se encargan de implementar sus clases hijas descritas posteriormente, se creará una clase hija por cada formato de salida que el sistema quiera soportar.

# Serializador. JSON

## JsonSerialImpl

Se trata de la clase concreta que implementa la interfaz anteriormente descrita, en este caso se encarga de transformar los datos internos al formato JSON.

Como ya se sabía esta clase cuenta con la implementación del método **createFile** el cual hace uso de la librería Gson para crear el fichero de salida. La librería recibe como parámetro los objetos Pregunta que se han extraído del fichero de entrada y los transforma correctamente al formato JSON por lo tanto únicamente queda ir añadiendo los resultados que nos proporciona la librería al fichero deseado que es lo que se realiza al final de dicho método.

# Persistencia

## Connection

Clase que se encarga de conectar la aplicación con la base de datos en la que se desea trabajar, en este caso utilizaremos el sistema de [base de datos](http://es.wikipedia.org/wiki/Base_de_datos) [NoSQL](http://es.wikipedia.org/wiki/NoSQL), **mongoDB**.

## Insert

Esta clase se encarga de la inserción en la base de datos del fichero JSON creado por el Serializador. Cuenta con una función principal que se encarga de invocar a los métodos necesarios para la incorporación de las preguntas del fichero a la base de datos. Estos métodos son:

* **importJSON**, que se encarga de cargar el fichero generado en la salida para poder leer su contenido.
* **insert,** se encarga de ir leyendo las diferentes líneas del fichero JSON y mediante la transformación de objetos que permite el uso de la clase JSON.java se introduce cada pregunta en la base de datos. Como las operaciones de lectura de fichero pueden causar problemas se tienen en cuenta varior errores que pueden ocurrir durante el procesamiento del archivo.

Anexos

# Anexo 1. Distintos formatos de entrada

## Formato GIFT

GIT::Q1::

¿Cuantas copas de europa tiene el Real Madrid? {

~ 8

= 10

~ 2

~ 9

}

## Formato QIT

<responseDeclaration identifier="R1"

cardinality="single" baseType="identifier">

<correctResponse>

<value>ChoiceC</value>

</correctResponse>

</responseDeclaration>

<itemBody>

<choiceInteraction responseIdentifier="R1"

shuffle="false" maxChoices="1">

<prompt>¿Cuantas copas de europa tiene el Real Madrid?</prompt>

<simpleChoice identifier="ChoiceA">8.</simpleChoice>

<simpleChoice identifier="ChoiceB">3.</simpleChoice>

<simpleChoice identifier="ChoiceC">10</simpleChoice>

<simpleChoice identifier="ChoiceD">10.</simpleChoice>

</choiceInteraction>

</itemBody>

## Formato XML

<cuestionario>

<pregunta id="R1">

<textoPregunta>¿Cuantas copas de europa tiene el Real Madrid?</textoPregunta>

<respuestaIncorrecta>8</respuestaIncorrecta>

<respuestaIncorrecta>2</respuestaIncorrecta>

<respuestaCorrecta>10</respuestaCorrecta>

<respuestaIncorrecta>9</respuestaIncorrecta>

</pregunta>

</cuestionario>