MoMiMeef (Monitoring MiniIbex35 from Meff web)

LAURA DEL PINO DÍAZ Y AITOR DEL PINO SAAVEDRA HERNÁNDEZ – GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA – MENCIÓN EN COMPUTACIÓN

Métodos numéricos para la computación.

índice

|  |  |
| --- | --- |
| Objetivo | 2 |
| Diseño conceptual | 3 |
| Diálogo de inicio | 5 |
| Menú superior | 7 |
| Pestañas estáticas |  |
| Pestañas de cartera |  |
| Conclusión | **11** |

oBJETIVO

El objetivo de este trabajo de curso es implementar una aplicación que monitorice los cambios de valor de los distintos productos financieros que aparecen en la página del MEFF, a saber: opciones del tipo CALL y PUT, futuros y contado.

Además se permitirá agrupar las opciones en carteras para que el usuario pueda tener separadas las opciones que ha adquirido y un resumen de los principales factores de la misma como pueden ser la inversión, la ganancia y el valor actual.

La aplicación la hemos bautizado como MoMiMeef, que viene de la descripción en inglés de la misma ***Mo****nitoring* ***Mi****niIbex-35 from* ***Me****ff WebSite using WebMining*  donde la última parte ha sido una licencia artística que nos hemos tomado para hacer del nombre más divertido y que se le quede al usuario.

diseño conceptual

El diseño preliminar, el cual estaba basado en un escritorio interior con múltiples ventanas, lo hemos sustituido por uno con un gestor de pestañas porque nos basamos en el conocimiento de que el ser humano solo puede concentrarse en una sola cosa por ello hemos agrupado la información y la hemos puesto cada una en una pestaña.

El diseño conceptual es el siguiente:

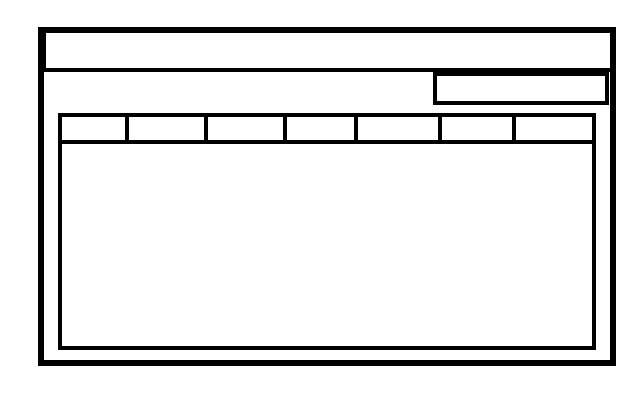


Ilustración : Diseño conceptual

Que tras implementarse queda con el siguiente aspecto:

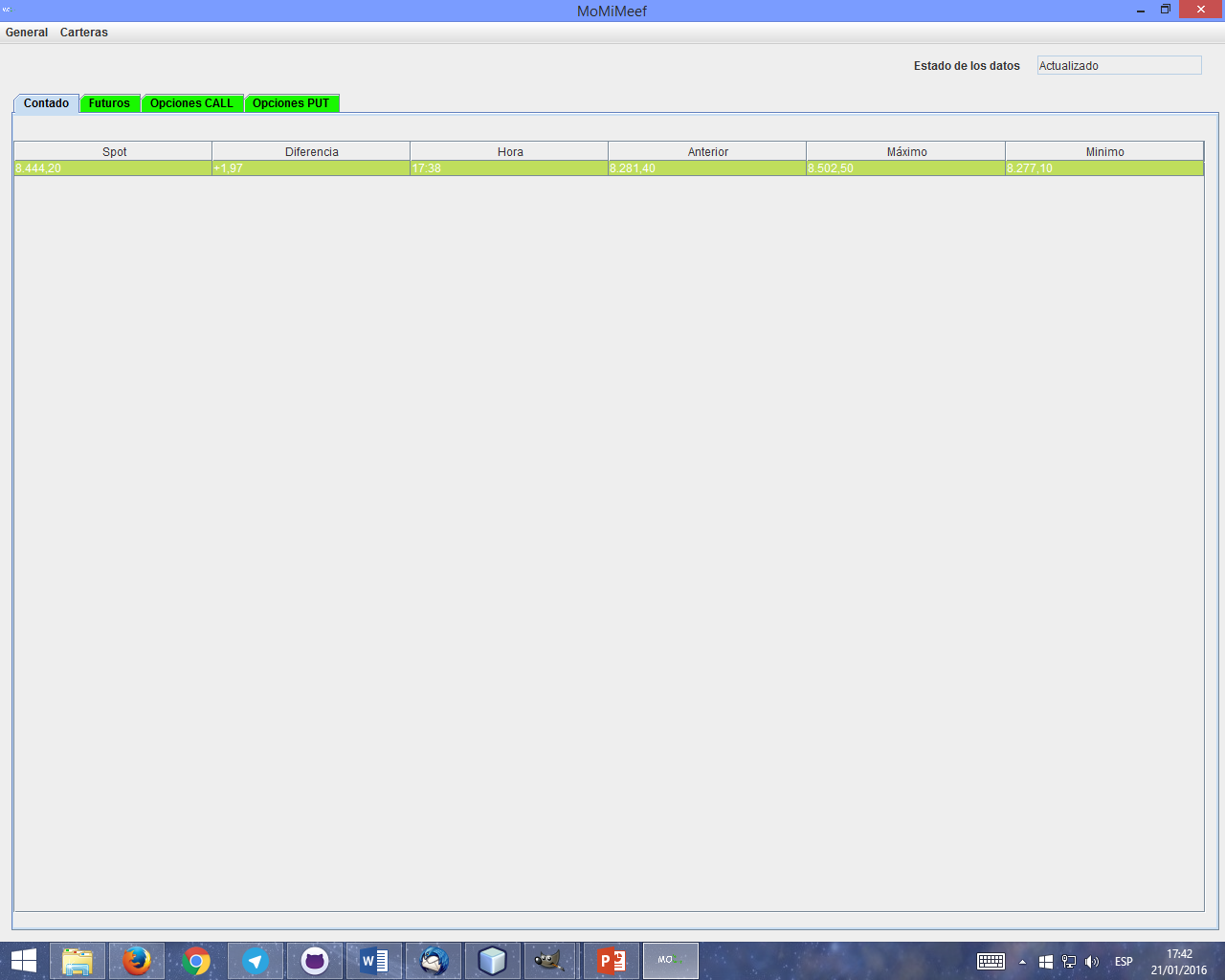


Ilustración 2: Pantalla principal tras la implementación.

Además de esta pantalla principal, la aplicación tiene tres diálogos adicionales: uno de inicio mientras se cargan los datos, otro de gestión de las carteras y otro de información de los creadores con una breve descripción de los objetivos de la aplicación.

diálogo de inicio

El diálogo de inicio es el primer componente de la interfaz de usuario que se muestra, tiene el siguiente aspecto:

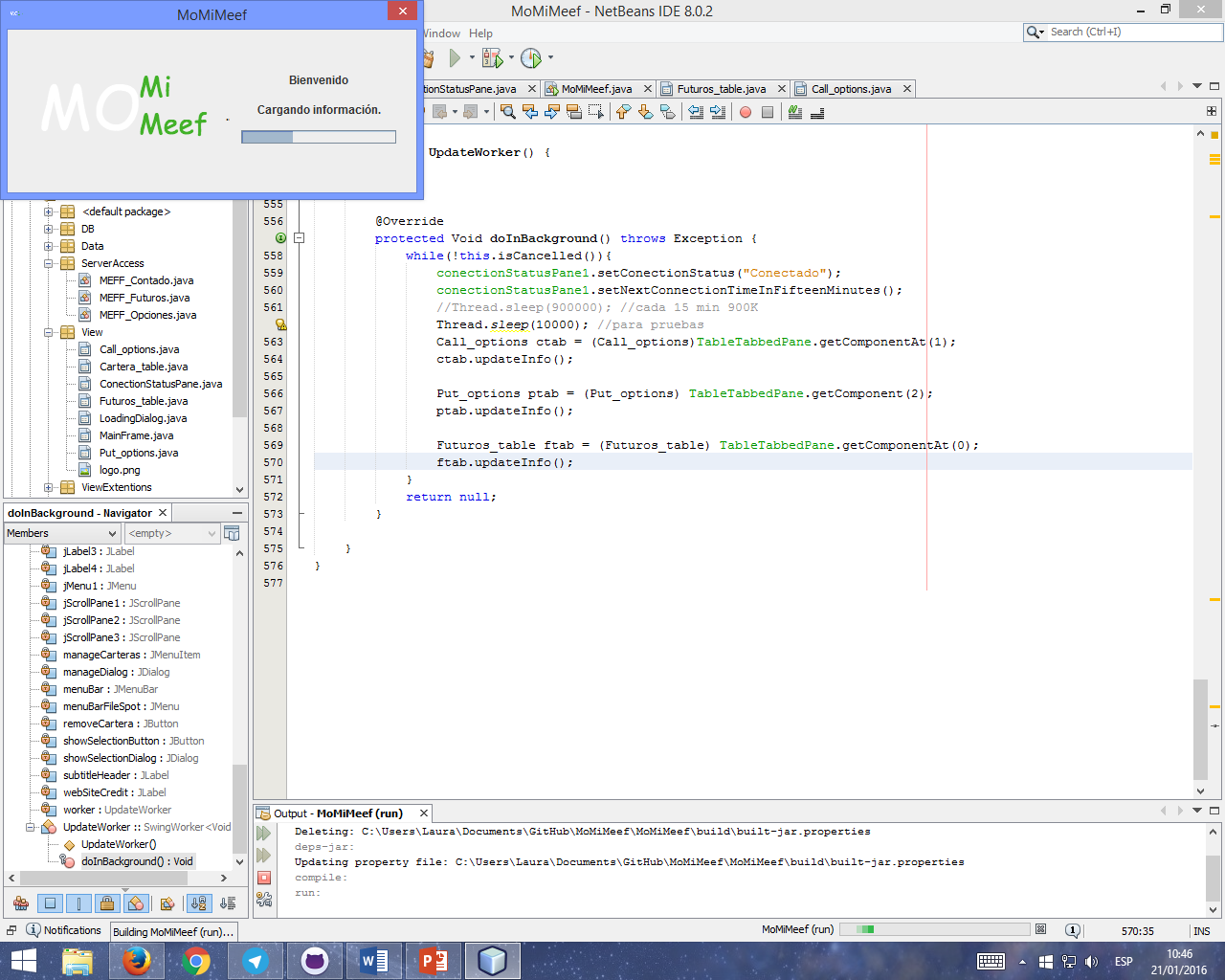


Ilustración : Diálogo de inicio

Su función es la de indicar al usuario que la aplicación se ha iniciado y que se está cargando la información, así como lo que resta por cargar para que pueda ser utilizada.

El diseño de este diálogo lo encontramos en la clase “LoadingDialog” que tiene las siguientes funciones:

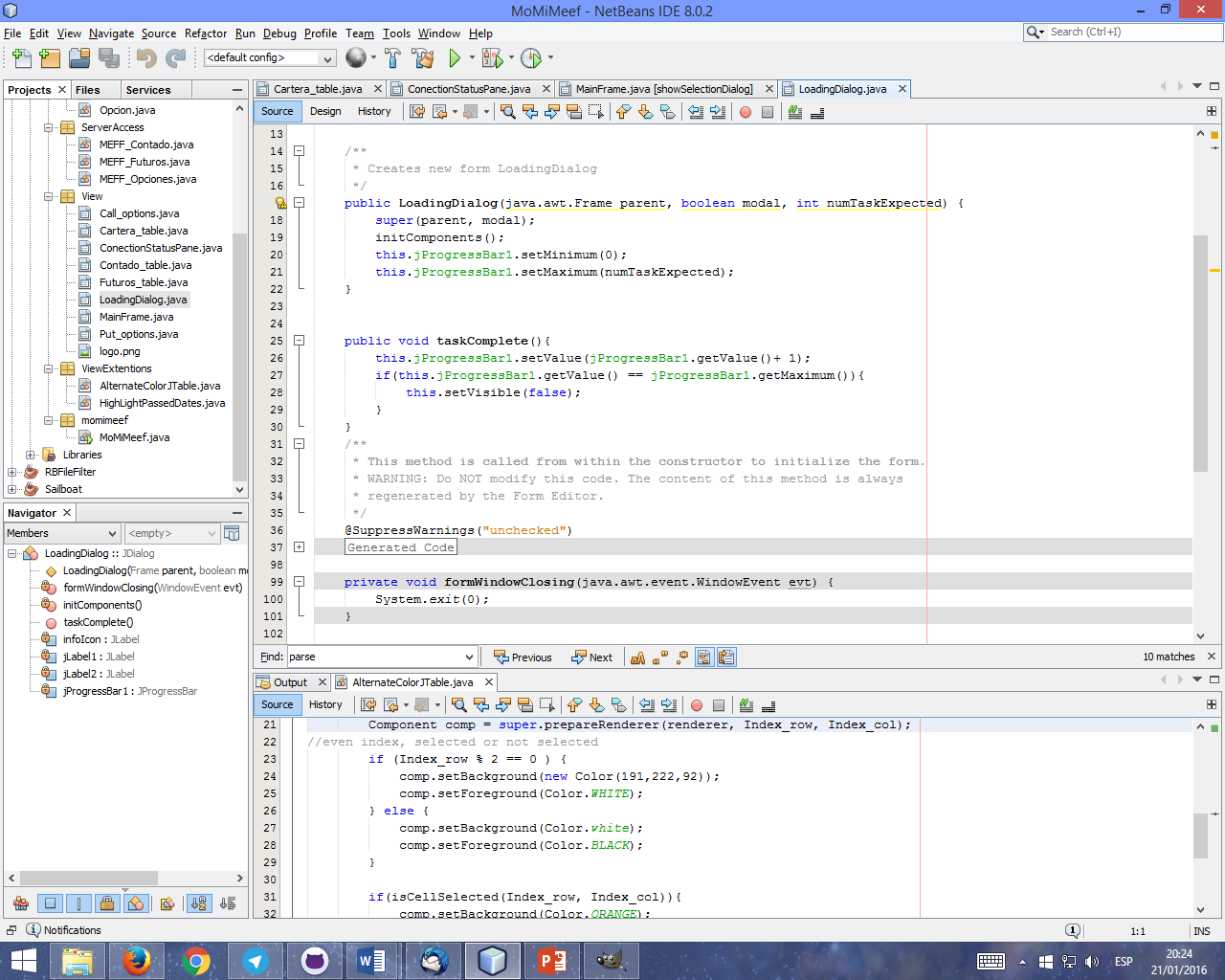


Ilustración 4: Clase dialogo de carga

* Constructor
* Método taskComplete: que sirve para indicarle que ha habido progresos que tienen que ser representados en la barra de progresos.
* Manejador de evento del botón de salida.

Al constructor se le pasan tres parámetros: el componente de la interfaz que es su padre, si es modal, es decir que solo se puede hacer clic en sus componentes y el número de tareas que se espera representar con la barra de progreso. Con este último parámetro se establece el límite superior de la barra de progresos.

El método “taskComplete” incrementa en una unidad a la barra de tareas y en caso de que está completa deja de mostrar el diálogo de inicio.

Por último la única tarea del manejador del evento de cierre del diálogo, cierra la aplicación en caso de que se aborte la carga.

Este elemento se genera en el constructor del marco principal de la aplicación el que indica que tarea ya ha realizado, entendiendo como tarea la carga de una pestaña estática, que es como hemos denominado a aquellas pestañas que contienen las tablas de los tipos de información básica de la aplicación. Veámoslo en el código:

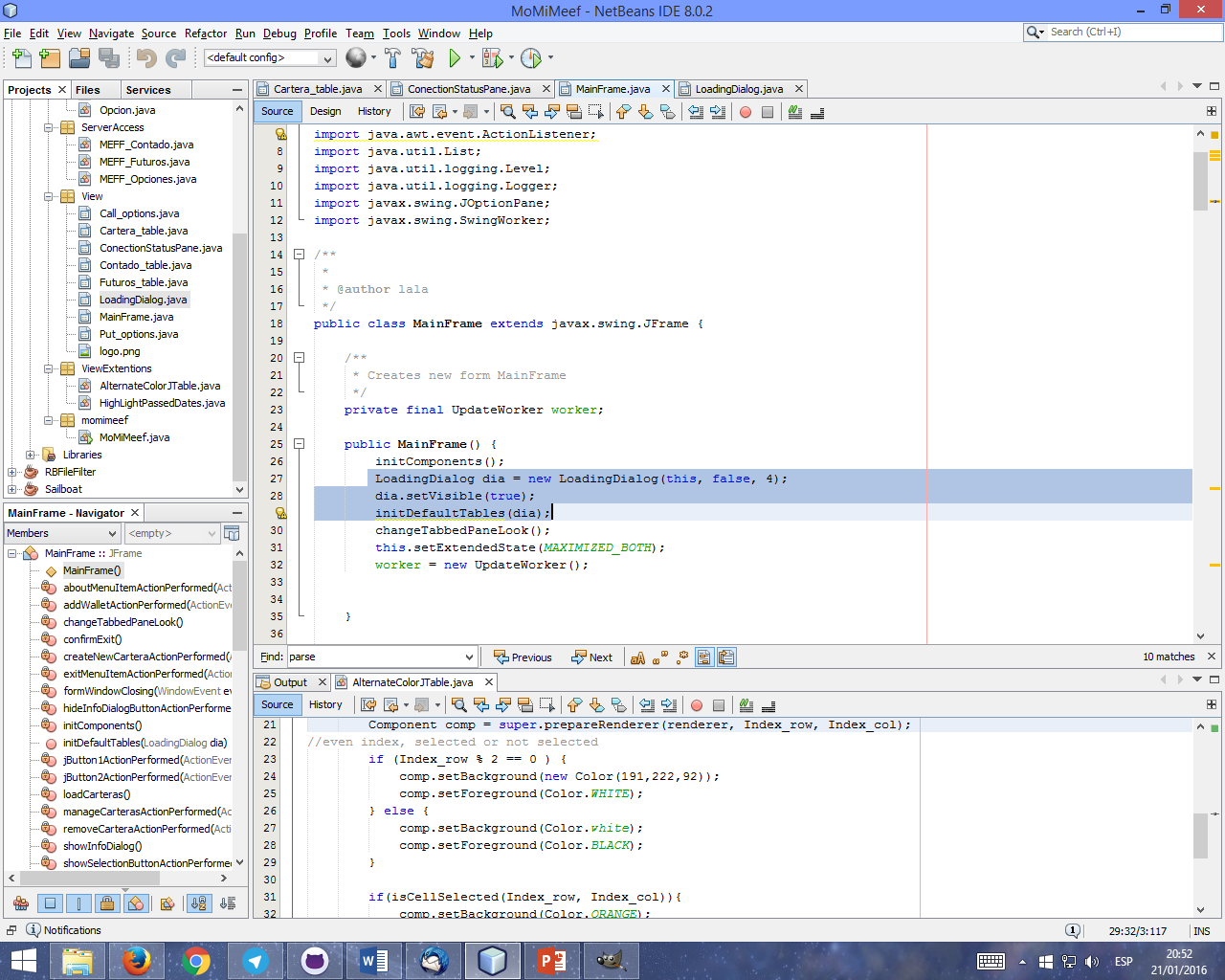


Ilustración 5: Constructor del marco principal.

En la parte resaltada se muestra la generación del diálogo y la llamada al método en el que se carga las pestañas estáticas como se muestra a continuación:

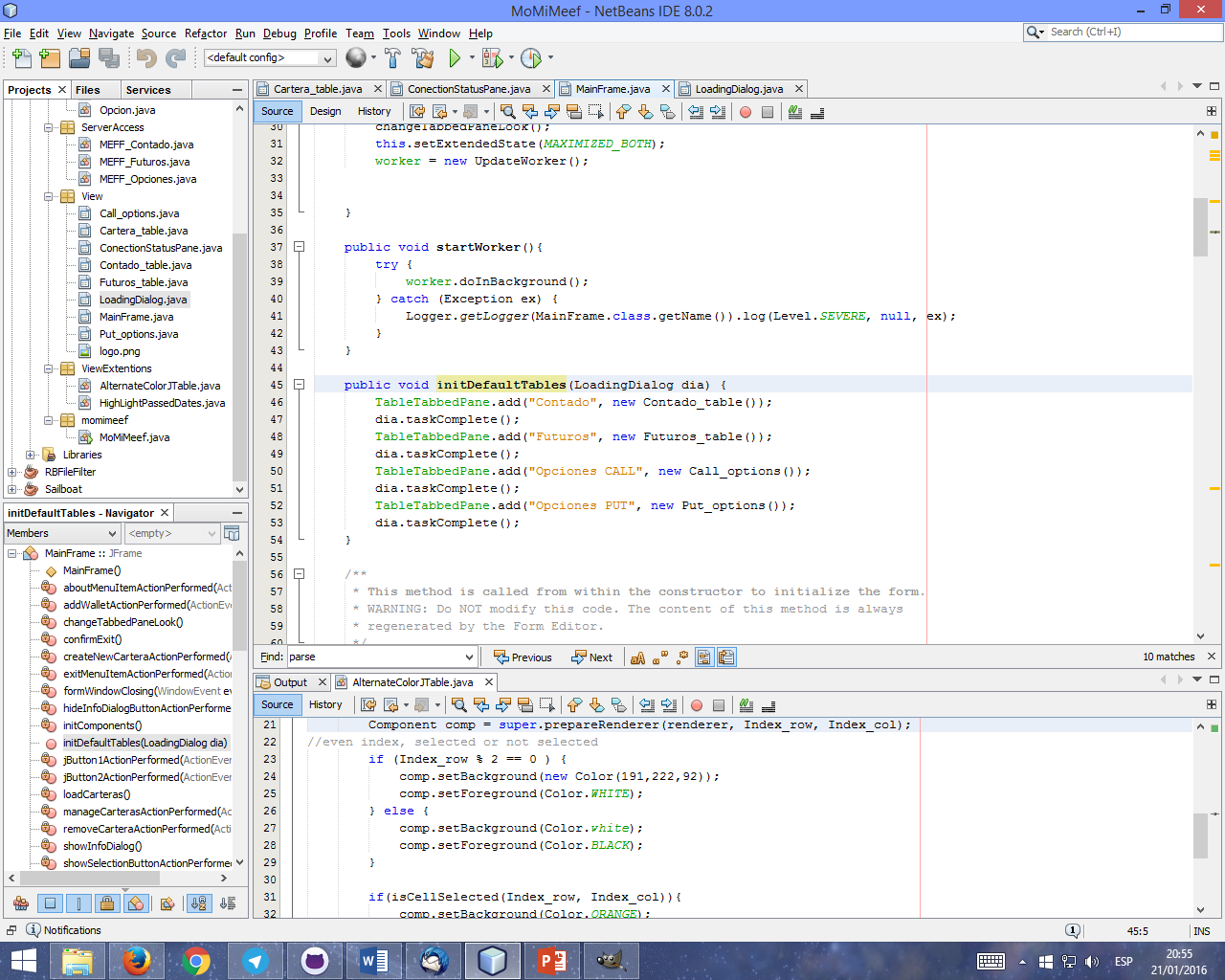


Ilustración 6: Carga de las pestañas.

Menú superior

MoMiMeef tiene un menú superior con dos elementos desplegables “General” y “Carteras”.

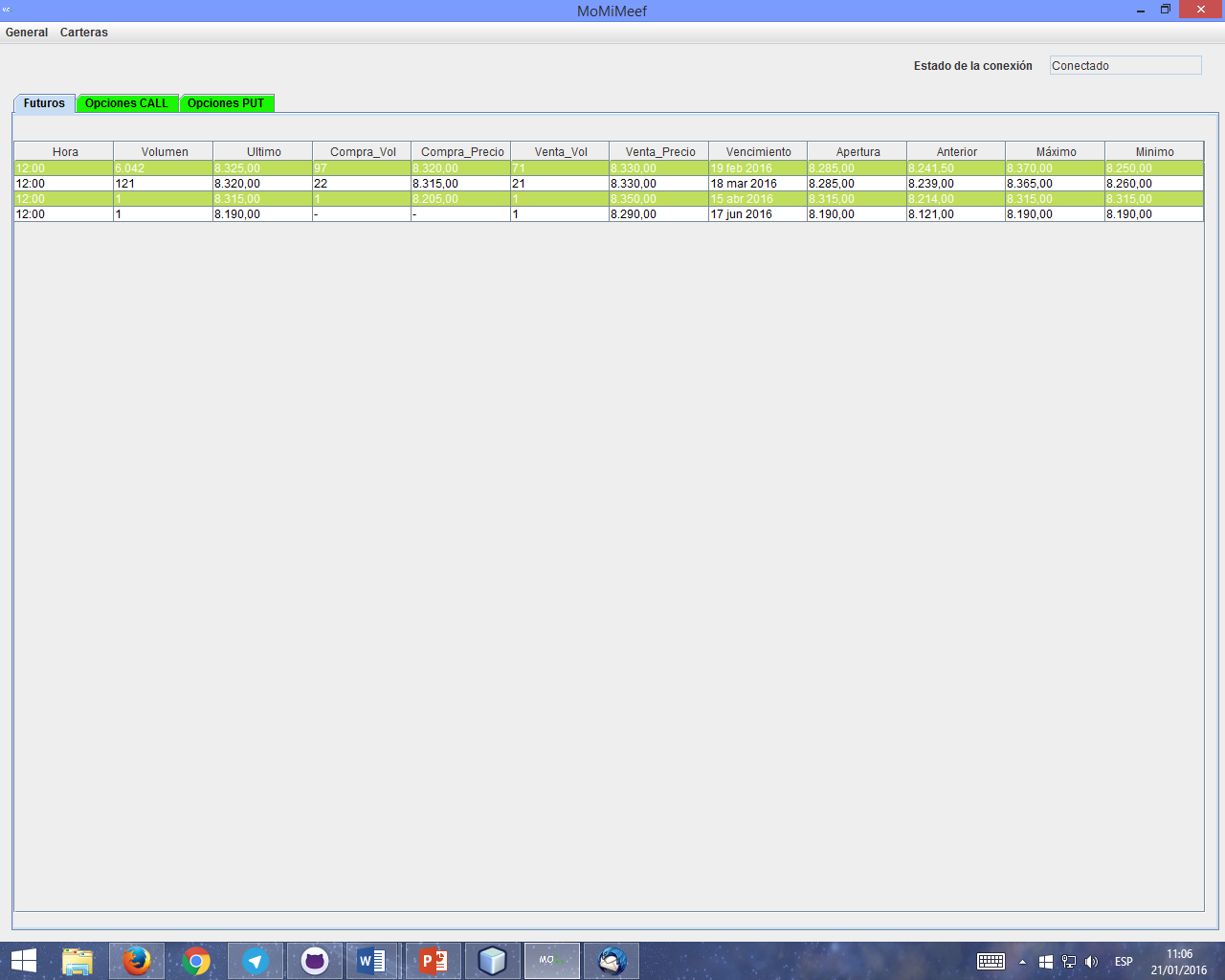


Ilustración 7: Menú superior.

“General” reúne dos elementos “Sobre MoMiMeef” que despliega un diálogo que muestra la información sobre nuestro grupo de desarrollo una breve descripción del objetivo de la aplicación así como el enlace al repositorio donde está el código. Tiene el siguiente aspecto:

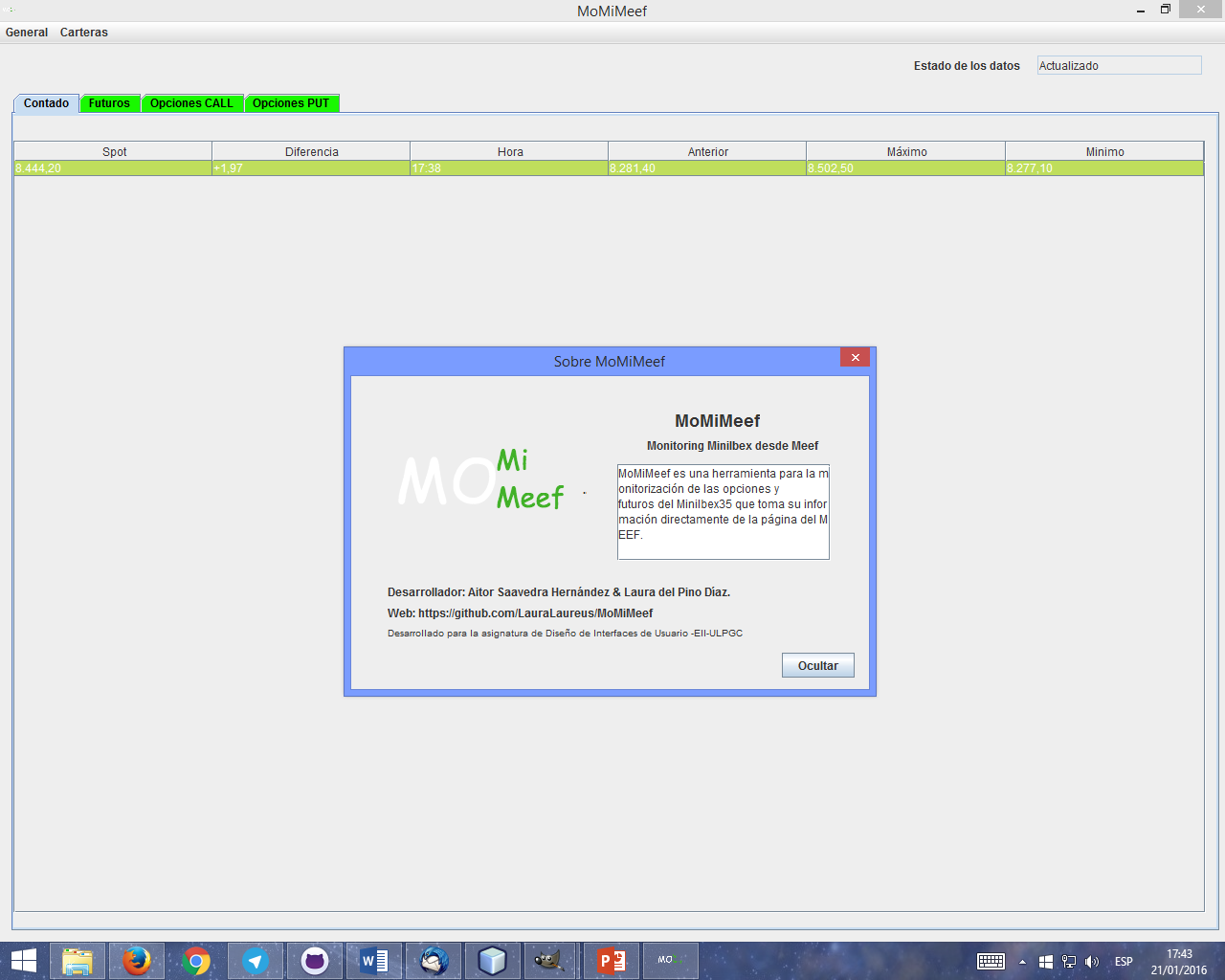


Ilustración 8: Diálogo "Sobre MoMiMeef"

El segundo elemento de este primer elemento desplegable es un elemento de salida que termina con la aplicación. Como bien hemos aprendido en las prácticas de la asignatura al hacer clic en este elemento pedimos la confirmación de la salida con el siguiente JOptionPane:

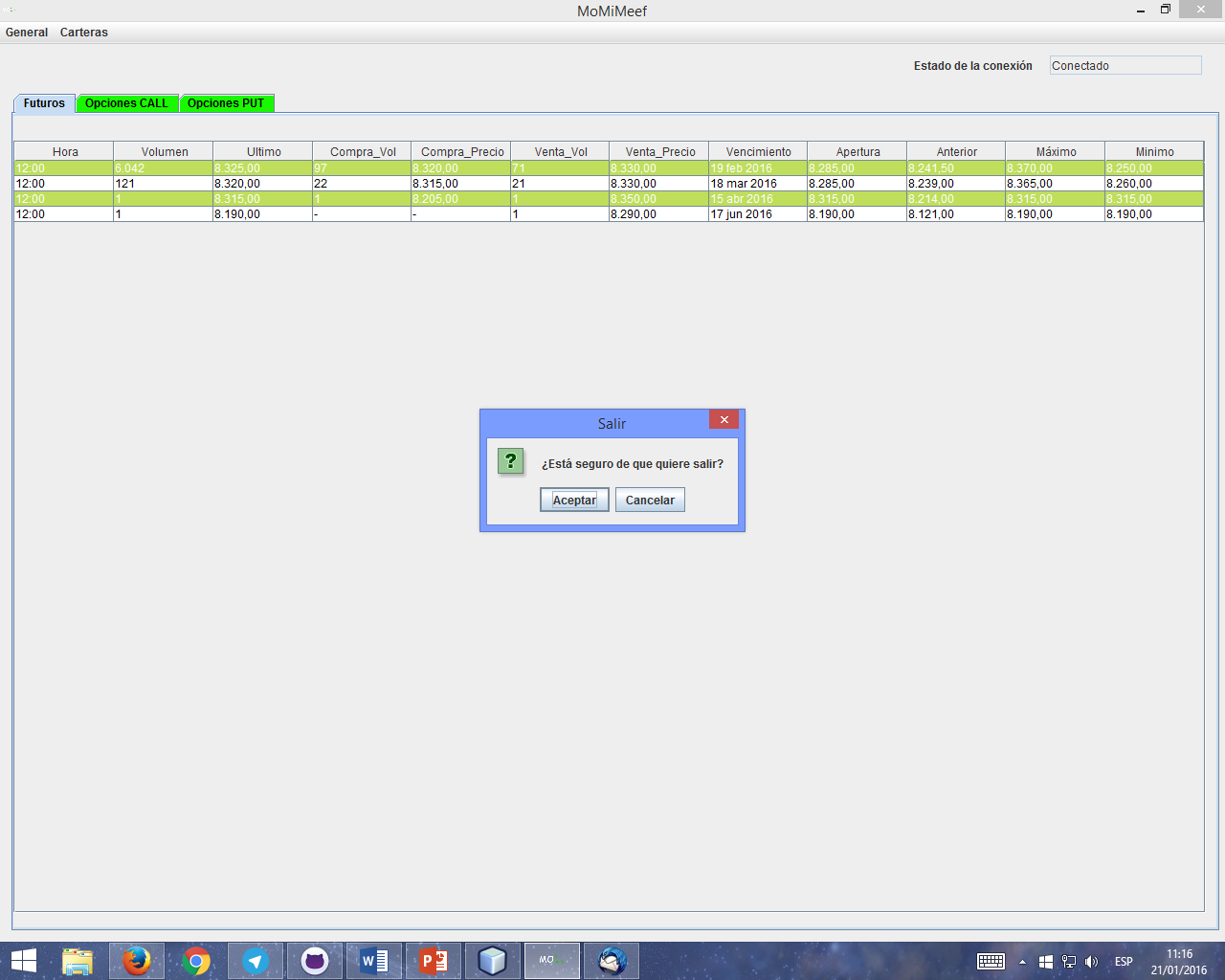
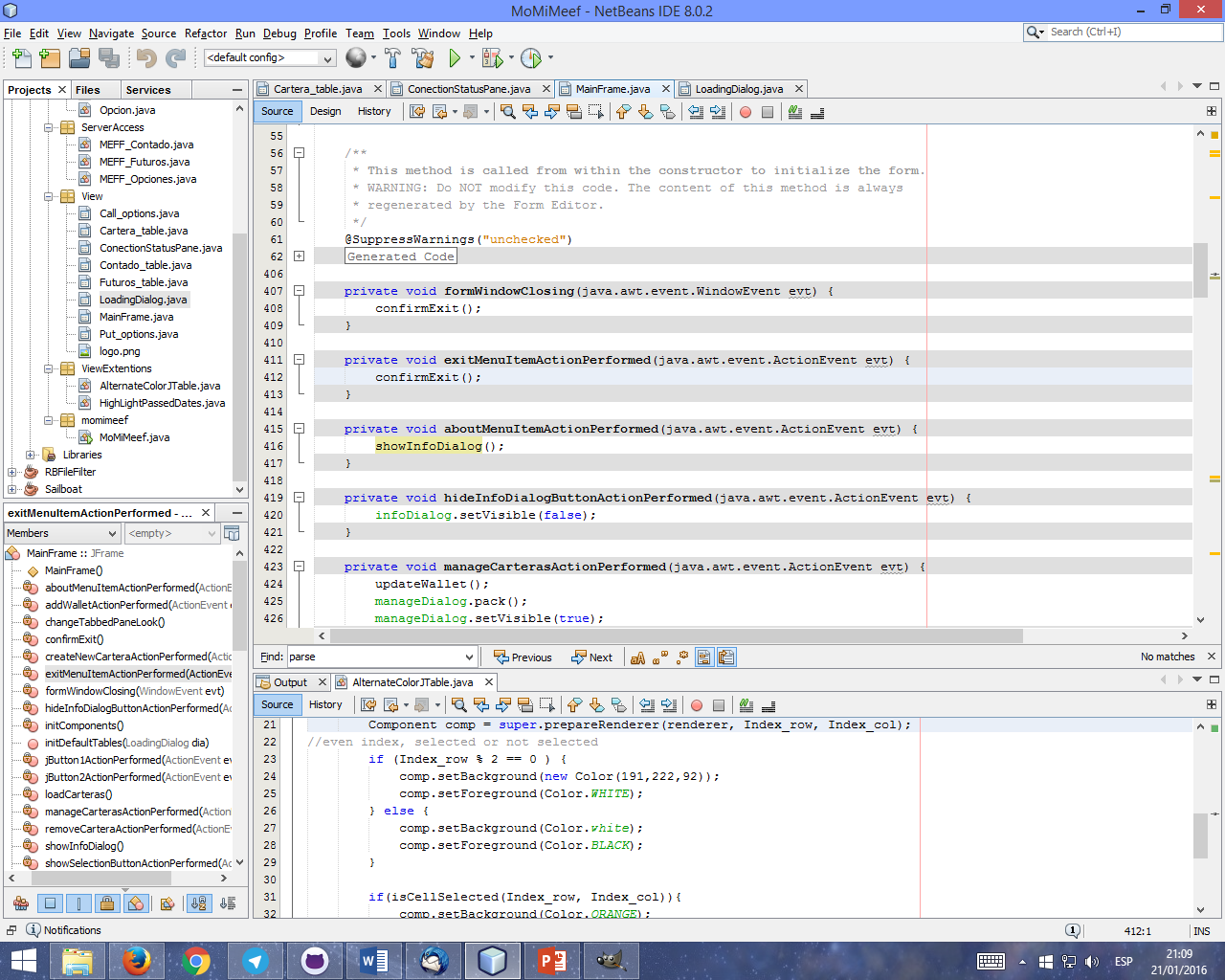


Ilustración 9: JOptionPane de confirmación de salida.

Esto lo hemos implementado con los siguientes manejadores de eventos:



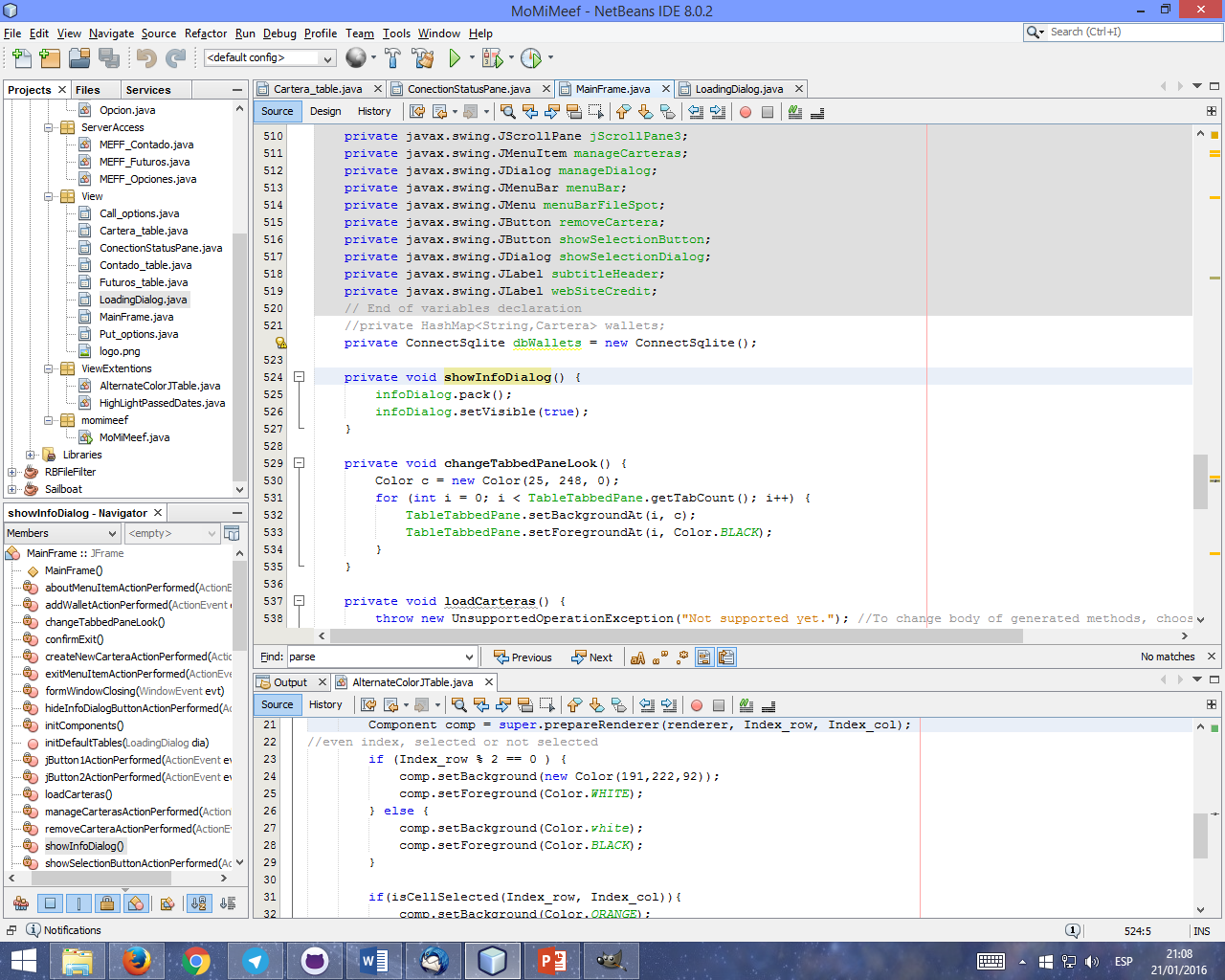
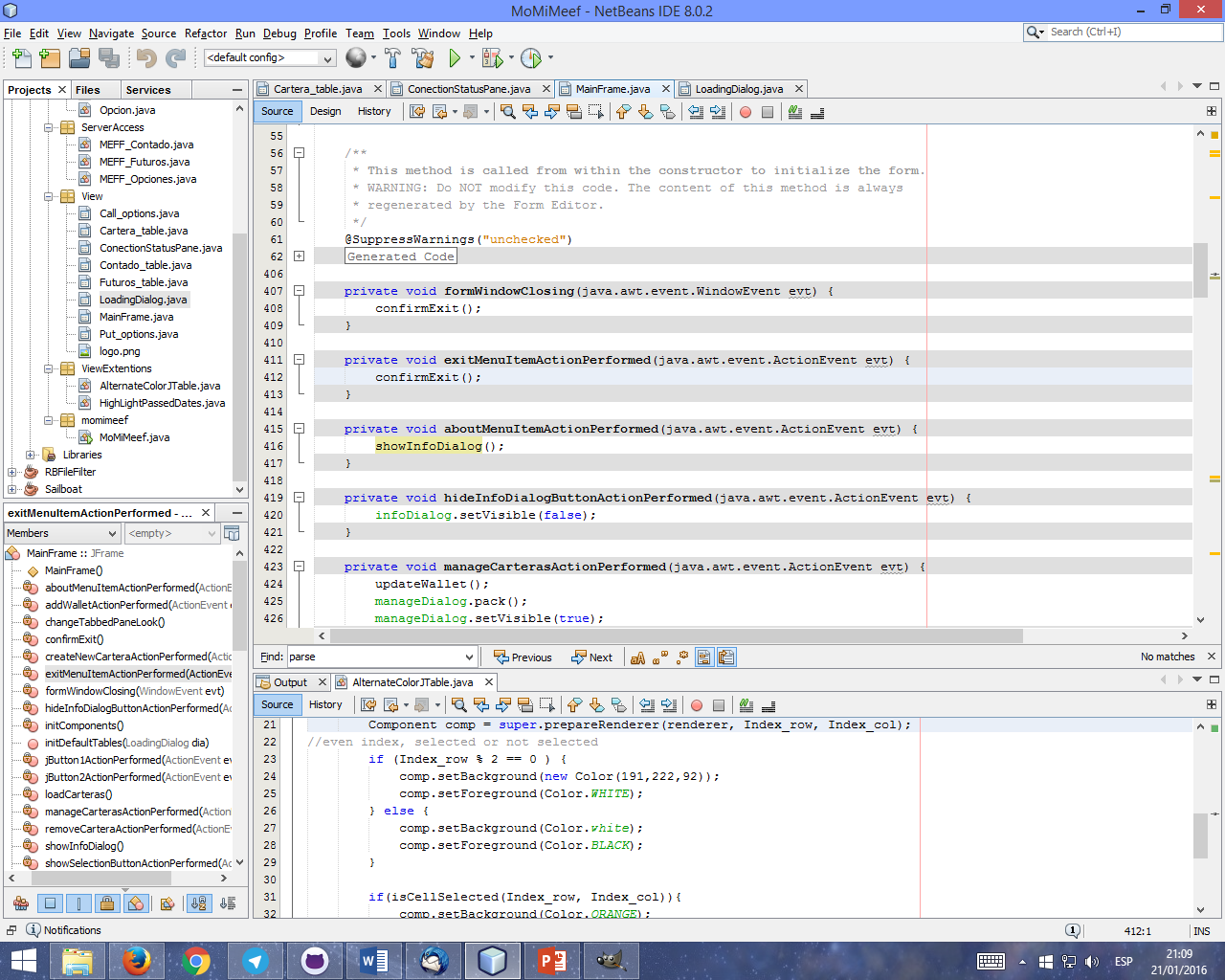


Ilustración 10: Implementación del diálogo de información.



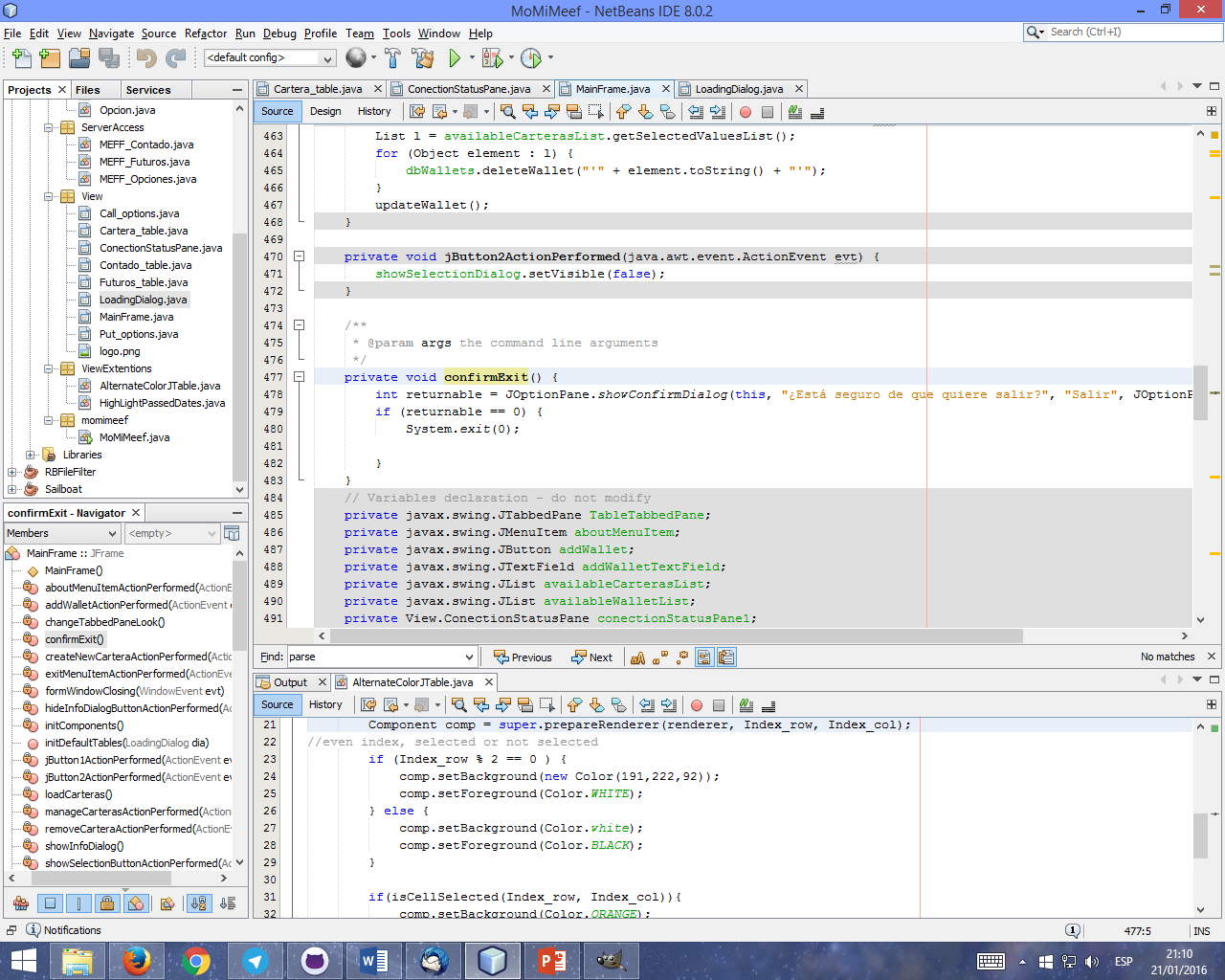


Ilustración 11: Implementación de la confirmación de salida

Ahora que hemos concluido con los elementos de este menú desplegable pasamos al menú desplegable de las carteras. Éste solamente tiene un único elemento “Gestionar carteras” que despliega un diálogo en el que podemos realizar las tres acciones posibles sobre una cartera: crear una cartera, mostrar una cartera en el gestor de pestañas y eliminar una cartera.

Es con este elemento con el que hacemos el primer contacto con la base de datos SQLite asociada a la aplicación puesto que tenemos en ella un listado de todas las carteras que el usuario ha creado.

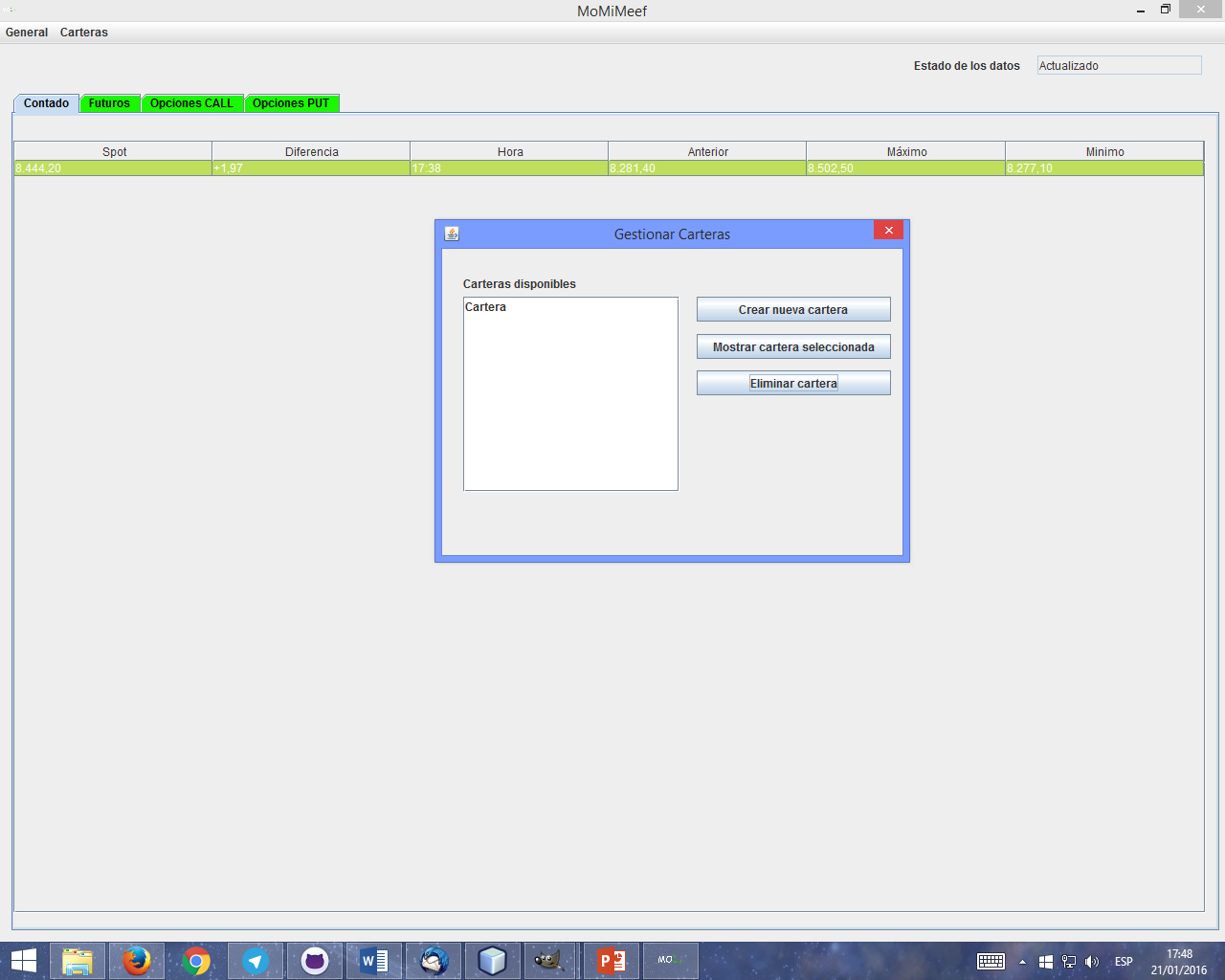


Ilustración 12: Diálogo de gestionar carteras.

Como veníamos diciendo en este diálogo podemos crear una cartera haciendo clic en el botón “Crear una nueva cartera” que nos abrirá un nuevo diálogo en el que introduciremos un nombre de cartera. Se realiza un control de errores sobre este nuevo nombre, de forma que si el nuevo nombre ya está en la base de datos se muestra un mensaje de error como el que se muestra a continuación:

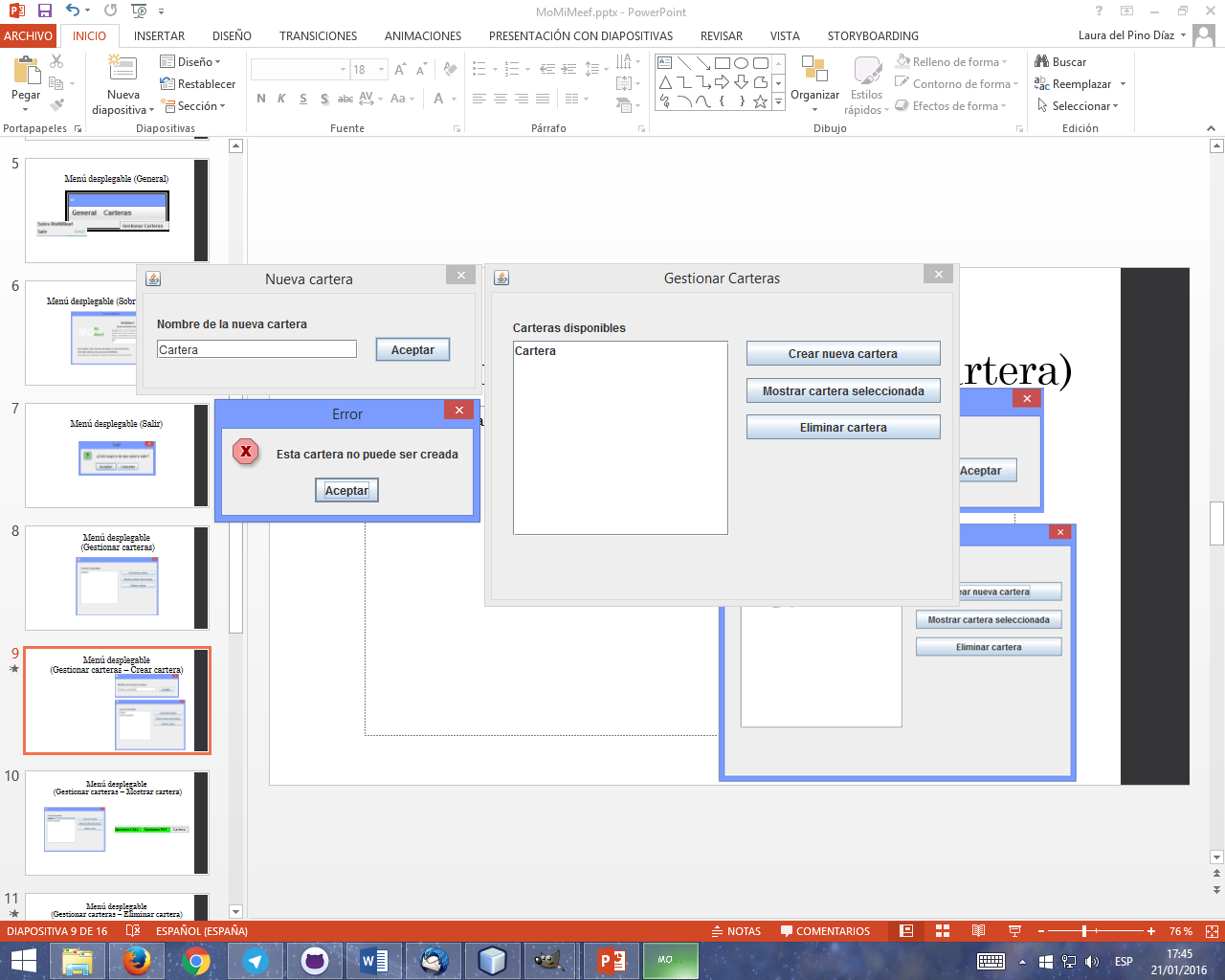


Ilustración 13: Control de errores sobre los nuevos nombres de carteras

Y esto lo hemos implementado con el siguiente código:

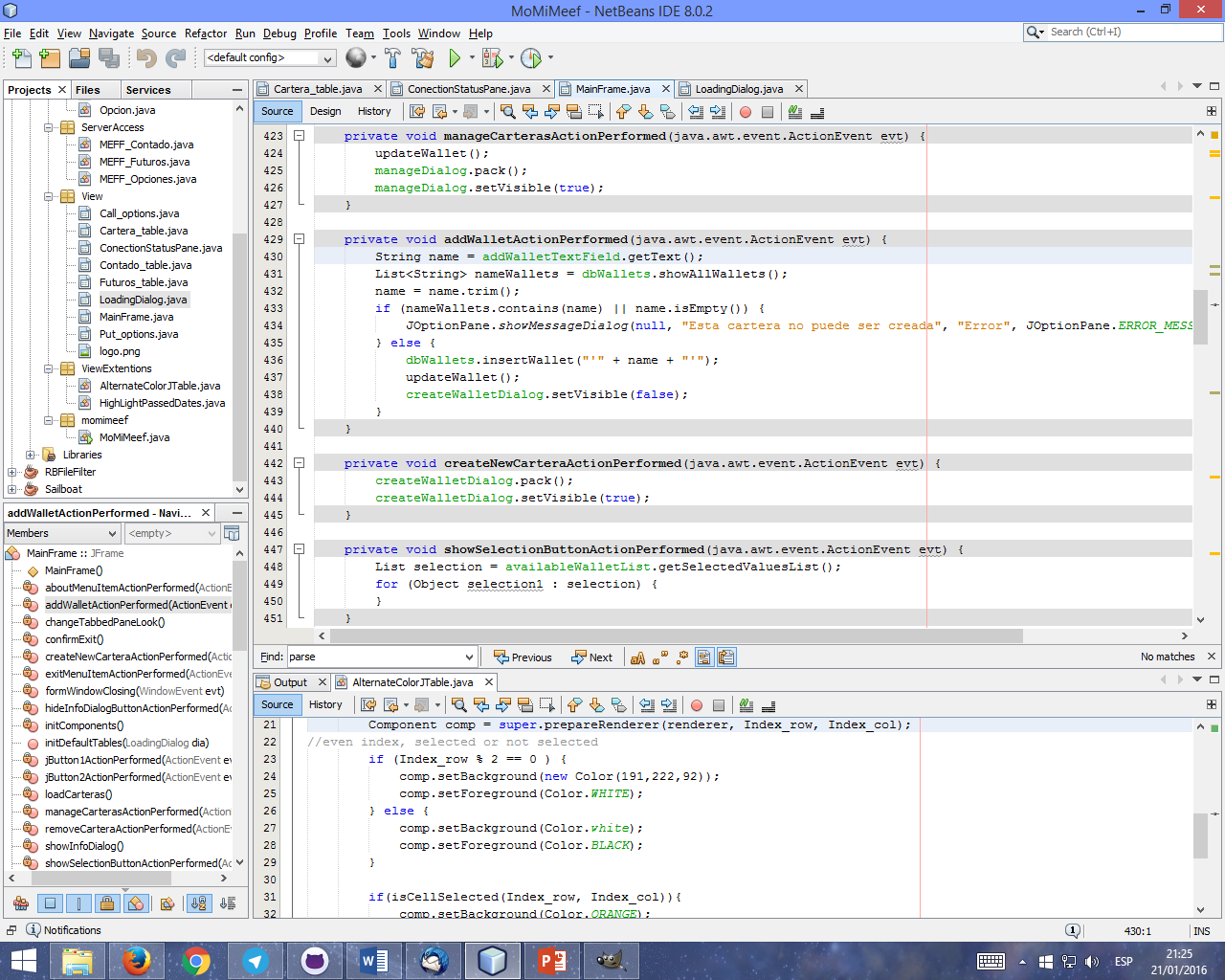


Ilustración 14: Manejador del botón de aceptar el nombre de la nueva cartera.

La segunda acción que podemos realizar en este menú es mostrar una cartera. La cartera tiene que haber sido seleccionado previamente en la lista que tenemos a la izquierda. El modo de selección de esta lista es SINGLE, de forma que solo se puede elegir un elemento.

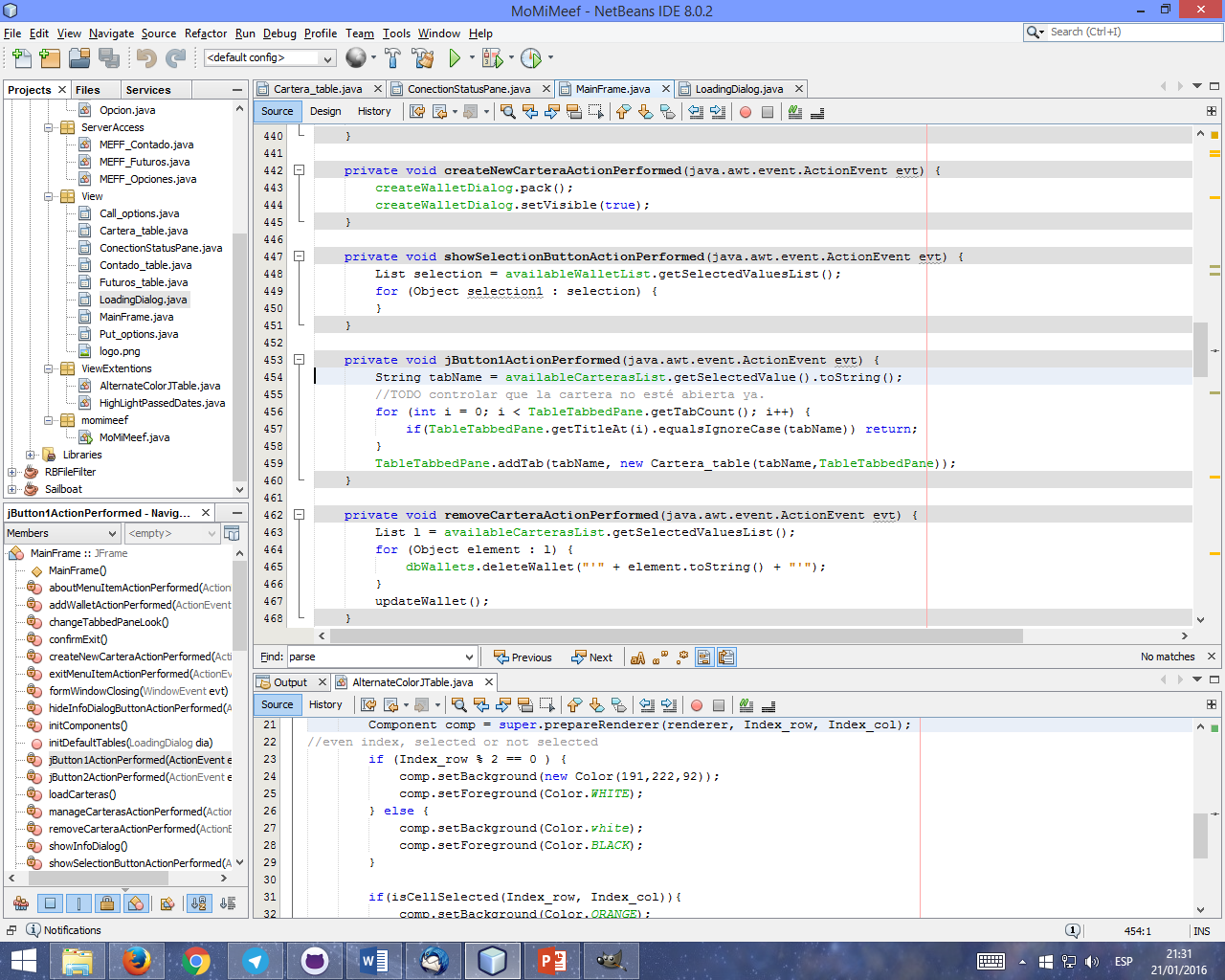


Ilustración 15: Manejador del botón que muestra las carteras.

Y por último eliminar una cartera, al igual que el método de mostrar una cartera, la cartera afectada tiene que estar seleccionada para realizar la operación.

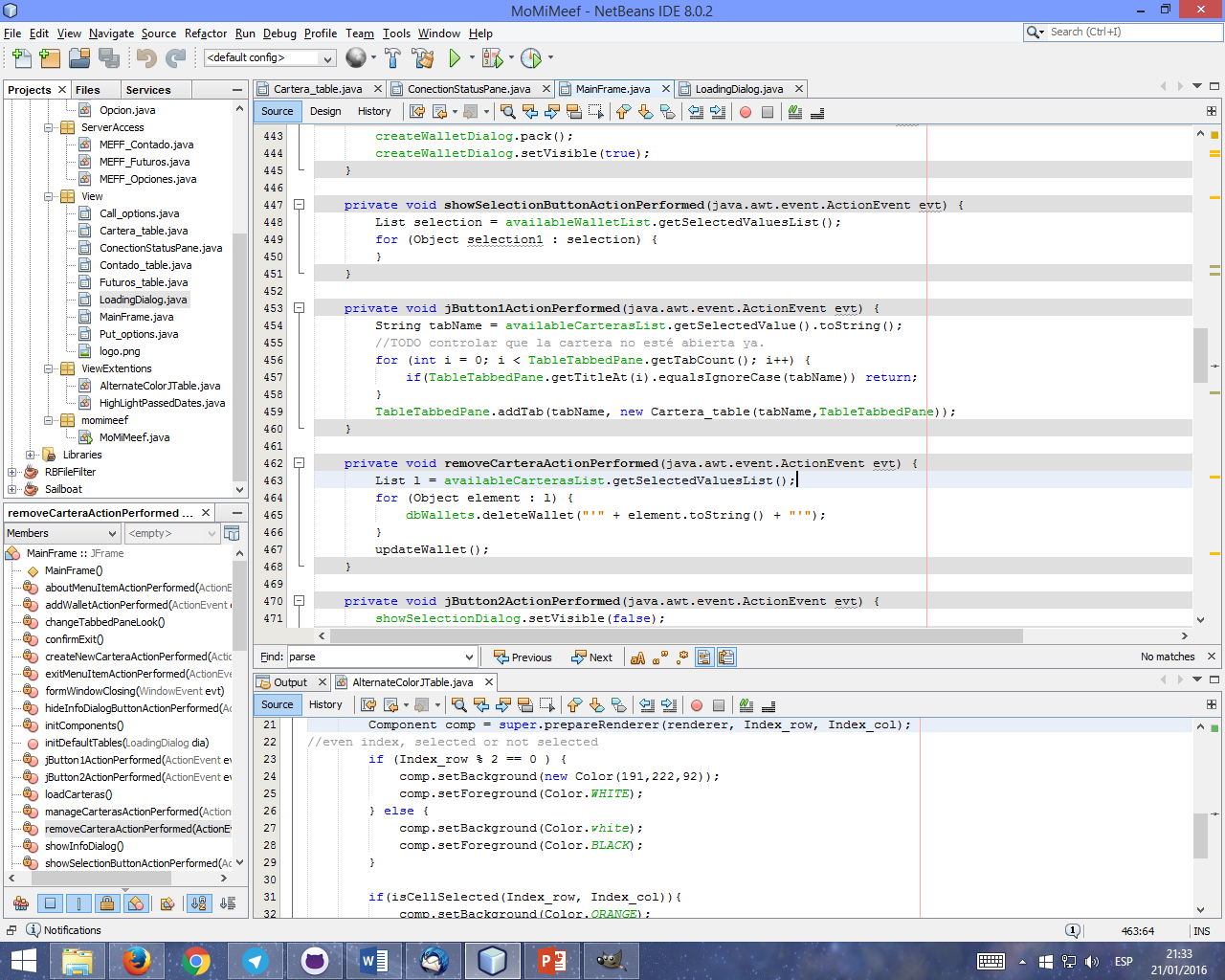


Ilustración 16: Manejador del botón que elimina una cartera.

Para terminar esta sección nos queda tocar un elemento que no es que esté en el menú superior pero está muy próximo a él que es el elemento que nos notifica cuál es el estado en el que están los datos que vemos en pantalla. Al igual que el diálogo de carga lo hemos implementado en una clase aparte “ConectionStatusPane”. Junto con la funcionalidad de monitorizar el estado de los datos que estamos viendo, este componente nos permite saber en qué momento el Worker, o proceso en segundo plano, va a actualizar los datos con un Tooltip como se muestra en la siguiente imagen.

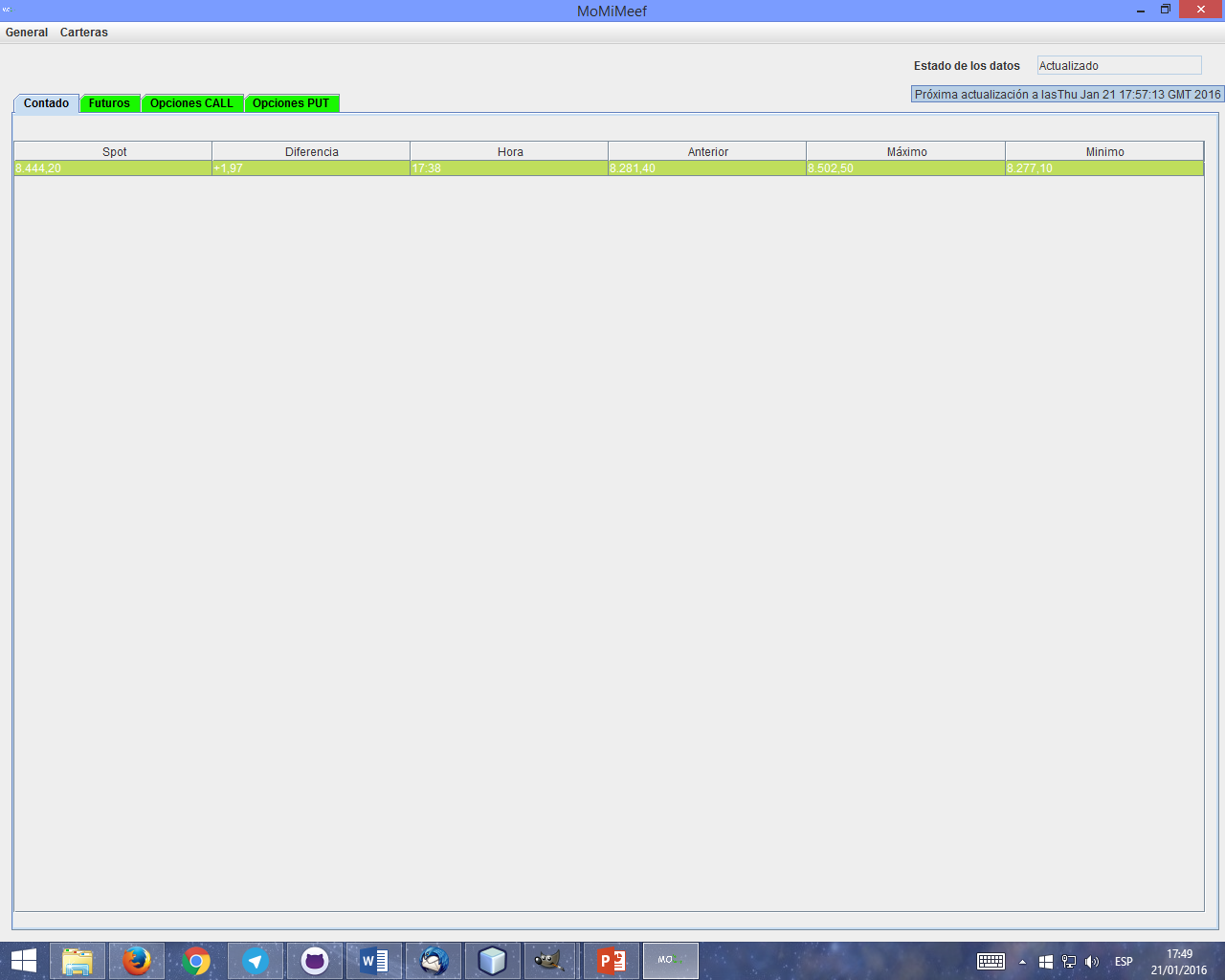


Ilustración 17: Elemento de monitorización del estado de datos, con la fecha en la que se actualizarán los mismos.

El worker que actualiza este componente tiene la siguiente implementación:

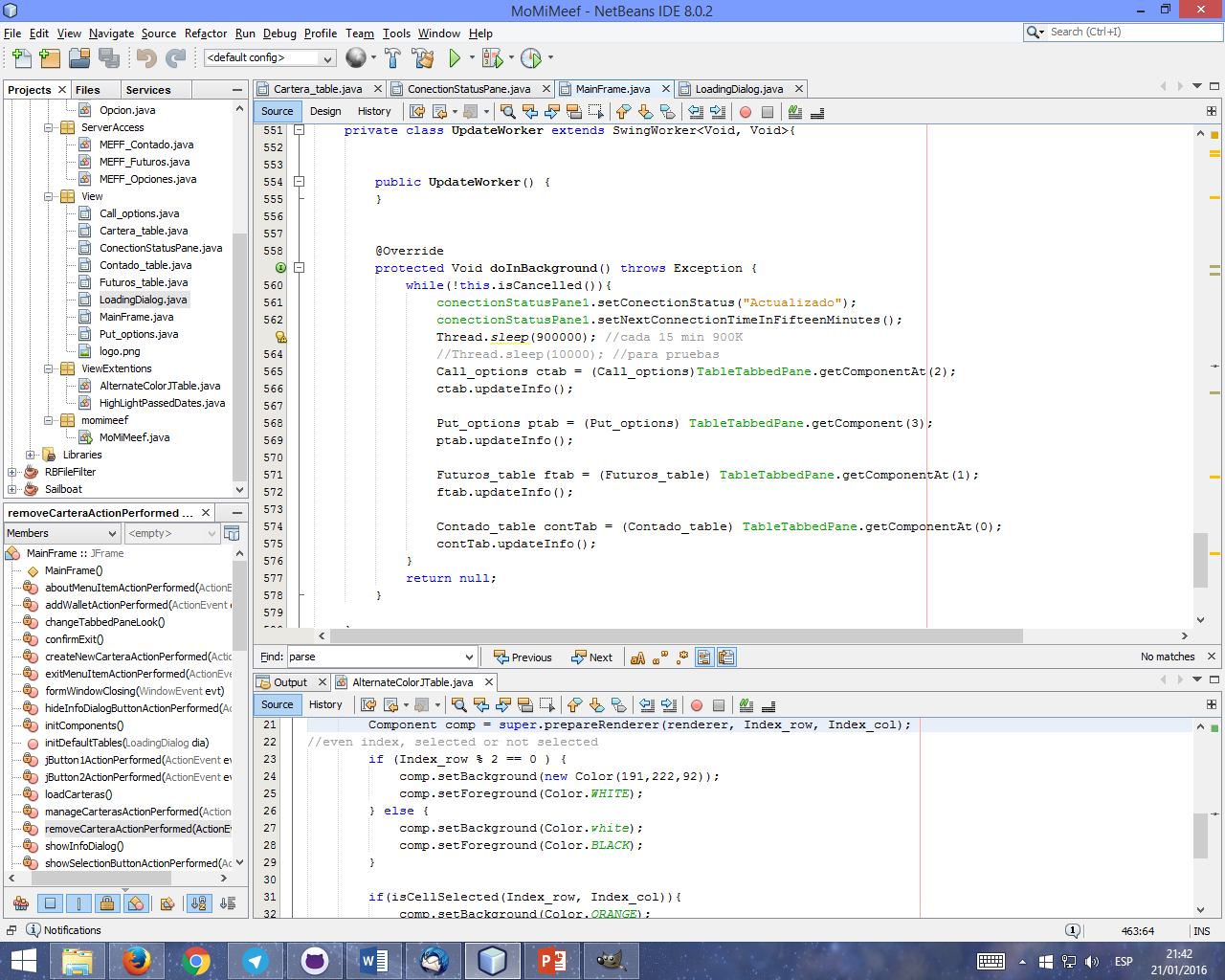


Ilustración 18: Implementación del proceso en segundo plano.

Este proceso en segundo plano no comparte información con el hilo de evento o con el hilo principal de forma directa mediante los métodos que ya conocemos sino nos aprovechamos del acceso a las variables del hilo principal que tenemos por el hecho de ser una clase privada anidada en el cuerpo del marco principal de la aplicación puede acceder a la información necesaria, en este caso realizar actualizar el estado del componente que presentábamos antes y decirle al mismo que la fecha de actualización es en quince minutos, dormir dicho tiempo tras el cual llamará a las funciones de actualización de cada una de las pestañas que tenemos por defecto en la aplicación.

pestañas estáticas

pestañas de cartera

conclusión

En