URL Repositorio: https://github.com/BryanEstrada003/PROYECTO-2P-G7.git

Fecha: 6 de agosto del 2022

Integrantes:

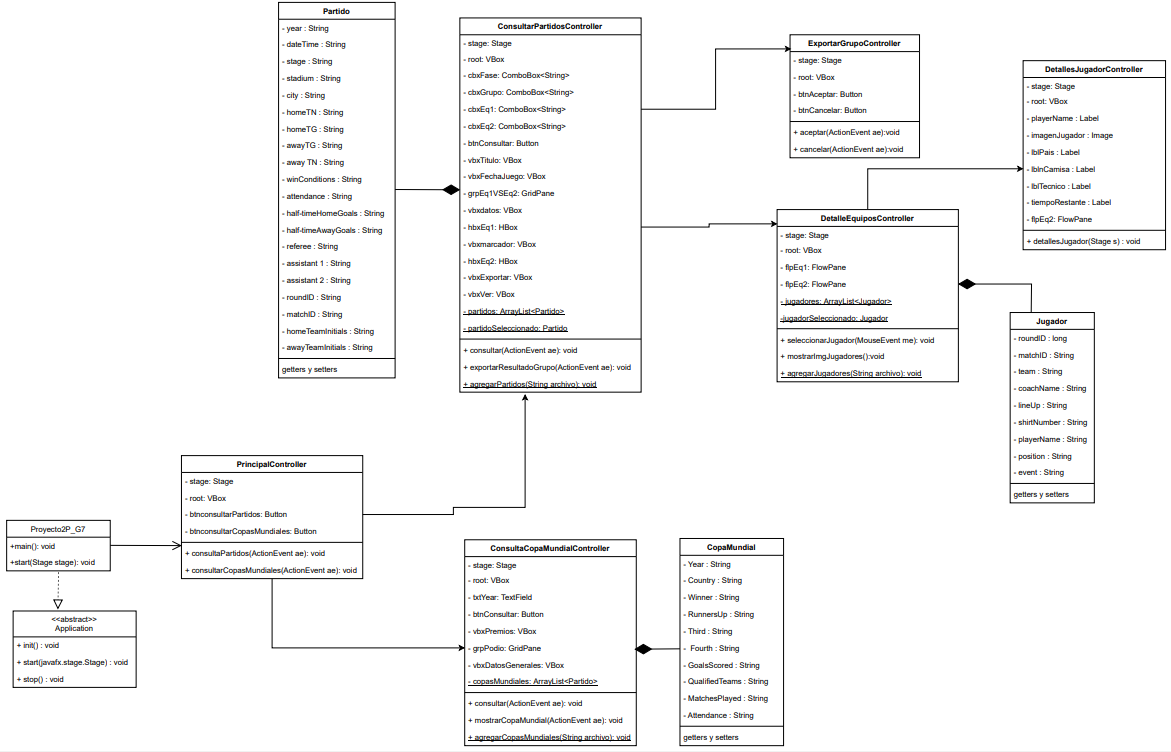
Michael Bryan Estrada Santana

Carlos Raul Tingo Borbor

Reporte – proyecto SEGUNDO parcial-par 6

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS II PAO 2021

# Diagrama de clases



# Tareas

En esta sección incluirán el detalle de las tareas que se asignó a cada estudiante.

Estudiante Michael Bryan Estrada Santana:

1. Creación de las ventanas del proyecto.
2. Terminar la ventana “Consulta Histórica de Copas Mundiales”.
3. Tarea 3

Estudiante (Nombres Apellidos):

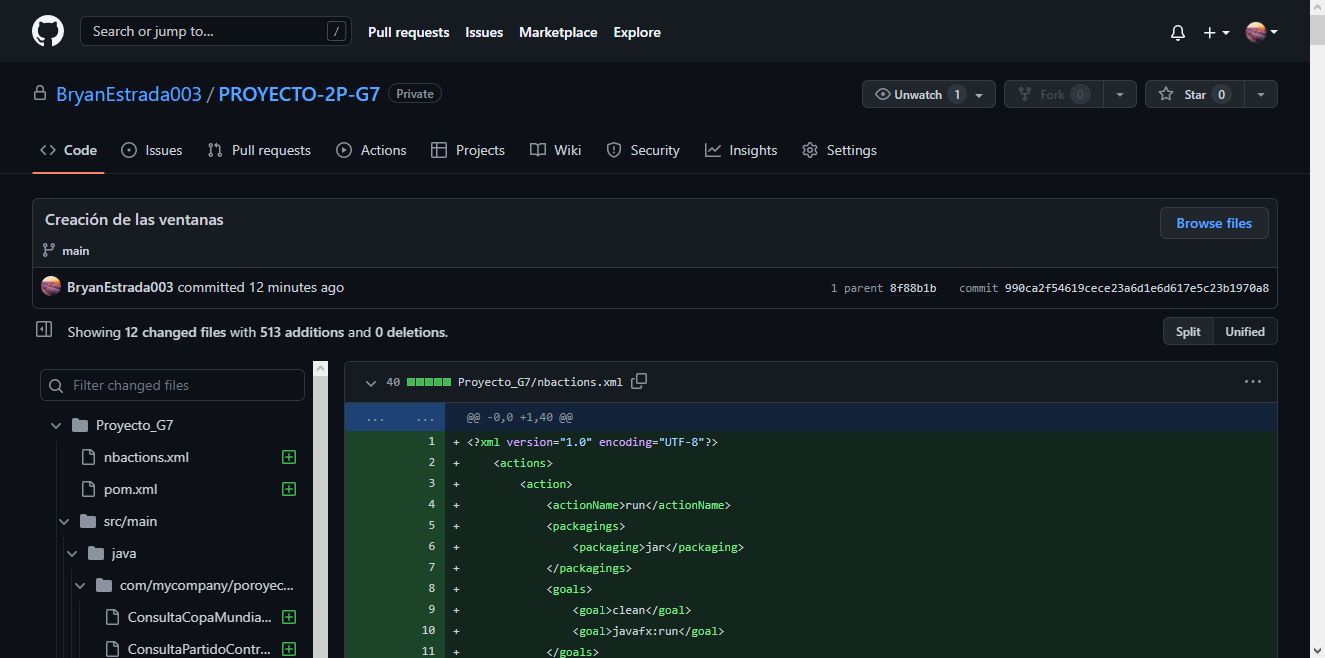
1. Tarea 1
2. Tarea 2
3. Tarea 3

# Evidencias de Tareas

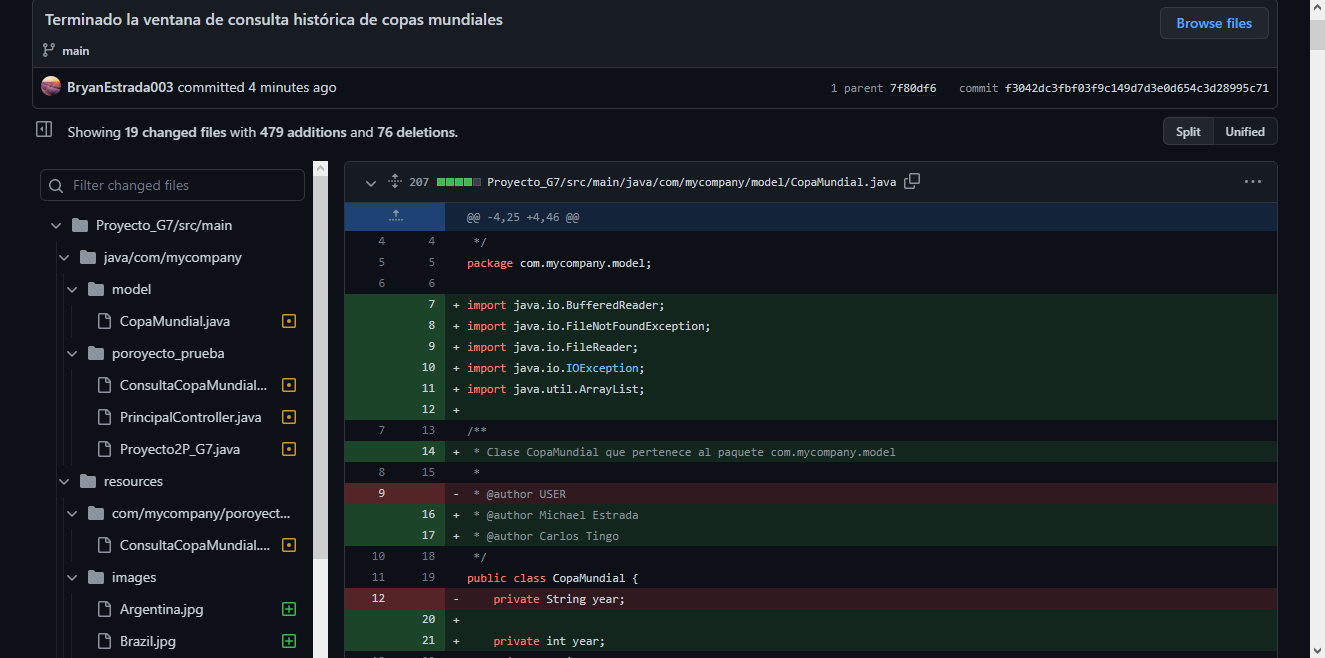
En esta sección incluirán screenshots de la página de Bitbucket donde consten los commits realizados. Además, por cada estudiante deben elegir un par de commits y mostrar el detalle. Esto debería concordar con las tareas definidas para cada uno. Ejemplo:

Estudiante Michael Bryan Estrada Santana:

Commit 1



Commit 2



Commit 3

Estudiante (Nombres Apellidos):

(screenshots)

# Identificación de teoría aplicada en programación orientada a objetos.

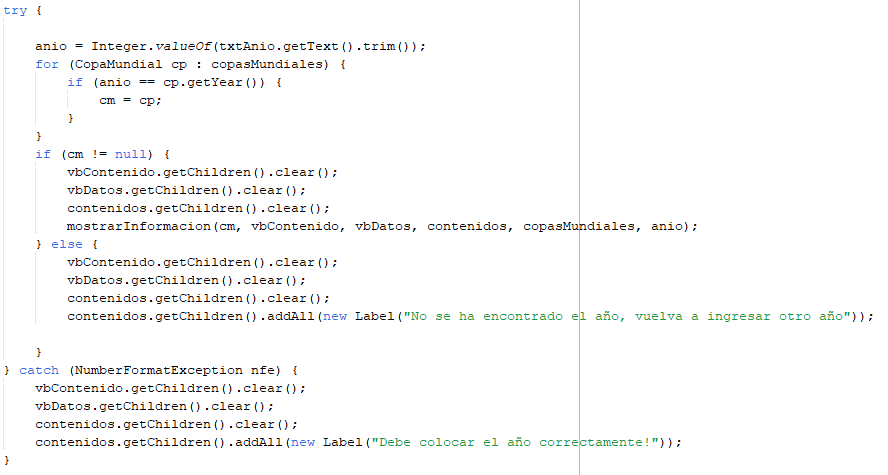
En esta sección deberán incluir el detalle de los bloques de código de su proyecto donde identifican cada pilar de este paradigma: Abstracción, Encapsulamiento, Herencia y Polimorfismo. Además, deberán mostrar donde usan la interface Comparable y una descripción de porqué se ha decidido aplicar el usar de cada uno de estos conceptos en sus proyectos. Si no incluyen la explicación adecuada, este punto no será válido. Ejemplo:

## **Threads**

(screenshots)

Explicación

## **Manejo de Excepciones**

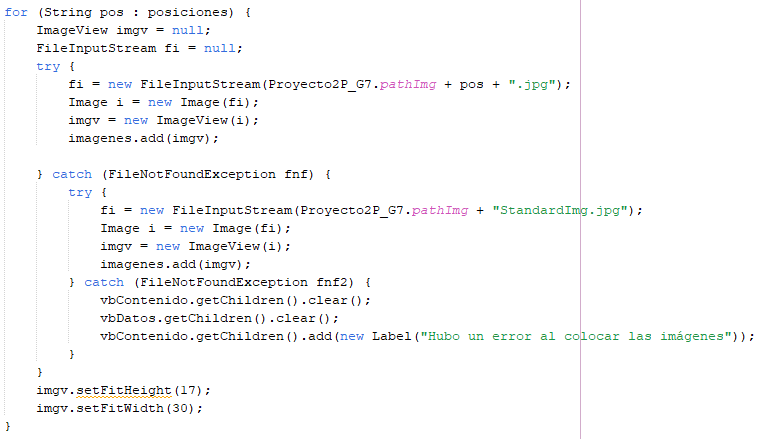
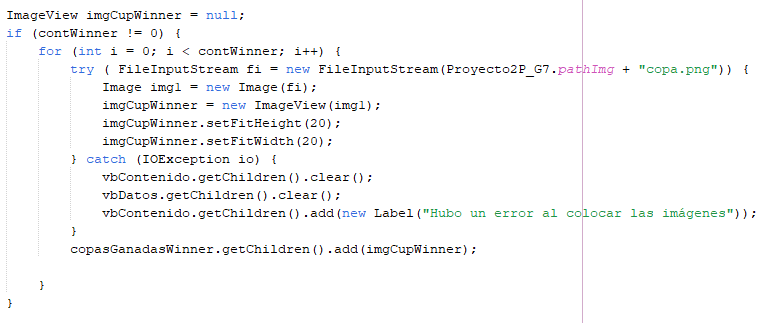


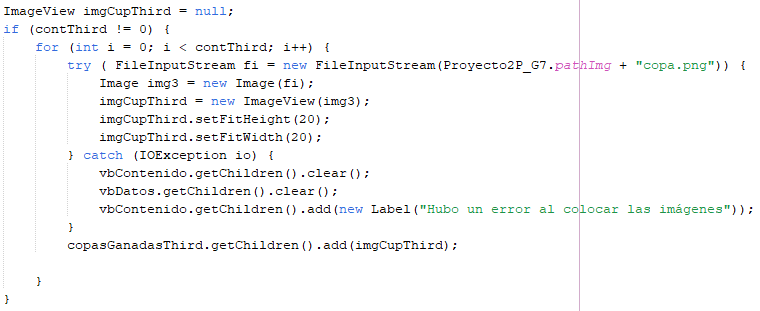
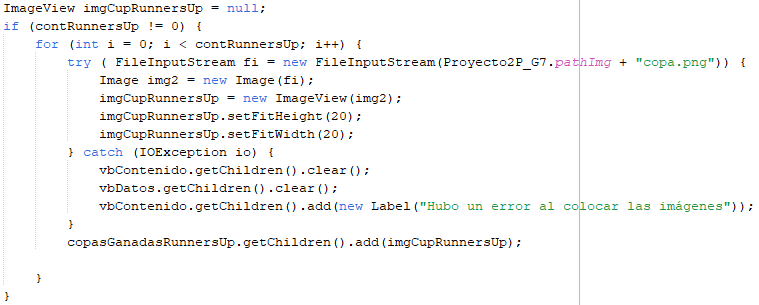
En este caso, manejamos la excepción para que, si el usuario colocase un tipo de dato diferente de int, le notifique al usuario para que coloque bien el valor.

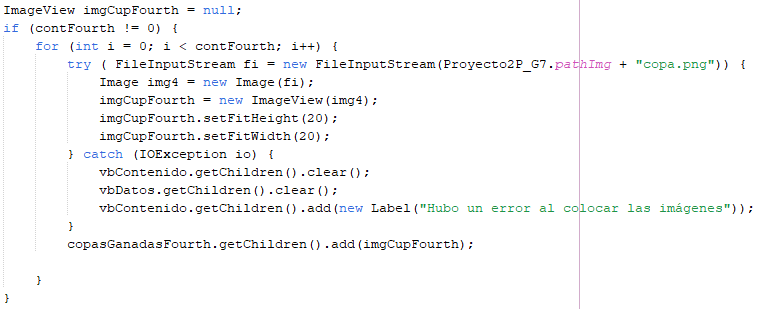
Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

En este caso, se usó manejo de excepciones para que, al leer un archivo, se envíe un mensaje si existiese algún error al no encontrar el archivo o no pueda leer el archivo.





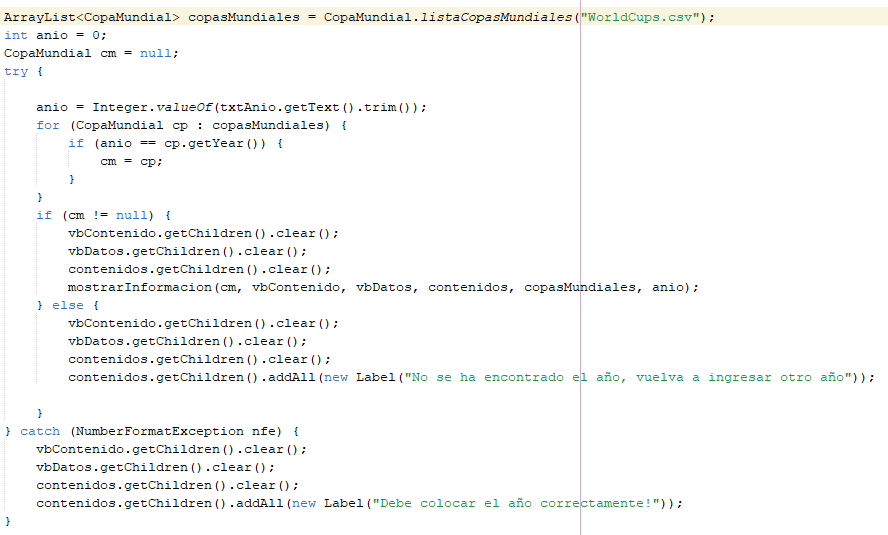
En este caso, se manejó las excepciones para que, a la hora de extraer las imágenes, se le informe al usuario si existe un problema al no encontrar una imagen para mostrar.

## **Manejo de Archivos**

## Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico Descripción generada automáticamente

En este caso, se creó un método para poder leer el archivo “WorldCups.csv” y pueda extraer los datos para que los almacene como un objeto CopaMundial dentro de un ArrayList.

## **Manejo de objetos a partir de datos de archivos**



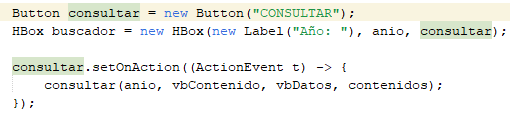
Usando el método que permitía leer el archivo y retorna un ArrayList de CopaMundial para luego, hacer una comparación entre el año que coloque el usuario y los años que tienen como atributo cada objeto de clase CopaMundial, para así presentarle al usuario la copa mundial histórica de ese año.

## **Serialización**

(screenshots)

Explicación

## **Controladores de eventos**



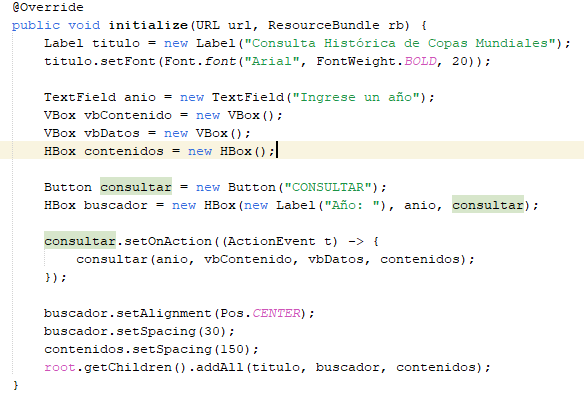
Este controlador tiene como finalidad la de darle funcionalidad al botón consultar para que, al darle click, realice la búsqueda del año y muestre la información al usuario.

## **Interfaz Comparable**

(screenshots)

Explicación

## **Diseño de interfaz dinámico**



Este método permite crear el contenido dentro de la ventana Consulta Histórica de Copas Mundiales.

# Programa en ejecución

En esta sección deberán incluir screenshots de su proyecto en ejecución, con el objetivo de que se visualice la ejecución de este.

# JAVADOC

**Agregar la documentación JAVADOC como una carpeta adicional a este reporte**. Los métodos deben estar siempre comentados con el formato explicado en clase.