

Bases de Datos II

Proyecto Final

D'Autilio Joel Pablo Rossi

11 de noviembre de 2023

1. Estructura

El proyecto consta de tres paquetes principales:

- *structure* contiene clases que representan entidades de una base de datos, como *Table*, *Column* o *Procedure*. Un diagrama de este paquete se puede ver en la figura 1
- *loader* contiene la clase abstracta *Loader* la cual implementa el método *loadSchema* para cargar el esquema dado en un objeto de tipo *Schema*
- *comparator* incluye la clase *DBComparator* que compara dos esquemas y genera un reporte de sus diferencias

2. Guía de uso

El programa se ejecuta en la clase `comparator.Main` y toma como argumento un archivo de configuración en formato json. Si se pasa un archivo de salida, el reporte se escribe en él. En otro caso, el reporte se escribe en la salida estándar (`System.out`).

2.1. Ejemplos de uso

- Escribir el reporte en consola

```
java_comparator.Main_config.json
```

- Escribir el reporte en el archivo *output.txt*

```
java_comparator.Main_config.json-o_output.txt
```

3. Lectura de la salida

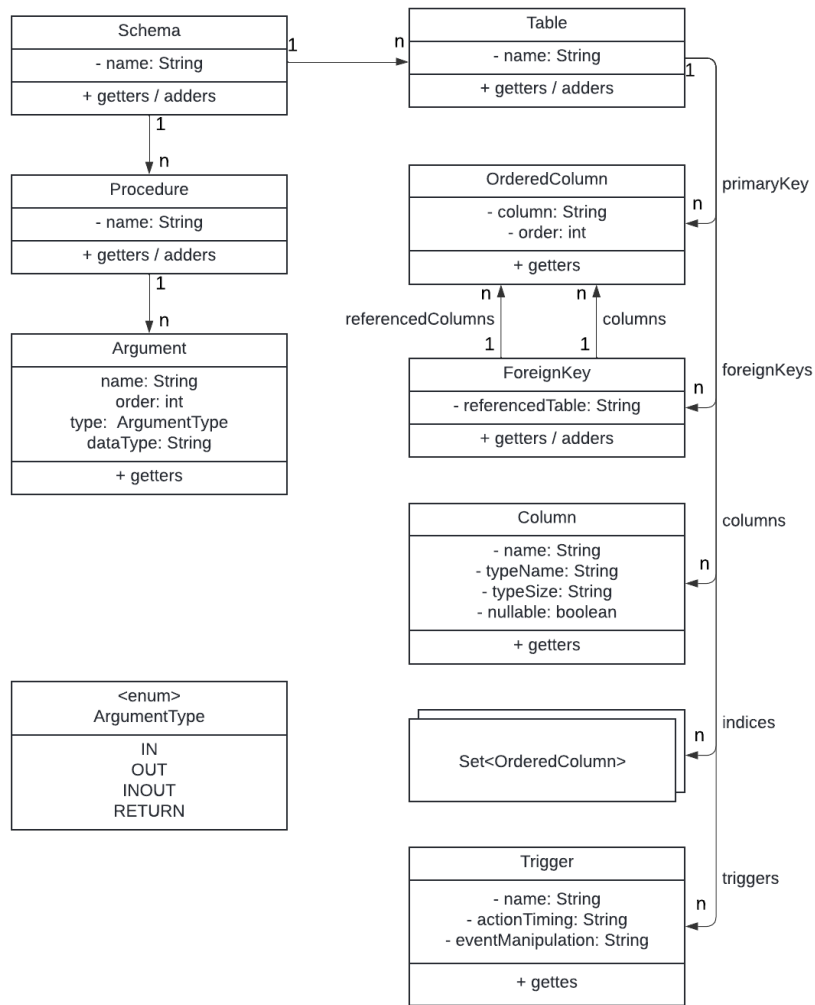


Figura 1: Diagrama UML de las clases en el paquete *structure*