

PokeTeams

Documentación del programa de JavaFX

Anotaciones importantes

El programa cuenta con un archivo `ip.config`, el cual si no existe se genera automáticamente con la ip de localhost.

He usado una clase (**CargadorFXML**) para cargar las vistas en conjunto con un enum (**VistasControladores**) que almacena la ruta de cada archivo fxml, su icono y su título. Adicionalmente, esa clase almacena el controlador de la ventana de inicio (que solo va a haber una a la vez) para permitir acceso a ese controlador desde cualquier punto de la app y principalmente refrescar las listas si se hace alguna modificación a esta.

Hago uso de una clase (**Conexion**) singleton que almacena una conexión, usando la misma durante todo el programa o hasta que esta se cae, momento en el que se asigna una nueva conexión a ese mismo objeto

Tengo una clase (**Utilidades**) en la cual gestiono la gran mayoría de gson, gestión de base64 para imágenes y algunas cosas más.

Tengo un par de enums más que almacenan los datos a leer y a almacenar en la base de datos, cómo los géneros, los tipos de los pokemon y las naturalezas.

Para las sentencias de consulta, insertar, actualizar y eliminar he usado DAOs.

Finalmente una clase (**Alertas**) para simplificar la construcción de las alertas.

Aplicación del punto C

Las validaciones se aplican en todas las ventanas de añadir y editar (Se pueden encontrar en el enum como ADDX, ADDEDITX, EDITX), en las ventanas de eliminar (Que se encuentra en el enum cómo ELIMINAR) y a las ventanas de inicio y registro (LOGIN y SIGNIN).

No me ha dado tiempo a implementar css ni animaciones.

Cada elemento leído de la base de datos tiene un menú contextual con opciones para editar y eliminar. La foto de perfil tiene un menú contextual para cambiar la foto de perfil.

Hay buscador con filtro avanzado en la lista de pokemon y un filtro de texto en la lista de equipos en la ventana INICIO del enum.

Las ventanas para ver elementos de la base de datos se lanzan al pulsar en cada tarjeta (ENTRADAX) en la ventana INICIO y en la ventana (EQUIPO).

Se importan y exportan datos en json usando la librería gson. Se puede apreciar en los DAOs