

Entrega 2 Proyecto 2

Cambios en el modelo:

En esta entrega no cambiamos de gran forma el modelo. Inicialmente adaptamos la clase aplicación para que retornara el texto como parámetro de diferentes formas, esto facilitará el mostrar información desde la interfaz gráfica. Los cambios más sustanciales en el modelo ocurrieron en cuanto a la toma del tiempo, se agregaron nuevas funcionalidades que envían el tiempo total y el tiempo promedio por actividad directamente a la GUI.

Estructura de la interfaz gráfica:

Toda la aplicación inicia en la ventana principal, en esta se hace uso del BorderLayout para poder acomodar varios paneles que contengan toda la funcionalidad requerida de la aplicación, además, se inicializa el modelo para empezar a hacer uso de aplicación. Desde esta se inicializa el resto del modelo tal cual como se hizo anteriormente en el proyecto 1, se inicializa la impresora, misma que es encargada de que la información obtenida en otras iteraciones de la aplicación pueda volver a ser utilizada. Una vez inicializada esta clase, cuando el usuario hace uso de la interfaz gráfica se llaman a las clases del modelo que se encargan de manejar los proyectos, actividades y usuarios.

Por otra parte, en la clase Ventana principal se crean 3 paneles: el primero se encuentra ubicado en el norte del BorderLayout, aquí se guardan los datos que se le piden al usuario una vez se inicializa la aplicación (usuario y correo). El panel que se ubica en la posición central del BorderLayout es el encargado de cambiar, dependiendo de la funcionalidad que el usuario requiera, una vez el usuario haga uso de los botones que se encuentran ubicados en el sur del BorderLayout estos botones se encuentran organizados dentro de un CardLayout que maneja el panel ubicado en la posición anteriormente dicha, dentro de este se guardan los botones encargados de cambiar la funcionalidad de la aplicación según lo necesite el usuario (“Crear nuevo proyecto”, “Crear nueva actividad”, etc.).

En PanelCrearProyecto se encuentra el código destinado a aparecer una vez el usuario haga click en el botón “Crear nuevo proyecto” ubicado en la parte de debajo de la aplicación. Aquí se cambia el layout del panel ubicado en el centro del BorderLayout para que cree un

Juan Daniel Sepúlveda - 202113067

Wyo Hann Chu - 202015066

David Burgos - 201818326

GridLayout donde se ubican los JLabel y JTextField de manera contigua, mismos con los que el usuario podrá interactuar para crear un nuevo proyecto. En la parte de abajo a la izquierda en el GridLayout se encuentra un botón titulado como “Guardar nuevo proyecto”, una vez el usuario de click en este botón todos los JTextField del panel se volverán a poner en blanco y la información dada por el usuario será guardada en un archivo .txt que la impresora se encargará de leer.

En PanelCrearActividad pasa algo parecido que en PanelCrearProyecto, la diferencia más sustancial está dada en la cantidad de filas que el GridLayout contiene, ya que, se necesitan más JLabels y JTextFields para llenar toda la información requerida para la creación de una actividad.

La clase de VerProyecto es la encargada de mostrarle al usuario desde la interfaz gráfica el proyecto en el que se encuentra trabajando actualmente y funciona también es el panel que primero se le muestra al usuario. Por defecto, cuando el usuario digita su usuario y correo el proyecto en el que se está trabajando está vacío, si el usuario quiere crear un nuevo proyecto o desea cambiar de proyecto necesitará hacer uso de los botones de “Crear proyecto” o “Cambiar de Proyecto”.