

Acceso a Datos

Práctica 1.1

1. Formato y entrega

El proyecto se deberá desarrollar con el IDE Eclipse y tendrá el siguiente nombre: **ADD_P1.1_NOMBRE_APELLIDO1_APELLIDO2**, siendo NOMBRE tu nombre propio y APELLIDO1 y APELLIDO2 tus apellidos respectivamente separados por guiones bajos, en mayúsculas y todo sin tildes, ni caracteres especiales, ni ñes, ni espacios (si tu nombre y/o apellidos son compuestos, dejarlos juntos, es decir, sólo deben aparecer 2 guiones bajos).

El paquete base de las clases que formen el proyecto será el siguiente: **dam2.add.p11** (a partir de ahí puedes montar la estructura que quieras).

La versión del JDK con la que se compilará y entregará el proyecto será la **8u212**.

La clase que contenga el método de entrada a la aplicación (main), tendrá el nombre de **Main.java**.

Respecto a la nomenclatura a seguir de los elementos que componen el programa, se recomienda revisar el apartado correspondiente dentro del tema General del Google Classroom del módulo.

Una vez se vaya a realizar la entrega, se comprimirá la carpeta del proyecto completo en un .rar o .zip, dejando el mismo nombre del proyecto seguido de la extensión del formato comprimido, por ejemplo **ADD_P1.1_NOMBRE_APELLIDO1_APELLIDO2.rar**, y se subirá a la plataforma en la tarea de entrega correspondiente.

Solo se deberán implementar aquellos requisitos descritos en el enunciado. Antes de comprimir el proyecto para su entrega, se incluirá en la carpeta principal un fichero **README.txt** indicando que puntos se han desarrollado y cualquier otra explicación o comentario relevante que se considere, su objetivo no es para volver a escribir el enunciado.

Cualquier entrega que no cumpla cualquiera de los requisitos descritos anteriormente o que no esté entregada en tiempo y forma, no será corregida ni tomada en cuenta y tendrá que volverse a entregar en el período de entrega final de la evaluación.

No se resolverán dudas relativas a la presente práctica con menos de 24 horas de antelación a la fecha y hora de entrega de la misma.

En cualquier momento se podrá solicitar al alumno la defensa de la práctica entregada, ya sea a través de una exposición oral o mediante un vídeo demostrativo de su funcionamiento.

2. Enunciado

Crea un programa de login con Java en modo consola que pida al usuario su nombre y contraseña para acceder al sistema.

Los usuarios con los que se validarán los datos introducidos estarán almacenados en el fichero **acceso.txt** (se adjunta con este documento) con el formato user:pass.

1. Diseña la clase Usuario para mapear cada línea del fichero con los datos de los usuarios [1 punto].
2. Si el usuario introduce las credenciales correctamente, el sistema informará con un mensaje "Hola <usuario>", siendo <usuario> el nombre del usuario utilizado para acceder [1 punto].
3. En caso contrario, si el usuario existe pero la contraseña no coincide, se pedirá de nuevo la clave, con un número máximo de intentos por usuario registrado [1 punto].
4. Si se sobrepasa ese número máximo de intentos, se bloqueará a dicho usuario (no podrá logarse más), pero dejará acceder al resto de usuarios no bloqueados registrados en el fichero [1 punto].
5. Si el usuario no se encuentra en el fichero se realizará el alta del mismo. Se pedirán los datos del nuevo usuario (solo la contraseña, manteniendo el nombre de usuario introducido y que no se encuentra registrado) y se almacenarán en el fichero de acceso, estando así disponible para poder entrar en el sistema con el nuevo usuario [1 punto].
6. Al darse de alta se realizará un doble check de la contraseña introducida, es decir, deben de coincidir las dos veces que se solicite, en caso contrario, se volverá a solicitar la contraseña al usuario de manera indefinida, pudiendo salir mediante una opción concreta del menú correspondiente [1 punto].
7. Cada vez que se realice un login o intento del mismo, se almacenará en un fichero **login.log** con la fecha y hora de dicho intento, registrando si el intento ha sido

correcto o no junto con el nombre de usuario que lo ha intentado (una línea por intento) [2 puntos].

8. Si el usuario se loga como administrador (admin), además del saludo correspondiente, podrá desbloquear a los usuario bloqueados, pudiendo estos volver a intentar logarse [2 puntos].

* La idea del sistema de bloqueo (puntos 4 y 8) se podrá realizar de manera libre utilizando cualquier método (explicándolo en el documento README.txt).