



# PROYECTO ENTORNOS DE DESARROLLO Y ACCESO A DATOS.

---

## THINGS TO BRING

**Nombre:** Denis Perdomo Perdomo

**Curso:** 2º Desarrollo de aplicaciones multiplataforma.

**Asignaturas:** Entornos de Desarrollo y Acceso a Datos.

**Profesor:** Jesús Arribi

### INDICE

1. Descripción del problema. ....	2
2. Descripción del modelo de datos y del sistema de almacenamiento. ....	2
3. Descripción de la arquitectura de la aplicación.....	4
4. Pruebas unitarias, refactorización, y documentación.....	5
5. Uso de la aplicación.....	7

### 1. Descripción del problema

Este proyecto intenta cubrir una necesidad que nos encontramos un grupo de amigos al organizar ciertos eventos sociales, tales como: asaderos, viajes, villas. Ya que a veces se hace un poco engorroso saber quién lleve el que. Things to bring, viene a hacer más fácil el hecho de organizar este tipo de eventos.

¿Cómo lo hace?

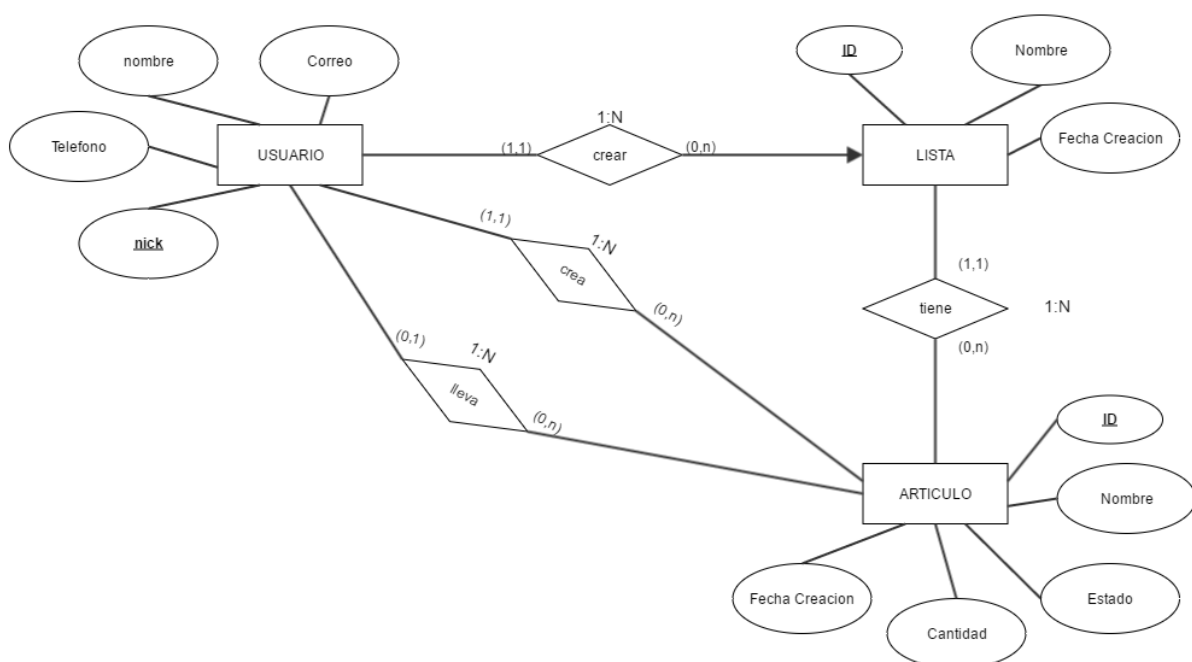
Pues es muy simple, se puede crear una “Lista” para cada evento en concreto, podemos añadir cosas a esta lista para saber que llevamos, esto se reflejaría en la lista principal, pero además podemos elegir quién lleva cada cosa. Y hay una opción que te muestra “Tu lista” que son las cosas que tú vas a llevar, para que no se te olvide nada. Incluso se pueden “tachar” cosas de las listas.

### 2. Descripción del modelo de datos y del sistema de almacenamiento.

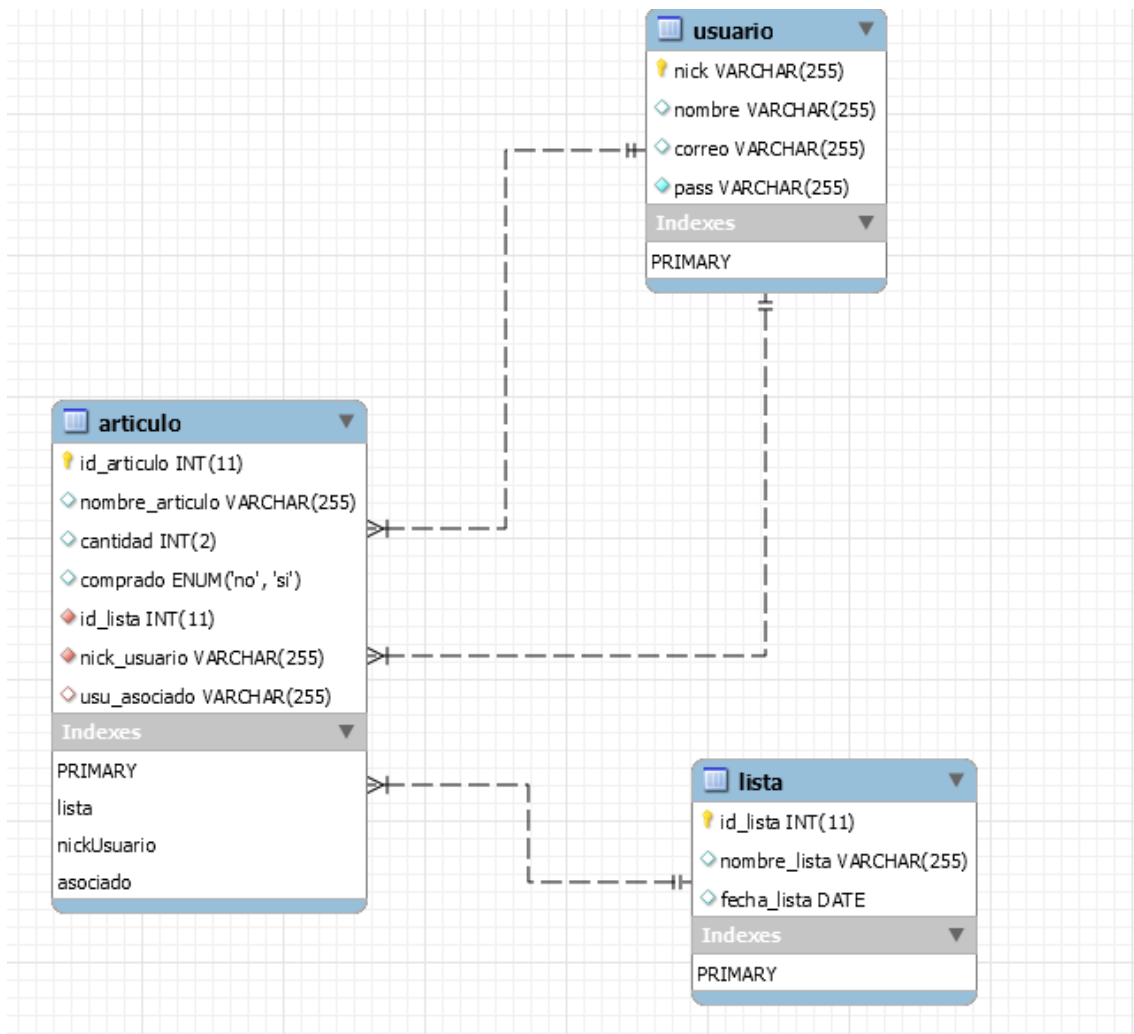
Things to bring, funciona con tecnología Java Web y con consultas a una Base de datos Relacional, en este caso hemos usado MySQL. Los motivos por los que hemos usado MySQL son:

- Conocimiento previo del Sistema Gestor de Base de datos.
- Documentación muy extensa en la web.
- Conocimiento previo de diseño de Bases de datos relacionales.

Para diseñar nuestra base de datos, realice un esquema entidad-relación, para desarrollar la base de datos.



Al pasar del modelo entidad-relación al modelo relacional se nos generan las siguientes tablas.



Tablas:

Artículo: **id\_articulo**, nombre\_articulo, cantidad, comprado, **id\_lista(fk)**, **Nick\_usuario(fk)**, **usu\_asociado(fk)**

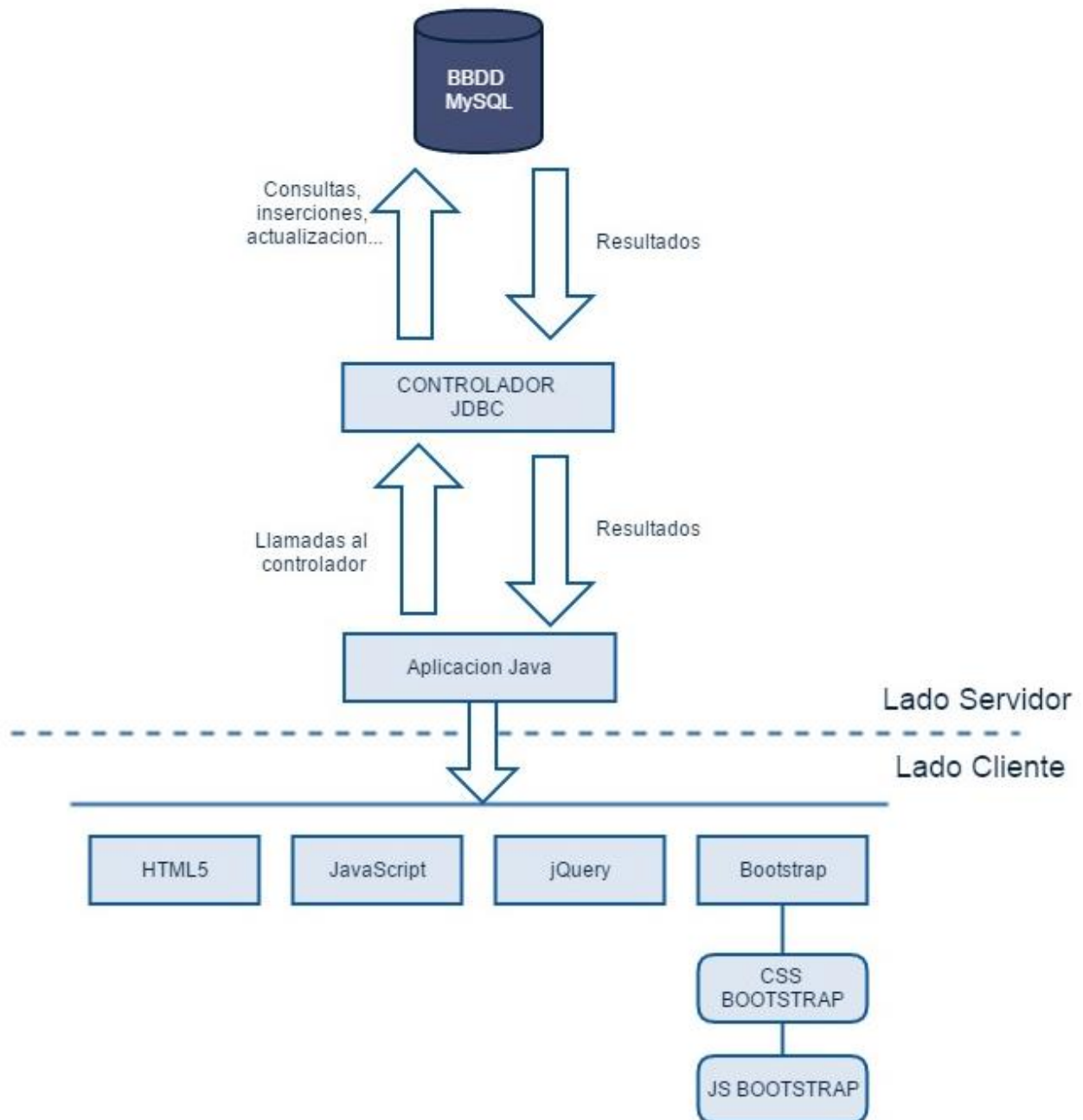
Usuario: **Nick**, nombre, correo, pass

Lista: **id\_lista**, nombre\_lista, fecha\_lista

### 3. Descripción de la arquitectura de la aplicación

La aplicación está desarrollada en Java Web, en un aplicativo web hay código que se ejecuta en el servidor y además hay otra parte que se ejecuta en el navegador del lado del cliente.

Para esta aplicación aparte de Java, hemos usados diferentes tecnologías y APIs: Javascript, jQuery, Bootstrap, HTML, CSS. Son las que comúnmente se usan en este tipo de aplicaciones.



Este sería nuestro diagrama de bloques de funcionamiento de la aplicación.

### 4. Pruebas unitarias, refactorización, y documentación.







Vamos a realizar test sobre una de las clases que inserta, actualiza y borra a la base de datos para comprobar que las pruebas salen correctamente. La clase donde vamos a hacer los test con JUNIT es la clase DBLista.

```
/**
 * Test of insertList method, of class DBLista.
 */
@Test
public void testInsertList() {
    System.out.println("insertList");
    String nameList = "Lista de prueba";
    DBLista instance = new DBLista();
    String expResult = "ok";
    String result = instance.insertList(nameList);
    try{
        assertEquals(expResult, result);
        System.out.println("Test Insertar Correcto");
    }catch(Exception e){
        // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.
        fail("The test no se ha podido insertar.");
    }
}
```

```
/**
 * Test of updateList method, of class DBLista.
 */
@Test
public void testUpdateList() {
    System.out.println("updateList");
    int idLista = 2;
    String nombre = "Cena Sabado";
    DBLista instance = new DBLista();
    String expResult = "ok";
    String result = instance.updateList(idLista, nombre);
    try{
        assertEquals(expResult, result);
        System.out.println("Test Actualizar Correcto");
    }catch(Exception e){
        // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.
        fail("El test no se ha podido actualizar.");
    }
}
```

```
/**
 * Test of deleteList method, of class DBLista.
 */
@Test
public void testDeleteList() {
    System.out.println("deleteList");
    int idList = 9;
    DBLista instance = new DBLista();
    String expResult = "ok";
    String result = instance.deleteList(idList);
    try{
        assertEquals(expResult, result);
        System.out.println("Test Borrado Correcto");
    }catch(Exception e){
        // TODO review the generated test code and remove the default call to fail.
        fail("El test no se ha podido borrar.");
    }
}
```

Y comprobamos que los resultados de los test son correctos.

Output	Test Results ×	Terminal - localhost	Inspector	Action Items	HTTP Server Monitor	Notifications
BdTTB.DBListaTest ×						
<div>       </div> <div> <p>Tests passed: 100,00 %</p> <p>All 3 tests passed. (0,242 s)</p> </div> <div> <pre> updateList Test Actualizar Correcto insertList Test Insertar Correcto deleteList Test Borrado Correcto   </pre> </div>						

Con respecto a la documentación, hemos generado el Javadoc, donde podemos ver todas nuestras clases y la descripción de los métodos de cada clase.

```

Generating Javadoc
Javadoc execution
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\Articulo.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\ConClass.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\DBLista.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\DBUsuario.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\DbArticulo.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\Lista.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB>Login.java...
Loading source file C:\Users\Denis\Documents\NetBeansProjects\ProyectoTTB\src\java\BdTTB\Usuario.java...
Constructing Javadoc information...
Standard Doclet version 1.8.0_91
Building tree for all the packages and classes...


```

All Classes	PACKAGE CLASS USE TREE DEPRECATED INDEX HELP																		
Articulo ConClass DbArticulo DBLista DBUsuario Lista Login Usuario	<div>           PREV PACKAGE NEXT PACKAGE FRAMES NO FRAMES         </div> <h3>Package BdTTB</h3> <div> <p><b>Class Summary</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Class</th> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Articulo</td><td></td></tr> <tr><td>ConClass</td><td></td></tr> <tr><td>DbArticulo</td><td></td></tr> <tr><td>DBLista</td><td></td></tr> <tr><td>DBUsuario</td><td></td></tr> <tr><td>Lista</td><td></td></tr> <tr><td>Login</td><td></td></tr> <tr><td>Usuario</td><td></td></tr> </tbody> </table> </div> <div>           PACKAGE CLASS USE TREE DEPRECATED INDEX HELP            PREV PACKAGE NEXT PACKAGE FRAMES NO FRAMES         </div>	Class	Description	Articulo		ConClass		DbArticulo		DBLista		DBUsuario		Lista		Login		Usuario	
Class	Description																		
Articulo																			
ConClass																			
DbArticulo																			
DBLista																			
DBUsuario																			
Lista																			
Login																			
Usuario																			

El javadoc va adjunto al proyecto.

## 5. Uso de la aplicación.

Ejecutamos el proyecto en netbeans y se nos abrirá una ventana de un navegador. En mi caso Chrome. Lo primero que vemos en la aplicación es la página para loguearse.




Please sign in

Si nos logueamos incorrectamente, nos saldrá un error.

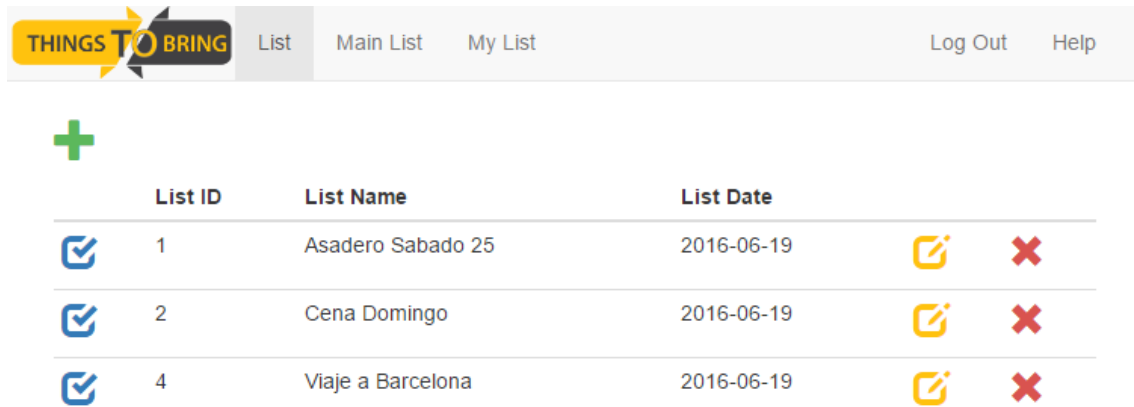
**!!ERROR!!**  
User or Password are Wrong!!












Please sign in



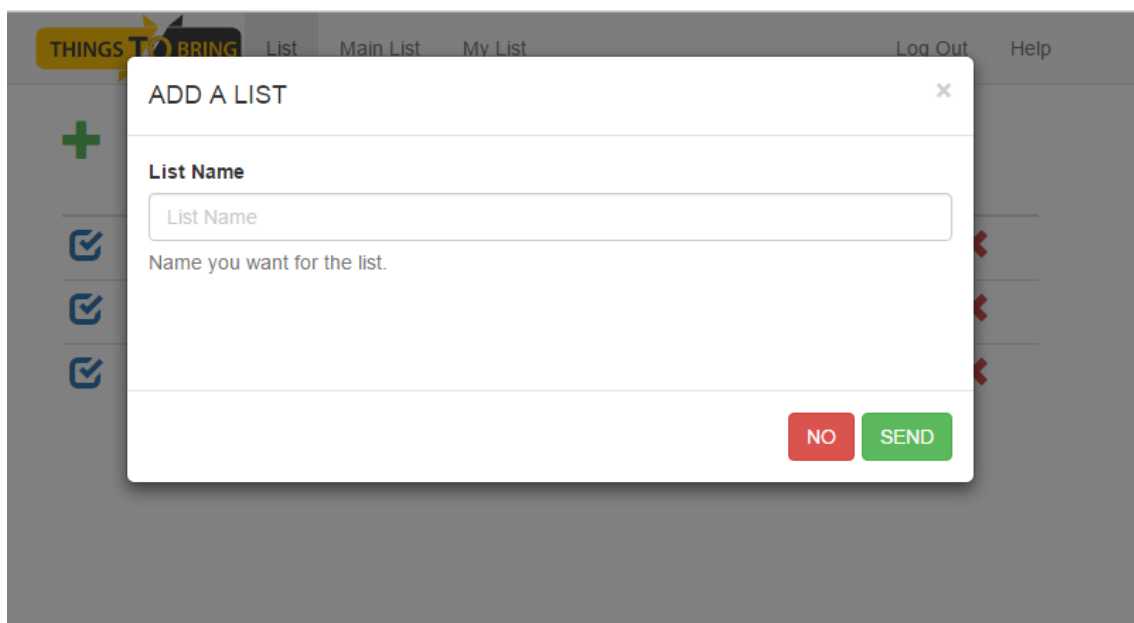
Si nos logueamos correctamente nos llevará a la opción “Lists”, es donde están las listas creadas.



	List ID	List Name	List Date		
	1	Asadero Sabado 25	2016-06-19		
	2	Cena Domingo	2016-06-19		
	4	Viaje a Barcelona	2016-06-19		

Aquí tenemos varias opciones. Podemos crear una lista nueva picando el icono +, modificar la lista donde en la etiqueta amarilla o eliminar la lista dando en el boton X. Lo que podemos hacer también es marcar la lista que queremos ver en el icono azul de la izquierda.

Lo primero vamos a crear una lista, cuando picamos en el +, nos saldrá un mensaje modal con el formulario.



THINGS TO BRING

ListMain ListMy ListLog OutHelp

+

ADD A LIST

List Name

List Name

Name you want for the list.

NO

SEND

En este caso, solo recogemos el nombre de la lista, ya que la fecha de creación se recoge automáticamente en el momento en el que se crea. Ponemos un nombre y se recarga automáticamente la página y podemos ver nuestra nueva lista.



[List](#)
[Main List](#)
[My List](#)

[Log Out](#)
[Help](#)



	List ID	List Name	List Date		
	1	Asadero Sabado 25	2016-06-19		
	2	Cena Domingo	2016-06-19		
	4	Viaje a Barcelona	2016-06-19		
	6	Lista de prueba	2016-06-19		

Ahora la modificamos y vemos el resultado de la modificación.

[List](#)
[Main List](#)
[My List](#)

[Log Out](#)
[Help](#)

UPDATE LIST

List Name

Name you want for the list.

Close

Update

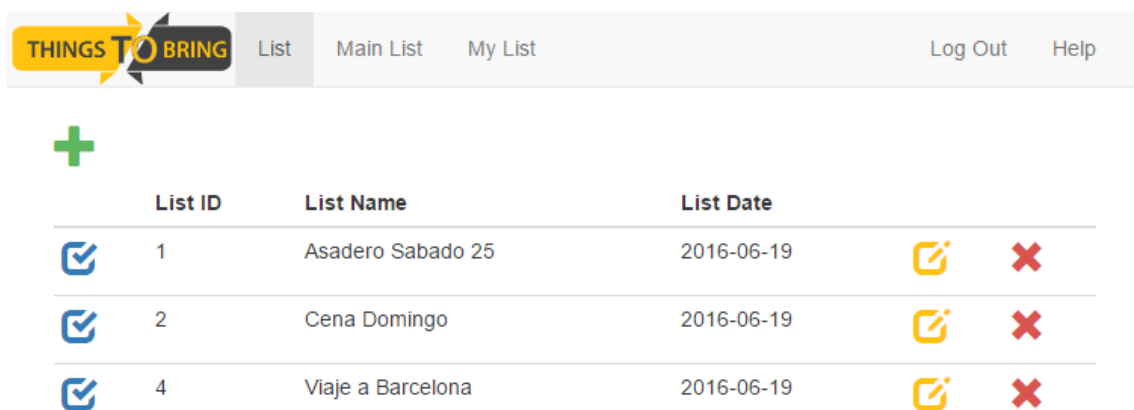
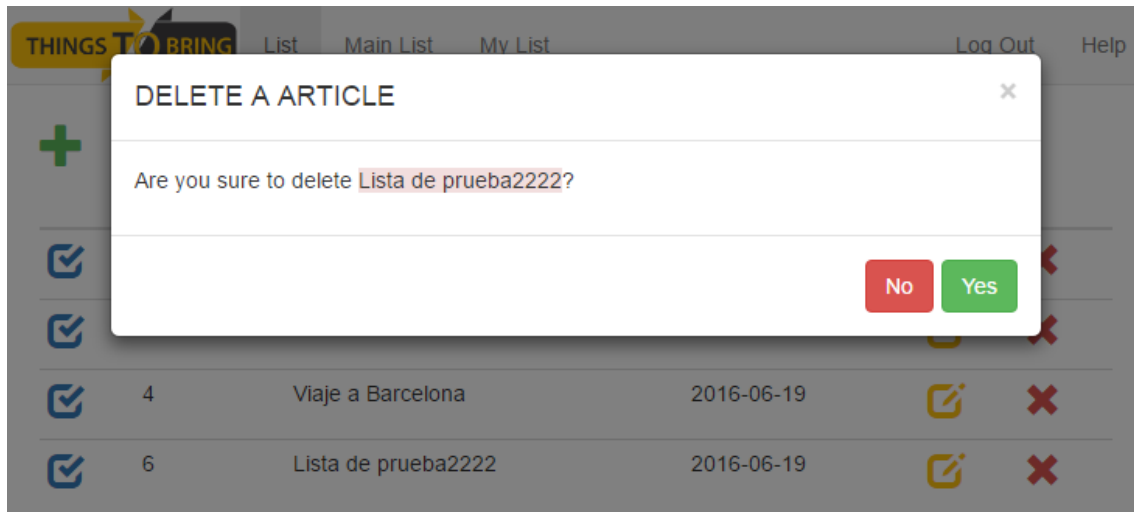
[List](#)
[Main List](#)
[My List](#)

[Log Out](#)
[Help](#)

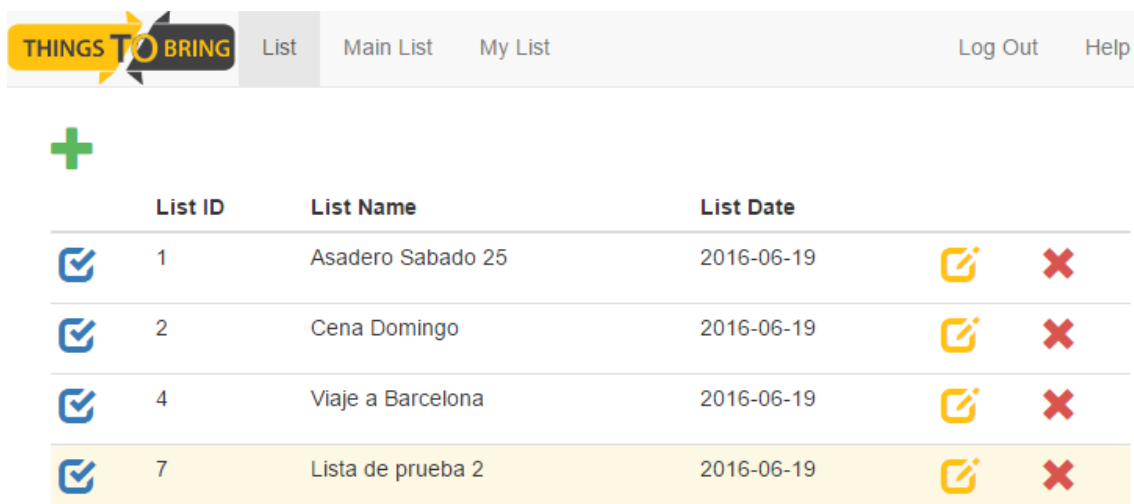


	List ID	List Name	List Date		
	1	Asadero Sabado 25	2016-06-19		
	2	Cena Domingo	2016-06-19		
	4	Viaje a Barcelona	2016-06-19		
	6	Lista de prueba2222	2016-06-19		

Ahora eliminamos la lista que hemos creado picando en la X, cuando se elimina se pide confirmación por parte del usuario. Y al final vemos el resultado.



Ahora si clicamos en el botón azul de la izquierda seleccionamos la lista que queremos, para que en las siguientes opciones nos salgan los artículos que hemos añadido a la lista.

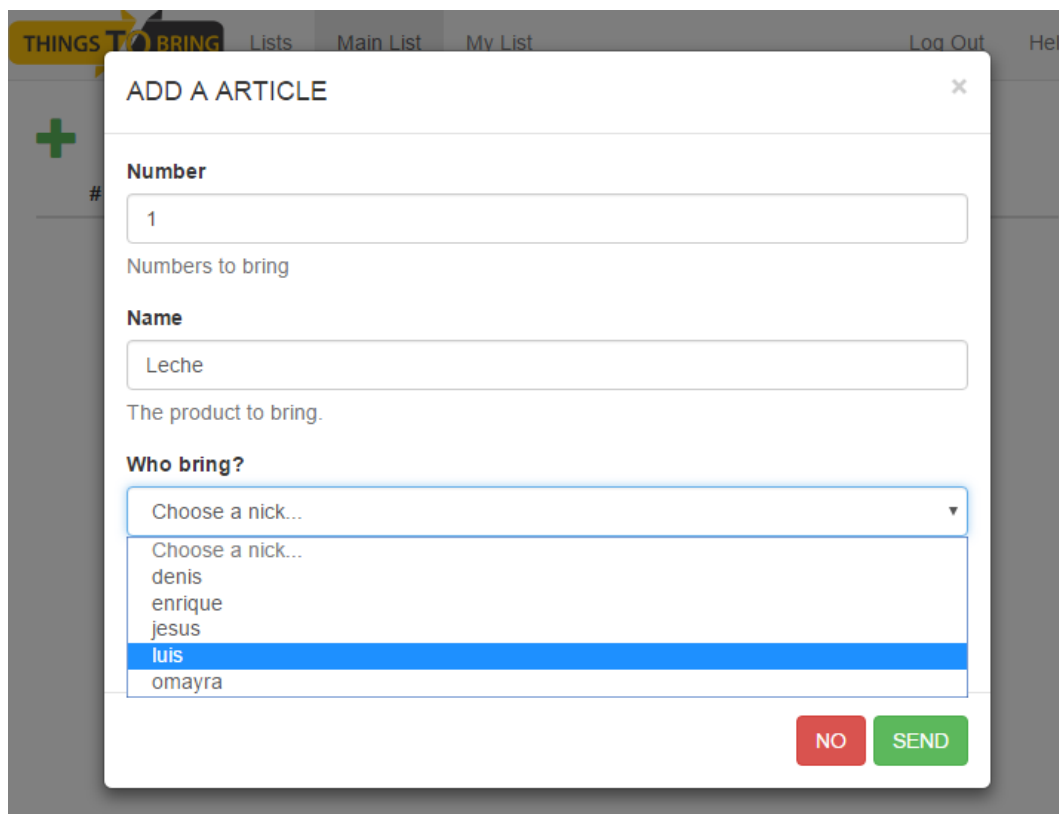


Ahora podemos ir a “Main List” que es la lista principal, ahora no nos saldrá ningún artículo, pero crearemos uno, exactamente igual que en la opción “Lists”.

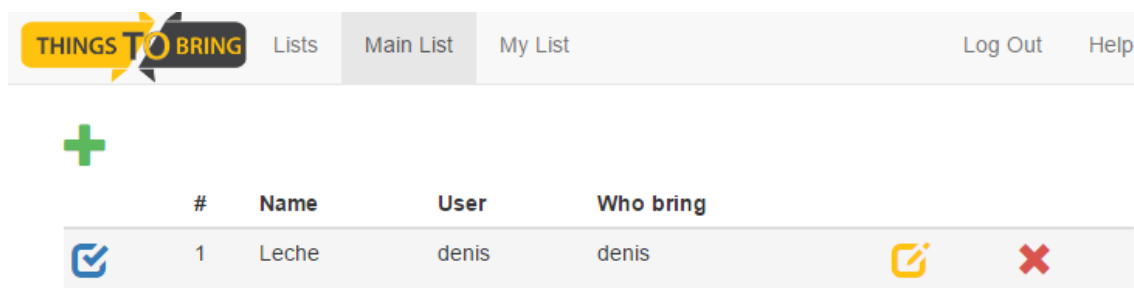


#	Name	User	Who bring
---	------	------	-----------

Picamos en el +.



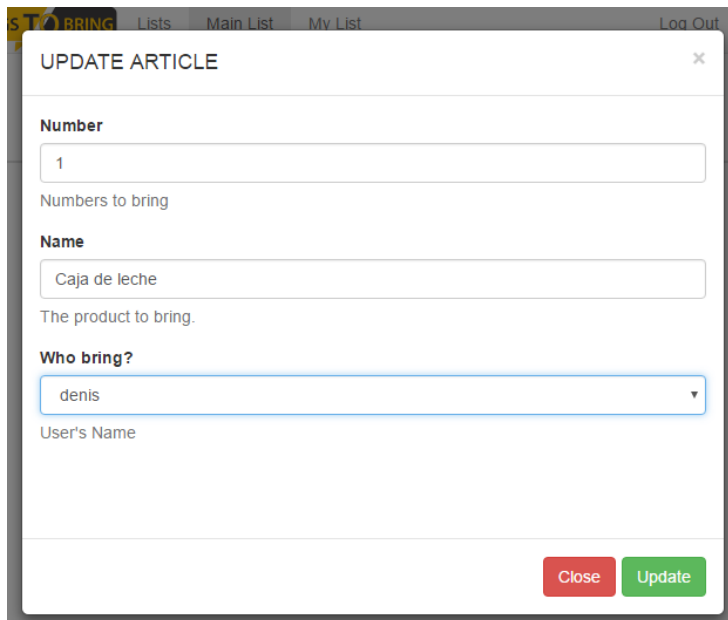
Aquí escribimos la cantidad de artículos que llevaremos, el nombre y elegimos quien lo llevará.



#	Name	User	Who bring
1	Leche	denis	denis

Automáticamente se actualiza y nos sale el producto.

Podemos modificarlo, picando en el boton amarillo, o borrarlo dandole a la X y como en el de las litas, si picamos en el botón azul, lo marcaremos en este caso se marca porque se supone que ya lo hemos comprado.



UPDATE ARTICLE

Number  
1

Numbers to bring

Name  
Caja de leche

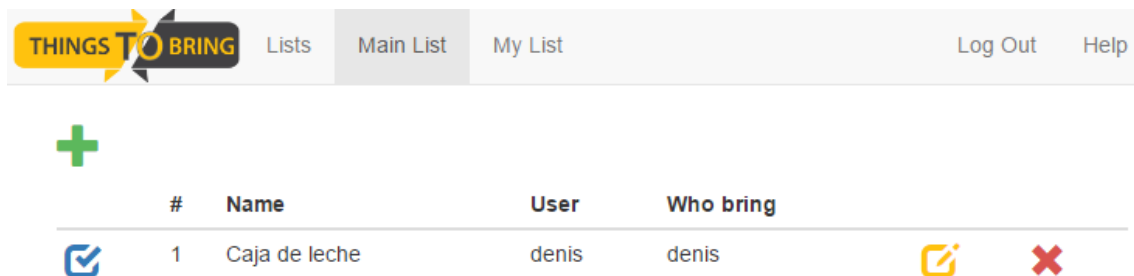
The product to bring.

Who bring?  
denis

User's Name

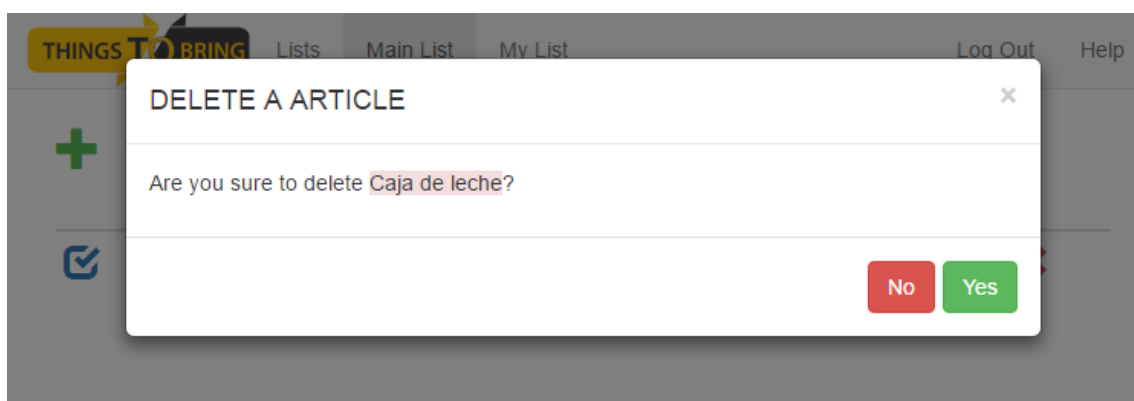
Close Update

Vemos el resultado.



#	Name	User	Who bring
1	Caja de leche	denis	denis

Al borrar se pide siempre confirmacion del usuario.



DELETE A ARTICLE

Are you sure to delete Caja de leche?

No Yes



THINGS TO BRING	Lists	Main List	My List	Log Out	Help
-----------------	-------	-----------	---------	---------	------



#	Name	User	Who bring
---	------	------	-----------

Abrimos otra lista para ver más productos y marcarlos.

Sin marcar.



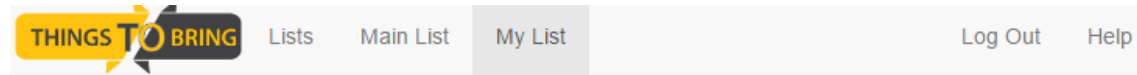
#	Name	User	Who bring
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Kilos de Chuletas	omayra	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Kilo de pollo	omayra	enrique
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Caja de quintillos	enrique	enrique
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Papas arrugadas	enrique	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Ensaladilla	jesus	omayra
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Cocacolas	jesus	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Sprite	jesus	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Bolsas de hielo	denis	denis
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Ron	denis	denis
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Vodka	denis	omayra





Marcados



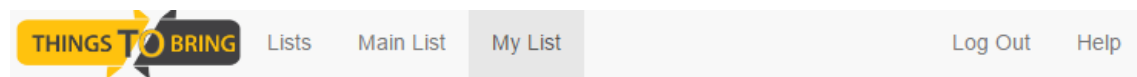
#	Name	User	Who bring
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Kilos de Chuletas	omayra	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	4 Kilo de pollo	omayra	enrique
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Caja de quintillos	enrique	enrique
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Papas arrugadas	enrique	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Ensaladilla	jesus	omayra
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Cocacolas	jesus	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Sprite	jesus	jesus
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Bolsas de hielo	denis	denis
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Ron	denis	denis
<input checked="" type="checkbox"/>	1 Vodka	denis	omayra





Podemos observar que en la lista principal nos salen todos los productos que lleva todo el mundo. Como nos hemos logueado con el usuario “denis”, si vamos a “My List”, podemos ver sólo los productos que el usuario “denis” va a llevar.

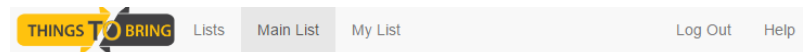



















	#	Name	User	Who bring		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Bolsas de hielo	denis	denis		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Ron	denis	denis		

Las acciones son las mismas que en la pantalla principal, es más si marcamos aquí un producto también se marca en la “Main List”.



	#	Name	User	Who bring		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Bolsas de hielo	denis	denis		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Ron	denis	denis		



	#	Name	User	Who bring		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Kilos de Chuletas	omayra	jesus		
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Kilo de pollo	omayra	enrique		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Caja de quintillos	enrique	enrique		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Papas arrugadas	enrique	jesus		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Ensaladilla	jesus	omayra		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Cocacolas	jesus	jesus		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Sprite	jesus	jesus		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Bolsas de hielo	denis	denis		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Ron	denis	denis		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Vodka	denis	omayra	