

Informe Práctica 7

En esta entrega se desarrolla una aplicación que muestra al usuario información sobre los partidos de fútbol del mundial de 2022 a través de la API football-data.org. Es importante recordar que para el funcionamiento del código se debe descargar el JAR para soportar las clases de json ([link](#)) y jfreechart ([link](#)) e incluirlos a las librerías del proyecto desde el menú de IntelliJ.

Tiempo Estimado

Para el cálculo de tiempo estimado se divide en subtareas el completo de la práctica:

- Repaso de los patrones: 10 minutos
- Investigación de las tecnologías: 2 horas
- Diseño del código: 30 minutos
- Implementación del código: 3 horas
- Redacción del informe: 15 minutos

Tiempo total: 5 horas 55 minutos

Tiempo Real

Finalmente el tiempo total que ha tomado la práctica ha sido:

- Repaso de los patrones: 20 minutos
- Investigación de las tecnologías: 3 horas
- Diseño del código: 30 minutos
- Implementación del código: 5 horas
- Redacción del informe: 15 minutos

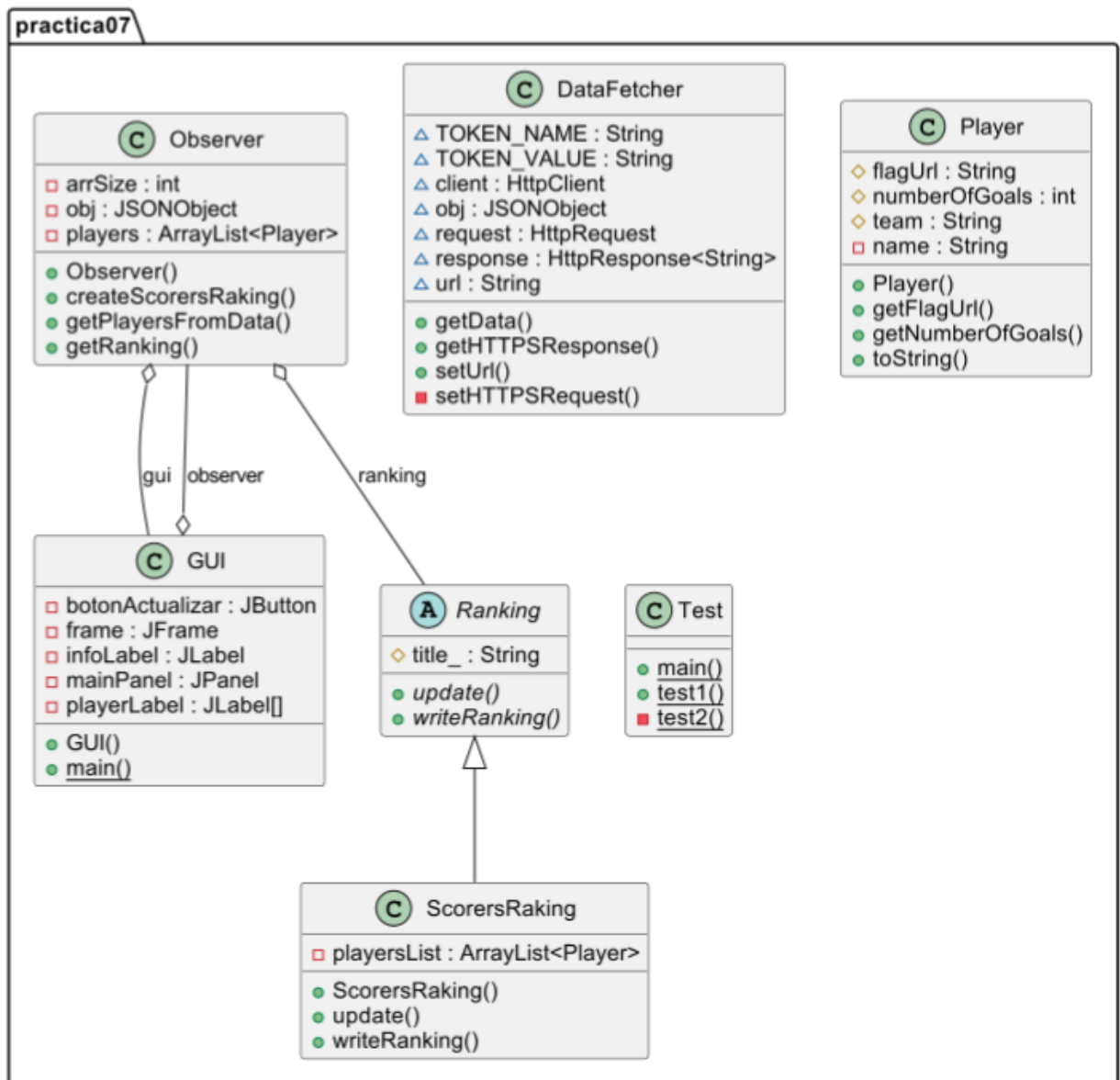
Tiempo total: 9 horas 05 minutos

El principal factor que ha hecho que la elaboración de la práctica se retrase es que se realizó en varios días. Al parar y volver a empezar se ha tenido que volver a repasar lo avanzado días anteriores. Además es la primera vez que se trabaja con ficheros json y no se había tenido en cuenta la implementación de librerías para la gestión de los mismos.



Diagrama de Clases

PRACTICA07's Class Diagram





Planteamiento del Código

El planteamiento del proyecto es sencillo. Se crean las clases mostradas en la [imagen 1](#). La clase *Observer* se encarga de actualizar los datos cada vez que se recibe la solicitud de actualización. De esta clase se delega la responsabilidad de crear los paneles de datos a sus clases observadores *Raking* (clase abstracta de la que heredan todas las clases). En este caso solo hemos implementado una clase *ScorersRaking* que toma los datos de los futbolistas y crea un panel con los máximos goleadores. El componente encargado de obtener los datos de la API es *DataFetcher* que guarda la información en un objeto json. Por último, *GUI* es la encargada de generar la aplicación que muestra al usuario los datos que se han generado.