

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

CARRERA DE COMPUTACIÓN

PROGRAMACIÓN APLICADA

PERÍODO 56

Integrantes: Dio German.
Patricio Cadena.
Roger Capa.
Saskia Guerrero.

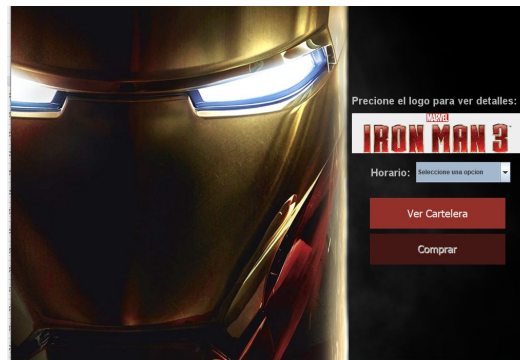
PROYECTO I PARCIAL

Diseño:

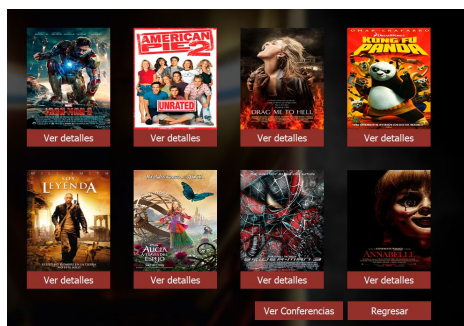
Cartelera:



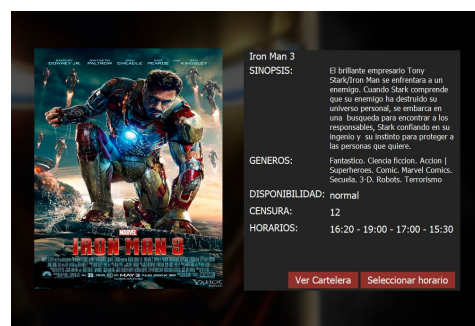
Boletería Principal:



Boletería selección película:



Boletería selección- detalle:

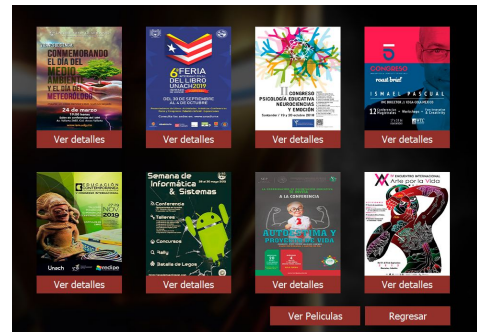
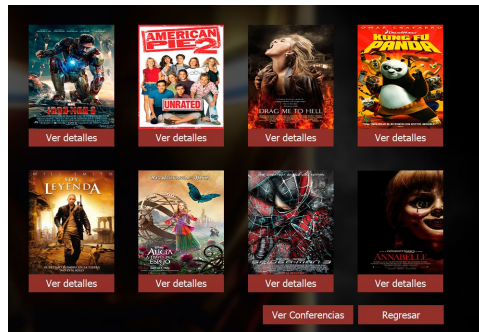


Componentes propios:

Item Pelicula



Boletería selección película:



Compra Principal:

DATOS DEL CLIENTE

CÉDULA:

NOMBRE:

TELÉFONO:

DIRECCIÓN:

INFORMACION DE LA PELÍCULA

PELÍCULA: EL DÍA DEL MEDIO AMBIENTE Y DEL METEOROLOGO
imax

BOLETOS

NIÑOS:

ADULTOS:

SELEC ASIEN... 0

SUBTOTAL: 0

IVA: 0

TOTAL: 0

Comprar Boleto: Selección asiento



Componentes propios:

Botón asiento

a) Seleccionado b) Ocupado c) Disponible



Resumen Compra:



Agradecimiento:



Explicación de interfaz:

En el proyecto se eligió un tipo de interfaz atractiva para el usuario, ya que va destinado para el cliente que asiste algún tipo de evento, el evento puede ser tanto películas como conferencias el público al que va dirigido esta aplicación es para un público en general.

Se ha realizado la propuesta que se ha planteado adaptando y añadiendo mejoras a favor de una mejor experiencia de usuario, se ha utilizado la disposición que se nos ha dado de pantallas.

Estructura:

El programa está realizado bajo el patrón de diseño MVC, para ello hemos destinado diferentes paquetes:

- 1) Paquete Vista
- 2) Paquete Modelo
- 3) Paquete Controlador

Paquete adicionales:

- Componente
- Imagenes
- Resources
- data

Bajo este patrón de diseño la clase que controlador se llama(ControladorPrincipal); esta clase su trabajo es inicializar los demás controladores: Sala, proyección, View(vista).

Luego del controlador principal el trabajo recae sobre el controlador view, que es el que inicializa la vista y también gestiona cambios en la misma, partiendo de este punto luego de haber cargado todas las vistas en memoria la primera vista que se va a mostrar va a ser la cartelera, esta dará paso para poder acceder al resto de pantallas que tiene la siguiente distribución:

- Cartelera:
- Boleteria
 - Selección Pelicula
 - Detalle Pelicula
 - Compra Principal
 - SeleccionSala
 - Agradecimiento

Cada una de las pantallas heredan de CustomPanel a su vez está implementa una interfaz llamada Controlable, la cual contiene tres métodos fundamentales para el control y la gestión tanto de la visualización como de los datos

Cargardata: Debido a que las vistas ya se encuentran en memoria lo que a nosotros nos interesa es poder visualizar los datos que se encuentran actualmente en el controlador del que sea necesario obtener lo datos, por ejemplo: Cartelera necesita tener acceso al controlador de la proyección ya que tiene que mostrar las imágenes de las películas. Debido a esto es necesario cada vez que se cambie de vista recargar los datos en este método se va ejecutar todo lo que tenga relacionado con la carga de datos y esto permitirá refrescar la vista.

Descargardata: Descargar datos es todo lo contrario a cargardatos, obviamente si tenemos que cargar los datos tenemos que quitarlos, esto en un sentido de que no nos genere conflictos cuando se quiera volver a cargar los datos esta es exactamente la razón por la cual no podemos cargar los datos en el constructor de la vista actual

Showcomponent: Este método se va encargar de ocultar el contenido de la vista este mismo método también se encuentra en el cardata con un valor verdadera y en descargardata con un valor falso.

El controlador view hace uso de un método llamado change... (nombre de la vista), está a su vez llamará a una función cargarpanel la que se encargará de cargar o descargar el panel y haciendo uso de la interfaz Controlable.

Luego de esta breve contextualización, explicaremos una a una como funciona cada vista.

Todas las vistas tienen acceso al controlador de la vista, debido a que tiene que cambiarse de vista en algún momento.

CARTELERA:

Esta tiene la función de darle una visualización general al usuario tanto de las películas como conferencias, para ellos utiliza un slide, y su función es mostrar una por una el poster de la película o conferencia.

IMPLEMENTACIÓN: Esta vista hace uso del controlador de la proyección de la cual obtiene los datos de todas las proyecciones, para mostrarlas en el slide. Y en el momento de clickear setea la actual proyección que se encuentre mostrando el slide.

BOLETERIA:

La función de esta vista es darle la capacidad al usuario que elija un horario disponible si lo tuviera, pero también puede dar acceso a que cambien a la pantalla de seleccionar película. O también comprar la película que se encuentre seleccionada en ese momento.

IMPLEMENTACIÓN: Al igual que la cartelera está también hace uso del control de la proyección y también control de la sala.

SELECCIONAR PELICULA:

Esta pantalla se encarga de mostrar todas las películas o conferencias que se encuentren disponibles pero solo de un tipo (Película/Conferencia), esta pantalla dará acceso a la pantalla detalle película.

IMPLEMENTACIÓN: En esta vista se utiliza el controlador de la proyección para obtener todas las proyecciones, tanto de películas o de conferencias, según se seleccione.

DETALLE PELICULA:

Esta pantalla se encargará de mostrar los datos correspondientes a la película o conferencia por ejemplo la película mostrará la sinopsis si es conferencia indicará el mostrador, entre otros y también permitirá dar un acceso a compraPrincipal la película/conferencia o dejarla seleccionada para la pantalla de selección proyección.

IMPLEMENTACIÓN: Al igual que la vista anterior utilizamos también el controlador de la proyección, pero esta vez lo utilizamos para obtener la información correspondiente de cada una de las proyecciones.

COMPRA PRINCIPAL:

La función principal de esta ventana es generar un boleto para ello se necesita los datos de cliente así como de la proyección a la que quiere asistir.

IMPLEMENTACIÓN: Esta vista hace uso del controlador de la proyección para obtener los datos de la película o conferencia que se acaba de seleccionar, además utiliza también el controlador de la sala para obtener el id o número de sala en la cual se va a proyectar y así de esta forma cargar los asientos correspondientes a esta sala que se muestran en la siguiente vista.

SELECCIONAR SALA:

La función principal de esta vista es seleccionar los asientos de las cuales se vaya a comprar un boleto para esto muestra los asientos disponibles y permite seleccionar el usuario.

IMPLEMENTACIÓN: Esta vista usa el controlador de la sala para obtener el id o número de la sala que fue enviado en la anterior vista para poder generar todos los asientos correspondientes.

RESUMEN DE LA COMPRA:

La funcionalidad de vista es permitir que el usuario verifique que el título de la película o conferencia, los puestos seleccionados, la cantidad de boletos comprados y el total a pagar sean los correctos, por lo cual se muestra al usuario una vista de confirmación donde tiene la posibilidad de confirmar su compra o cancelar todo.

IMPLEMENTACIÓN: Esta vista utiliza los controladores de la sala y la proyección, para poder obtener los datos correspondientes como son el título de la película o conferencia seleccionada y el número de sala correspondiente.

AGRADECIMIENTO:

Esta pantalla le dará las gracias al usuario por utilizar esta aplicación.

IMPLEMENTACIÓN: Esta vista solo utiliza el controlador de la vista para poder regresar a la cartelera.

Adicionalmente se a continuación se procederá a explicar el funcionamiento de los componentes custom:

- **SLIDE:** Un slide es una composición de todas las imágenes que se desea mostrar, es por ello que necesita tener un contenedor en este caso un JPanel el cual tendrá en ancho tamaño de cada imagen por la cantidad de imágenes a mostrar, y el ítem que será la imagen como tal.
Para mantenerse en movimiento tiene un timer en el cual desplaza el contenedor y la ventana le servirá como máscara.
Tiene también implementado un evento para notificar el cambio de posición.

- **CUSTOMBUTTON:** Un JButton ya por defecto ya es un componente muy customisable, sin embargo hay ciertas limitaciones por ejemplo no se puede desactivar el dibujado del evento mouse over. Para quitarse estas limitaciones es necesario crear un nuevo componente button que permite manipular sus valores de render más a detalle. Es así que si se crea una nueva clase que herede de JButton y se manipula el método paint este se puede realiza los cambios visuales que desee.
Este botón customizado manipula el cómo se le colocan las imágenes para el dibujado de mouse over y click.
También se le puede colocar elementos de tipo Object, como es en el caso de la vista seleccionar sala donde se le guarda los valores de las columnas y las filas.
- **IMAGRADAPTABLE:** Es componente permite visualizar una imagen, y toma los valores de ancho y alto de la misma.
- **TRANSPARENT PANEL:** Es panel con la transparencia al 0.5 en el cual se verifica los elementos que se necesita ser repintados, esto es debido a que el panel se está dibujando constantemente.
- **JTEXTFIELDHINT:** Esta clase la utilizamos para mostrar “un tipo de texto informativo”, lo cual hace uso de FocusListener para setear en la caja de texto el mensaje que queremos mostrar como si fuera un placeholder.