

## **Pràctica 0**

DS - curs 2018-2019

### **Objectius:**

Els objectius principals d'aquesta pràctica són explorar i actualitzar el codi desenvolupat per vosaltres mateixos durant l'assignatura de Programació II del curs passat, així com ser conscients del cost que poden tenir les modificacions en un codi ja desenvolupat.

### **Les modificacions**

El reproductor multimèdia que vàreu crear a l'assignatura de Programació II va ser tot un èxit quan la UB el va presentar a diferents clients potencials.

Tot i així, després de donar-li moltes voltes, el client final ha decidit que són necessàries unes quantes modificacions per a que s'adapti totalment a les seves expectatives i necessitats.

Com sol passar, el client ha requerit que aquests canvis es facin amb la major celeritat possible, per tant, durant la següent hora i mitja de laboratori, partint del vostre codi de Programació II i amb l'ajuda dels vostres companys, es demana que dissenyeu les següents modificacions:

1. Es volen incorporar usuaris que tinguin la seva pròpia biblioteca de fitxers multimèdia
  - a. un usuari es pot enregistrar a l'aplicació amb un nom i una clau
  - b. si l'usuari ja està enregistrat, se li notifica
  - c. un usuari pot fer login a l'aplicació i llavors té la utilitat de crear àlbums en la seva biblioteca i afegir els fitxers multimèdia que consideri
  - d. un usuari només pot reproduir els fitxers dels seus àlbums
2. Com al client li agrada el concepte de poder compartir fitxers, s'activarà l'opció de convidar a un usuari perquè pugui veure el contingut d'un àlbum o d'un fitxer multimèdia concret.
  - a. l'àlbum apareixerà a llistat d'àlbums de l'altre usuari
  - b. si només es comparteix un fitxer, a l'usuari destí li apareixerà en un àlbum especial que es dirà Album Compartit
  - c. Quan un àlbum o un fitxer es comparteixi amb un altre usuari, canviarà de color per identificar-lo (tant a l'àlbum/fitxer d'origen com al de destí).
3. Es vol afegir l'opció de fer una llista de diferents àlbums a reproduir de forma aleatòria o cíclica. Cada àlbum es reproduirà de forma seqüencial, però l'ordre entre diferents àlbums serà aleatori o cíclic.

## Disseny de Software.

### Pràctiques de laboratori.

Grau d'Enginyeria Informàtica. Facultat de Matemàtiques i Informàtica. UB  
Curs 2018 - 2019

4. Es demana també que guardar les dades de cada sessió a disc per a tenir-les disponibles a la següent sessió.

### Entrega

1. Genereu una memòria on constin totes les modificacions per classe i per mètode que s'han de realitzar sobre el codi existent per duu a terme aquestes modificacions, detallant on es repeteix codi, les crides a canviar en les classes fetes, etc.
  1. Podeu veure un exemple de com explicar les principals modificacions **fent click a aquest enllaç**
2. Representeu la nova estructura del codi mitjançant un diagrama de classes (podeu agafar com a referència els esquemes MVC de les memòries de Programació II, veure **material adicional**).
3. Esquematitzeu les crides necessàries als mètodes mitjançant un arbre de crides

### Material adicional

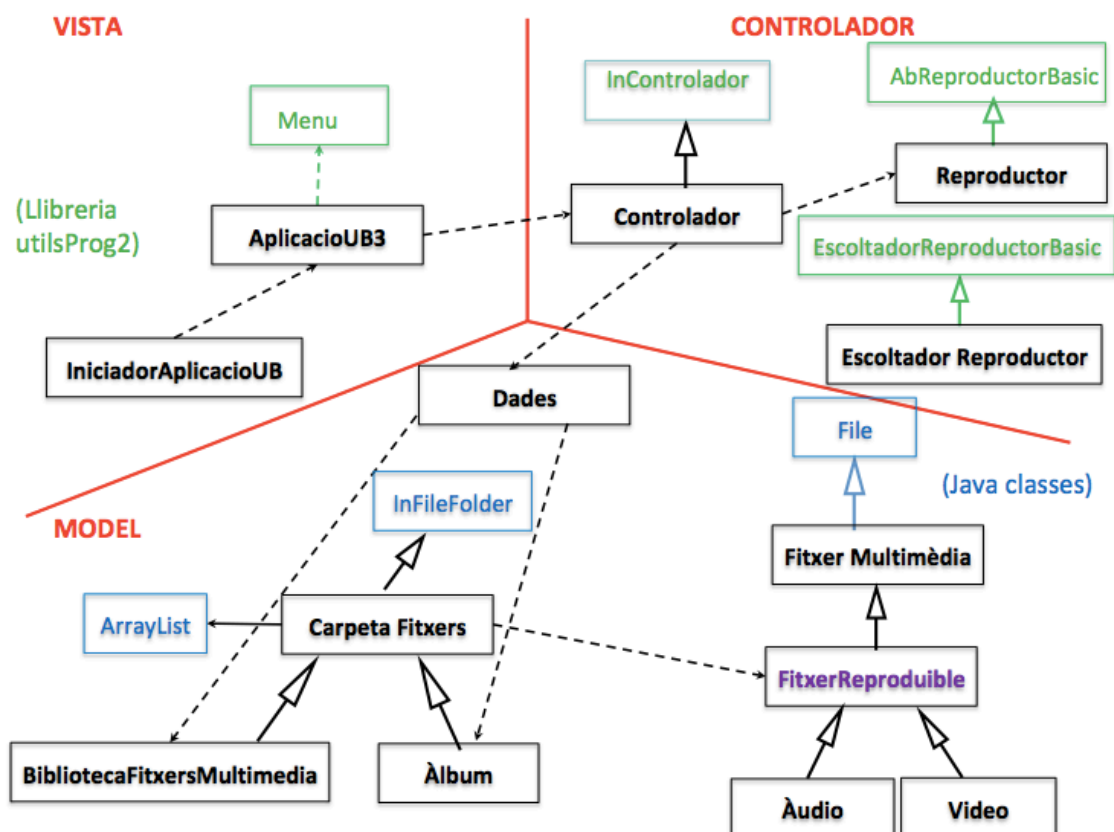


Diagrama de classes en format UML 2.0 del lliurament 3 de Programació II (2017-2018)