Memòria Entrega 1

*Tatiana Meyer i Alberto Barragán*

1. Explicar breument les classes implementades.

* AplicacióUB1: conté un mètode on s’implementa el menú, que serà després cridat des de el **main**.
* IniciadorAplicacióUB: conté el **main** des de on es crida el mètode del menú i gestiona el programa.
* FitxerMultimèdia: s’encarrega de la gestió dels fitxers. Conté els seus getters i setters, constructors, un mètode **ToString()** i un mètode **equals()**.
* CarpetaFitxers: genera un **arrayList** de fitxers (Files).

1. Dibuixar el diagrama de relacions entre les classes que heu utilitzat a la vostra practica. Incloure tant les classes implementades com les que pertanyen a la llibreria de Java i UtilsProg2. No cal incloure la llista d’atributs i mètodes.

Adjuntat a la mateixa carpeta

1. Explicar com heu implementat i on heu utilitzat el mètode ***isFull***.

El mètode està declarat i implementat en CarpetaFitxers. S’usaria com una funció auxiliar a mètodes cridats des de el menú principal d’IniciadorAplicacióUB.

Consisteix en una comparació entre el tamany de l’**array** i la constant dels fitxers màxims.

Retorna un **booleà**; True si el tamany de l’array és igual o major al numero màxim de fitxers possibles.

1. Segons la implementació de la classe ***CarpetaFitxers***, si tenim dos fitxers multimèdia corresponents al mateix fitxer, quan cridem al mètode per eliminar un d’aquests fitxers eliminarà l’altre també o no?

No, si existeixen dos objectes iguals en contingut no es guarden al mateix lloc de memòria, ni comparteixen la posició dins l’array. Són completament diferenciats.

Això podria suposar un problema si es tractes de punters i referències, però no en trobem cap.