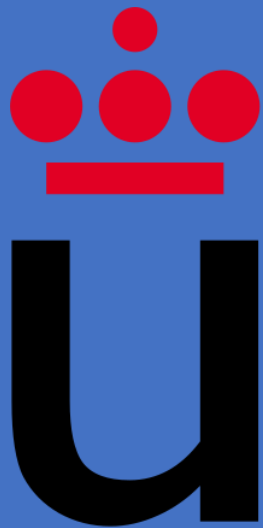


# URJC REDDIT IMPLEMENTACIÓN



Universidad  
Rey Juan Carlos

Pablo Atahonero-----Allan Robert Cobb Bellido-----Israel Peñalver-----Eduardo Ivorra

METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN Practica 2

# Contenido

URL DEL REPOSITORIO .....	2
INTEGRANTES DEL EQUIPO .....	2
ACLARACIONES .....	4
INTERFAZ SISTEMA IMPLEMENTADA EN REDDITURJC .....	5

## URL DEL REPOSITORIO

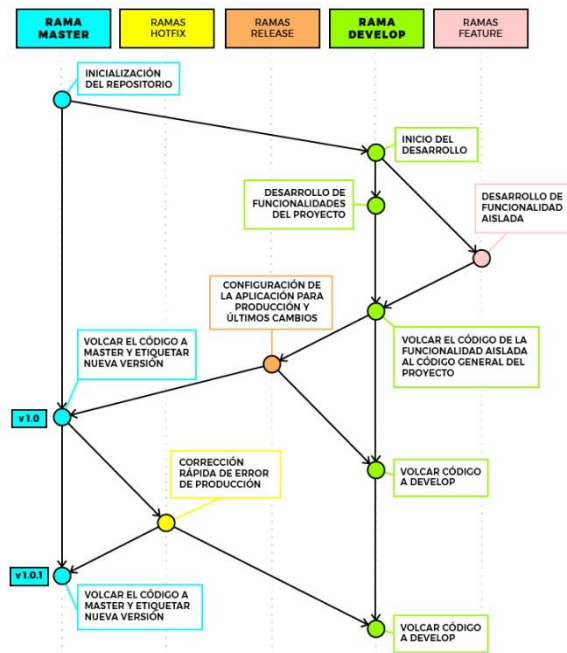
<https://github.com/IsraelSonseca/P2-Grupo05>

## INTEGRANTES DEL EQUIPO

Name	Mail	GitHub
<b>Israel Peñalver Sánchez</b>	<a href="mailto:i.penalver.2016@alumnos.urjc.es">i.penalver.2016@alumnos.urjc.es</a>	<a href="#">IsraelSonseca</a>
<b>Pablo Atahonero García De Blas</b>	<a href="mailto:p.atahonero.2017@alumnos.urjc.es">p.atahonero.2017@alumnos.urjc.es</a>	<a href="#">PabloAtahoneroGB</a>
<b>Eduardo Ivorra Salinas</b>	<a href="mailto:e.ivorra.2018@alumnos.urjc.es">e.ivorra.2018@alumnos.urjc.es</a>	<a href="#">Eduardolvorra</a>
<b>Allan Robert Cobb Bellido</b>	<a href="mailto:a.robert.2017@alumnos.urjc.es">a.robert.2017@alumnos.urjc.es</a>	<a href="#">Allanmaster</a>

# EXPLICACION DE LOS DIFERENTES BRANCHES

- **Rama master:** la rama principal del proyecto. Sobre esta rama no se hace trabajo, solamente se utiliza como copia de las versiones del software que se despliegan. Esta rama estará configurada con los valores de configuración para el entorno del servidor de producción.
- **Rama develop:** la rama de trabajo diario del proyecto. La mayor parte de los cambios que se realizan sobre el código del



proyecto se realizan en esta rama. Esta rama estará configurada con los valores de configuración para los entornos de desarrollo.

- **Ramas feature:** cuando se necesita desarrollar una funcionalidad aislada en un proyecto se abre una rama de este tipo y se realiza el desarrollo completo de dicha funcionalidad en esta rama. Una vez completado el desarrollo, se vuelca la rama dentro de la rama develop para incluir la nueva funcionalidad en el código del proyecto.

- **Ramas release:** cuando se va a realizar un despliegue de una versión del código en el servidor de producción se abre una rama de este tipo. Una vez abierta se hacen los cambios de configuración relativos al entorno de producción y se sube el código del proyecto al servidor. Cuando el despliegue se completa de forma satisfactoria, la rama release se vuelca a la rama master y se añade una etiqueta con el número de versión correspondiente.

- **Rama hotfix:** cuando se quiere solventar un error pequeño en el código que

está desplegado en el servidor, se abre una rama de este tipo desde la rama master y se realizan los cambios pertinentes en ella. Una vez completados los cambios se vuelcan tanto en la rama develop como en la rama master, que se etiqueta con la nueva versión. En ese momento, el arreglo estará disponible en las dos ramas fundamentales del repositorio del proyecto.

## ACLARACIONES

EJECUTAR CLASE MAIN QUE EJECUTA LOS 2 DEMOSTRADORES Y BORRA LA BASE DE DATOS ANTES DE EJECUTAR EL PRIMERO

EL LOGIN DEL ADMIN Y DE USUARIOS NORMALES ES DIFERENTE DEBIDO AL DISEÑO, COMO HABIAMOS HECHO EN EL DIAGRAMA DE CLASES, EL ADMIN NO ES UN USUARIO NORMAL, ES ALGO “APARTE”

Cada objeto del sistema tiene un identificador único, para poder llamarlos por su id y no necesitar de tipos complejos en la clase que RedditURJC. Solo son necesarios tipos simples.

ACLARACIÓN RESPECTO A LAS EXCEPCIONES: tenemos claro que no está bien para el funcionamiento correcto, las hemos utilizado solo para usar la funcionalidad que nos proporcionan, que facilitaría a un cliente ver lo que ocurre, solo tendríamos que decirle todos los métodos que puede llamar, y decirle que puede capturar y ver el mensaje para cada método, evitando que cada método devuelva diferentes cosas que tuviera que interpretar el cliente de las que no sabe. En una aplicación real está claro que no debería de hacerse así.

Hemo usado HASHMAPS que nos ha sido útil por los identificadores que tiene cada objeto.

Uso de iterators en varios lugares.

## INTERFAZ SISTEMA IMPLEMENTADA EN REDDITURJC

METODO	PARAMETROS					RESULTADO	SIGNIFICADO
registrarUsuario	String nombre	String apellidos	String nick	String contraseña	String email	NickYaExistente	No podemos registrar un usuario con un Nick ya en uso
						EmailIncorrecto	Detectamos automáticamente si el email es correcto o no y si es mail de alumno o profesor
						RegistroCorrecto	Registra al alumno/profesor y ya pueden hacer login
						EmailPreviamenteRegistrado	No podemos registrar un usuario con un mail ya en uso
login	String nick		String contraseña			LoggedCorrect	Si la contraseña es la correcta para el usuario con ese Nick, inicia sesión, si hay notificaciones, las muestra
						IncorrectPassword	Si la contraseña es incorrecta, no hace login
						UsuarioNoExiste	Si el Nick no se corresponde con ningún usuario, no hace login
						SesionYaIniciada	Si en el sistema, ya hay un usuario logueado, cancela el login y dice que hay que hacer logout
						UsuarioPenalizado	También comprobamos que el usuario que intenta hacer login no tenga ninguna penalización, en caso de ser así, no hace login, y muestra al usuario hasta cuando está activa dicha penalización
logout						CierreSesion	Cierra la sesión correctamente
						SesionNoIniciada	Si no había sesión iniciada dice que no puede cerrar sesión
loginAdmin	String contraseña					AdminLoggedCorrect	Para permisos de admin, solo hace falta password, NO ES UN USUARIO
						AdminIncorrectPassword	Si la password es incorrecta no se conceden los permisos de admin
						AdminWasLogged	Si ya había permisos de admin, se avisa que continuaran activos



logoutAdmin		AdminCierreSesion	Se retiran los permisos del admin
		AdminSesionNoIniciada	Dice que no había permisos de admin, y que seguirá siendo así
crearSubforo	String nombre	SesionNoIniciada	Es necesario estar logueado
		SubforoCreado	El subforo se crea correctamente, y asigna un id que puede verse al listar los subforos
		SubForoYaExistente	Es necesario que no exista un subforo con ese nombre
		CrearSubforoSinPermiso	Es necesario ser Profesor
listSubforos		VerSubForoSinPermiso	No se pueden ver los subforos sin iniciar sesión
		VerSubforo	Con sesión iniciada se ven los subforos
suscribirAForo	int idforo	SuscriptorYaExistente	Si ya estaba suscrito, avisa que continuará así
		SuscripcionActivada	Añade al usuario logueado a la lista de los suscritos a dicho foro
		SuscribirSinForo	idForo tiene que corresponderse con un foro existente
		SuscribirSinPermiso	Es necesario estar logueado
verForosSuscritos		NoSuscritoANingunForo	Si no tiene ninguna suscripción, avisa al usuario logueado de eso
		ForosSuscritos	Muestra una lista de los subforos suscritos
		SubforosNoDisponibles	Si no ha iniciado sesión



<b>desuscribirForo</b>	Int idforo			DarseBajaSinForo	El foro introducido no existe
				DarseBajaSinPermiso	Es necesario estar logueado
				UsuarioDadoBaja	Da de baja al usuario en el foro
				NoSuscritoAlForo	No está suscrito a dicho foro y por tanto no se le puede dar de baja
<b>crearEntrada</b>	String titulo	String texto	int idforo	CrearEntradaSinPermiso	Debe de haber iniciado sesión
				CrearEntradaSinForo	El idFORO debe corresponderse con un subforo existente
				EntradaCreada	Crea la entrada correctamente, pero debe ser validada, también asigna un id a la entrada
				EntradaYaExistente	Si ya existe la entrada, no la crea. (mismo título)
<b>modificarEntrada</b>	String titulo	String texto	int identrada	ModificarEntradaNoExistente	El idEntrada debe corresponderse con una entrada existente
				ModificarEntradaSinPermiso	Debe de estar la sesión iniciada
				ModificarEntradaAjena	Solo podrá modificar entradas que ha creado el usuario logueado
				ModificacionEntradaCorrecta	La entrada se modifica correctamente





anadirEntrada	String titulo	String texto	int identrada	String tipoContenido (Texto Plano/ Ejercicio/ Encuesta)	NuevoContenido	Añade el nuevo contenido correctamente
					NuevoContenidoNoContemplado	Si no es un TextoPlano/Ejercicio/Encuesta no crea ese nuevo contenido
					ModificarEntradaAjena	Solo podrá añadir contenido a entradas que ha creado el usuario logueado
					ModificarEntradaNoExistente	El idEntrada debe corresponderse con una entrada existente
					ModificarEntradaSinPermiso	Debe de estar la sesión iniciada
verEntradasPendientes					VerEntradasPendientes	Ve el admin las entradas pendientes de validar
					VerEntradasPendientesSinPermiso	Si no hay permisos de admin, no se pueden ver estas entradas
validarEntrada (también notifica)					EntradaValidada	Valida la primera de las entradas pendientes
					EntradaValidadaSinPermiso	No valida si no hay permisos de admin
					EntradasRevisadas	

echazarEntrada			EntradaRechazada	Rechaza la entrada y sanciona al usuario creador de la entrada 2 días
			EntradasRevisadas	Si no hay entradas pendientes de validar
			EntradaRechazadaSinPermiso	No rechaza si no hay permisos de admin
despenalizarUsuario	String nick		UsuarioSinPenalizaciones	Si no tenía penalizaciones
			DespenalizarUsuariosSinPermiso	Si no hay permisos de admin no se puede
			UsuarioDespenalizado	Despenalizado usuario con nick
valorar	String valoración (positiva/negativa)	int idobjetoPuntuable	VotarSinPermiso	Hay que tener sesión iniciada
			VotarSinObjetoPuntuable	idObjetoPuntuable, debe corresponder con algo existente
			ValoracionNoContemplada	Solo se admiten valoraciones: positiva/negativa
			VotacionCreada	Valoración correcta y añadida
			VotacionYaExistente	Si el usuario logueado ya había votado ese objeto, actualiza su valoración
			ValorarObjetoPuntuablePropio	Un usuario logueado no puede valorar su propio objeto puntuable (comentario o entrada)
verEntradasMayorValoracion			VerEntradas	Muestra las entradas por orden de puntos, a cualquiera
verSistema			VerSistemaSinPermis	Hay que tener la sesión iniciada
			VerSistema	Muestra los subforos, entradas, contenido, comentarios, respuestas



<b>crearComentario</b>	String comentario	int idobjetoPuntuable	ComentarSinPermiso	Hay que tener sesión iniciada
			ComentarioCreado	Comentario añadido correctamente
			ComentarioYaExistente	No puede darse en realidad
			ComentarSinObjetoPuntuable	El id debe corresponderse con un objeto puntuable existente en redditURJC
<b>destroy</b>				Destruye el sistema para ver la persistencia