



UD2. PROXECTO 3: Primeira aplicación con Python e PySide2(Qt)

Neste terceiro proxecto do curso faremos unha pequena aplicación, con un funcionamento moi básico. Para a realización deste exercicio, tedes un exemplo documentado na seguinte [ligazón](#), para que vos sirva de referencia. Dentro hai un ficheiro *README.md* con información que inclúe as instrucións para clonar unha copia, no teu equipo local, dese repositorio.

NORMAS

- A entrega realizarase a través do proxecto de Gitlab.com que o docente creou para cada alumno. Para elo creará dentro da rama principal (master) unha carpeta que conterá todos os ficheiros da práctica, e que deberá ter o seguinte nome {COD_ALUMNO}-UD2-PR3. (Por exemplo para esta primeira práctica, se houbera un alumno co código 20breixopv, teríamos que subilo ao repositorio dentro dunha carpeta co nome: 20breixopv-UD2-PR3.
- Calquera indicio de copia implicará que a práctica deberá ser defendida a través dunha sesión de tutoría por videochamada.
- Para superar este proxecto será preciso obter como mínimo un 5 sobre 10.

ENUNCIADO

Terás que facer unha aplicación que teña como mínimo unha pantalla de login e outra principal que permita modificar unha serie de datos.

A continuación indicamos as tarefas que se piden para completar este proxecto.

1 Diseñar a UI para validarse no sistema (0,25 puntos)

Debemos deseñar unha interface que nos permita rexistrarnos no sistema, deberá cumprir como mínimos cos seguintes requirimentos:

- Ter un campo de usuario e de contrasinal (este debe estar ofuscado)
- Ter un botón que permita lanzar a acción de comprobar o rexistro cando se preme
- Ter algún label onde sacar a información precisa no proceso de erro

2 Diseñar a UI para xestionar os datos dun usuario (0,25 puntos)

Debemos deseñar unha UI para xestionar os datos dun usuario, tal como se indicou na práctica 1 do módulo (Qt Designer). Os que a teñades feita, podedes reutilizala.



3 Diseñar a UI para xestionar os datos dunha actividade (0,25 puntos)

Debemos deseñar unha interface de usuario para xestionar os datos dunha actividade, tal como se indicou na práctica 1 do módulo (Qt Designer). Os que a teñades feita, podedes reutilizala.

4 Xerar as clases Python a partires dos deseños anteriores (1,25 puntos)

Debemos deseñar unha interface que nos permita rexistrarnos no sistema, deberá cumprir como mínimos cos seguintes requirimentos:

- Ter un campo de usuario e de contrasinal (este debe estar ofuscado)
- Ter un botón que permita lanzar a acción de comprobar o rexistro cando se preme
- Sacar un mensaxe nos seguintes casos de erro ao validarse:
 - Campo nome e obrigatorio indicalo e está baleiro
 - O campo contrasinal e obrigatorio indicalo e está baleiro
 - Os datos do usuario indicado non son correctos

5 Validar o usuario contra os datos gardados nun ficheiro (1,5 puntos)

Debemos realizar o proceso de login contra un arquivo (sirva de guía o proxecto de exemplo que se subiu ao gitlab que usa o ficheiro app.ini).

Neste caso a interface de usuario de login, cando se seleccione a opción de validar, fará o seguinte:

- Usuario identificado: Neste caso cargará a pantalla principal cos datos do usuarios (seguinte apartado)
- Usuario non identificado: Deberá sacar unha mensaxe que identifique claramente o caso de erro, que poderían ser:
 - Campo nome e obrigatorio indicalo e está baleiro
 - O campo contrasinal e obrigatorio indicalo e está baleiro
 - Os datos do usuario indicado non son correctos

6 Visualizar os datos dun usuario e actividade desde un ficheiro (2 puntos)

Cando un usuario se valida correctamente, debe amosar a interface do usuario, e os datos que debe amosar, deberán estar gardados nun arquivo. Pode ser de utilidade como



referencia, o [proxecto de exemplo](#) que se subiu ao gitlab no que se usa un ficheiro chamado *app.ini*.

7 Modificar os datos de un usuario e unha actividade a un ficheiro (2 puntos)

Unha vez temos a posibilidade de consultar e ver os datos dun usuario e unha actividade cuxos datos estarán gardados nun ficheiro de configuración, teremos que implementar a funcionalidade que nos permita gardar nese mesmo ficheiro, os cambios que nos realicemos sobre os compoñentes gráficos de edición Qt.

8 Implementar o peche de sesión (1 punto)

Engadir un botón á pantalla principal que ao premelo nos permita pechar a sesión e levarnos á pantalla de login inicial.

9 Documentar correctamente o código dos anteriores apartados (1,5 puntos)

Documentar correctamente todo o código (funcións, clases, métodos, ...) será valorado até cun máximo de 1,5.

O código lexible e ben estruturado sempre é mellor de manter e axuda a que sexamos máis produtivos programando.