

|  |
| --- |
| **Proyecto Integrador** |
| Gestión de Videoteca |
|  |
|  |
|  |
| Esteban Martínez Quintanar, Sergio Fernández Rivera y José Manuel de Dios Martín |
| **03/05/2020** |
|  |

Índice

[1. Objeto del Documento 3](#_Toc39487400)

[2. Introducción 4](#_Toc39487401)

[3. Diagrama UML de clases pertenecientes al modelo 5](#_Toc39487402)

[4. Anexos 6](#_Toc39487403)

[4.1. Anexo I – Capturas de pantalla 6](#_Toc39487404)

[4.1.1. Trello 6](#_Toc39487405)

# Objeto del Documento

El objeto de este documento es proporcionar una visión general del Proyecto Integrador que se va a realizar al final del primer curso de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma. El objetivo de este proyecto es aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso y demostrar que han sido correctamente asimilados.

# Introducción

El proyecto, a grandes rasgos, va a intentar construir un sistema que permita gestionar una videoteca, proporcionando una interfaz para poder realizar el mantenimiento de una base de datos con ejemplares audiovisuales y sus participantes.

El sistema proporcionará pantallas e interfaces necesarias para que el usuario pueda realizar labores de actualización de datos (altas, modificación y baja de registros), le permita realizar consultas y obtener listados.

Básicamente la aplicación gestionará, por una parte, ejemplares audiovisuales, que pueden ser películas o documentales, y por otra parte participantes en ellos, que pueden ser directores o intérpretes.

En cuanto a la ejecución del proyecto, se utilizarán distintas tecnologías y herramientas:

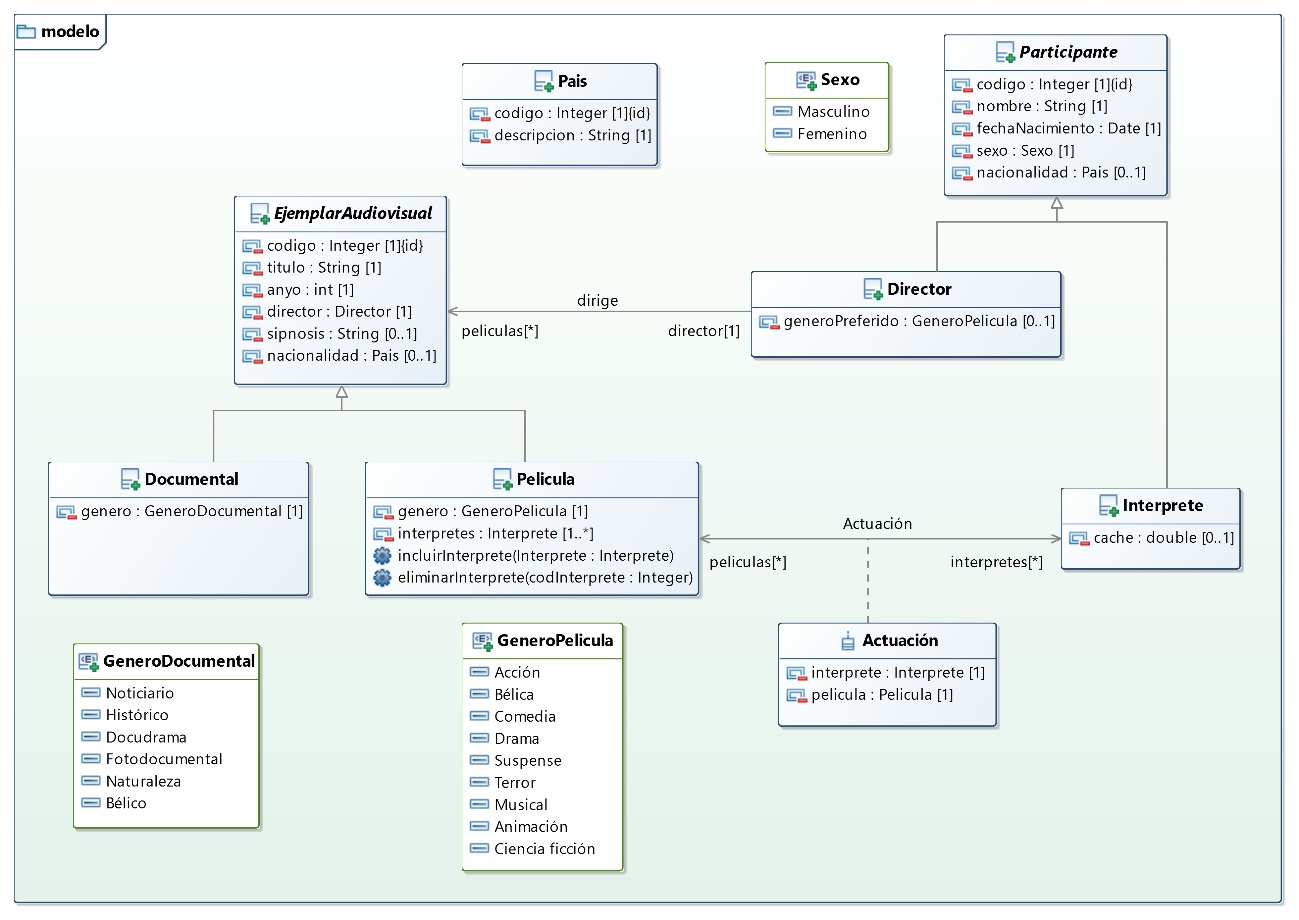
* **Trello** para gestionar la tareas a realizar.
* **Slack** para la comunicación del equipo.
* **Eclipse** para el desarrollo de software.
  + **Java** como lenguaje de programación.
  + **Swing** para interfaz gráfica.
  + **UML Designer** para el diseño del diagrama de clases.
  + **GitHub** como repositorio y control de versiones.
* *Base de datos aún por determinar* para persistir la información.
* Se utilizará el **patrón MVC** como arquitectura de software.

En el apartado [Diagrama UML](#_Diagrama_UML_de) se puede ver una imagen global del proyecto junto con una pequeña descripción de las clases que van a ser utilizadas en el modelo.

En el [Anexo I](#_Anexo_I_–) se pueden ver capturas de pantalla de Trello, con las tarjetas Kanban identificadas hasta ahora.

# Diagrama UML de clases pertenecientes al modelo

A continuación se muestra una imagen del diagrama de clases UML que va a ser utilizado en el proyecto.



En el modelo, como se puede ver, existen dos clases abstractas, que son la base de la aplicación:

* *EjemplarAudiovisual*.
* *Participante*.

*EjemplarAudiovisual* será una generalización de las clases *Pelicula* y *Documental*, las cuales heredan métodos y atributos de la primera.

*Participante* será una generalización de *Director* e *Interprete*, las cuales heredan métodos y atributos de la primera.

Para apoyar los atributos de las clases existen varias entidades:

* Enumerados *Sexo*, *GeneroDocumental* y *GeneroPelicula*: determinan los valores que pueden tomar los atributos de este tipo.
* Clase *Pais*: el cual constará de un código y una descripción.

Respecto a la relación entre *Pelicula* e *Interprete*, al ser una relación N:M, se ha diseñado una clase asociación llamada *Actuación* .

# Anexos

# Anexo I – Capturas de pantalla

# Trello

