  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Proyecto final proyecto creación cliente de correo electrónico

Franco Ruiz

Kevin Vargas

INDICE

**Explicación del proyecto.**

El proyecto consiste en desarrollar un sistema de mensajería para enviar correos electrónicos de manera local dentro de una empresa.  
Inicialmente, se planteó definir cuatro clases principales: **Usuario**, **Mensaje**, **Carpeta** y **ServidorCorreo**. En un principio, los métodos enviar\_mensaje, recibir\_mensaje y listar\_mensajes se pensaron dentro de la clase **Usuario**. Sin embargo, más adelante se llegó a la conclusión de que sería más conveniente separarlos en distintas clases, de modo que pudieran invocarse de manera individual y utilizando métodos abstractos como enviar, recibir y listar.

Tras una consulta con el profesor, se recomendó unificar la lógica en una sola clase denominada **Gestión**. Posteriormente, la clase **Usuario** heredó de **Gestión** y se definieron sus primeros atributos:

* **email**
* **contraseña**, que posee un máximo de tres intentos y debe tener entre 6 y 12 caracteres. Si la clave ingresada no cumple con las condiciones, se muestra “contraseña inválida”; en caso contrario, “contraseña aceptada”.
* **bandeja**, representada por una lista que almacena los mensajes recibidos. A través de los métodos de **Gestión**, los mensajes pueden enviarse o recibirse, quedando almacenados en esta bandeja.

En la clase **Mensaje**, se establecieron los atributos **remitente**, **destino** y **contenido**, los cuales se definieron como propiedades de solo lectura mediante property, de manera que solo pueden consultarse.

La clase **Carpeta**, que también hereda de **Gestión**, contiene como atributo una lista de mensajes, donde se guardan los correos enviados por los usuarios y posteriormente se retornan.

Finalmente, la clase **ServidorCorreo** se encarga de almacenar en una lista a todos los usuarios que se van creando dentro del sistema.