CFGS DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

Gabriel Fernández Magán

PROYECTO FIN DE CICLO

Diseño e Implementación de una Aplicación para la Gestión de una Biblioteca





¿En qué consiste?



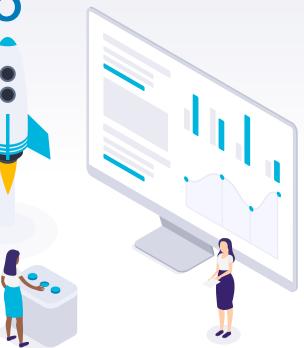
Una aplicación informática diseñada para centralizar y automatizar las operaciones fundamentales de una biblioteca.

Dar de alta/baja a usuarios y libros, registro de préstamos y control sobre las devoluciones. Gestión automática del número de ejemplares de volúmenes, así como de sanciones por retraso en las devoluciones, centralización de la información y las notificaciones de estado.

Objetivos del Proyecto

A través de un módulo administrativo robusto e intuitivo, se busca optimizar los procesos de registro y seguimiento de libros y préstamos, facilitar la administración de la información de los usuarios y proporcionar una visibilidad operativa clara; todo ello para mejorar la experiencia tanto del bibliotecario como, en última instancia, del usuario final.

- Optimizar la Gestión de Recursos de la Biblioteca.
- Mejorar el Control y Seguimiento de Préstamos.
- Fomentar la Responsabilidad del Usuario y Gestionar Retrasos.
- Facilitar la Administración y Consulta de Información de Usuarios.
- Proveer Visibilidad Operacional para el Personal Administrativo.



Alcance del Proyecto (I)

Gestión de usuarios:

- CRUD (Crear, Leer, Actualizar, Eliminar) de usuarios: Registro completo de datos personales, estado (activo/inactivo), y sanciones temporales a usuarios.
- Visualización de historial de préstamos por usuario.
- Funcionalidad de búsqueda de usuarios por varios criterios (Id, Email).

• Gestión de libros/ejemplares:

- CRUD de libros: Registro de metadatos del libro (título, autor, ISBN, género, año de publicación, etc.) y gestión de múltiples ejemplares para cada título.
- Estado del ejemplar: Asignación y actualización del estado (disponible, prestado, dado de baja).
- Funcionalidad de búsqueda de libros por varios criterios (Id, ISBN).







Alcance del Proyecto (II)

• Gestión de préstamos y devoluciones:

- Registro de préstamos: Asociación de un ejemplar de libro a un usuario, con fecha de préstamo, fecha de devolución esperada y fecha de devolución real.
- Registro de devoluciones: Marcar un préstamo como devuelto, actualizando la disponibilidad del ejemplar.
- Renovaciones de préstamo.
- Sistema de notificaciones internas: Para préstamos vencidos.
- Sistema de sanciones temporales a usuarios: Por retrasos en las devoluciones de préstamos, al usuario se le impedirá adquirir nuevas reservas/préstamos de libros durante un período de tiempo.
- Funcionalidad de búsqueda de préstamos por diversos criterios (Id de préstamo, Id de libro, ISBN, Id de usuario, Email).







Alcance del Proyecto (III)

- Visualización de Datos y Reporting Básico:
 - Dashboard administrativo: Vista general de información clave en tablas y ventanas de visualización de datos (información de libros y ejemplares, libros prestados, usuarios activos, etc.).

Posibilidades de ampliación futuras:

- Ampliación de la información relevante (ej ubicación física de ejemplares).
- Módulo de usuario/autoservicio.
- Autenticación y roles de usuario.
- Sistema de notificaciones automáticas.
- Gestión de adquisiciones.
- Módulo de reservas/listas de espera.
- Integración con sistemas RFID o códigos de barras avanzados.
- Análisis de datos avanzado/Business Intelligence (BI).
- Módulo de reserva de salas de exposición, charlas o eventos.







Análisis de Características (I)

- Gestión de usuarios:
 - Altas y bajas
 - Perfiles de usuario
 - Historial de préstamos
- Gestión de libros:
 - Altas y bajas
 - Consulta de información
 - Gestión de Inventario
- Gestión de préstamos y devoluciones:
 - Registro de préstamos
 - Registro de devoluciones
 - Control de Fechas
 - Renovaciones y modificaciones
 - Historial de préstamos



Análisis de Características (II)

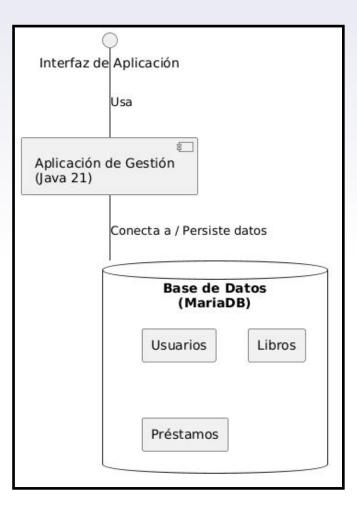
- Visualización de datos y reporting:
 - Dashboards Informativos
 - Informes Descriptivos
 - o Búsqueda avanzada

"Requisitos Funcionales y No Funcionales"



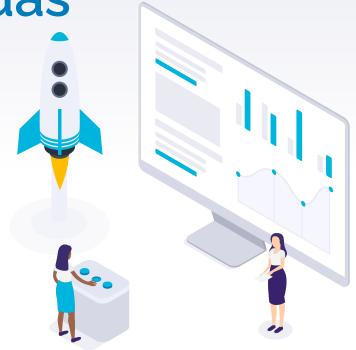
Diagrama de Arquitectura

Un Diagrama de Arquitectura es una representación visual de la organización fundamental de un sistema, a menudo representado mediante blóques lógicos, incluyendo sus componentes principales, las relaciones entre ellos, y los principios y guías que rigen su diseño y evolución.



Tecnologías Utilizadas

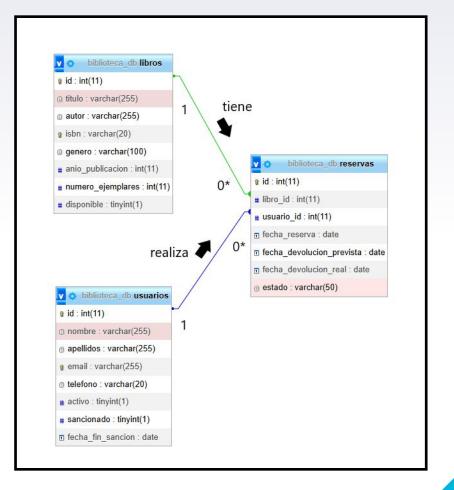
- Modelado y Diseño:
 - Modelio
- Entorno de Desarrollo e Implementación:
 - NetBeans IDE
 - Java 21 (LTS)
- Gestión de Base de Datos:
 - o MariaDB
 - O XAMPP
- Patrones de Diseño:
 - XAMPP



Modelo de Datos

- Tabla Libros
- Tabla Usuarios
- Tabla Reservas

Descarga de dependencias y driver JDBC en proyecto Maven mediante código en el script de configuración **pom.xml**



Patrón MVC

Ventajas de usar el patrón MVC

El patrón MVC es ampliamente utilizado en el desarrollo de aplicaciones por sus múltiples beneficios:

- Separación de Responsabilidades: Divide la aplicación en tres componentes interconectados, lo que facilita que cada parte se enfoque en una tarea específica. Esto reduce la complejidad y hace el código más manejable.
- Reusabilidad: Los componentes pueden ser más fácilmente reutilizados en diferentes partes de la aplicación o incluso en otros proyectos.
- Mantenibilidad: Los cambios en una capa (por ejemplo, la interfaz de usuario) tienen un impacto mínimo en las otras capas (la lógica de negocio o los datos), lo que simplifica las actualizaciones y correcciones de errores.
- Desarrollo Colaborativo: Permite que diferentes equipos o desarrolladores trabajen en distintas partes de la aplicación simultáneamente sin interferir constantemente entre sí.

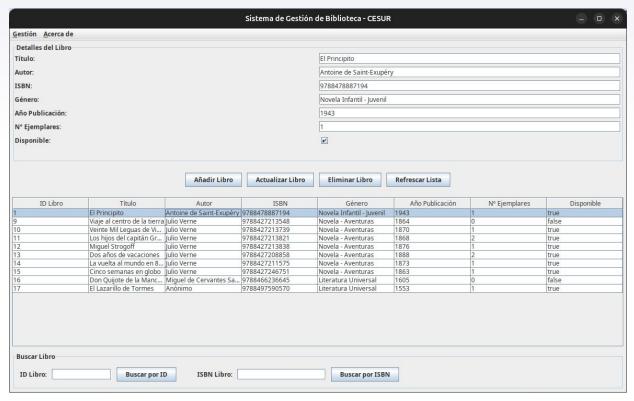


Implementación

- Estructura de Directorios. Clases Java.
- Repositorio Github: https://github.com/GabrielFM16/ProyectoDAM
- Diagrama de Clases



Interfaz Gráfica de Usuario







iGracias!

¿Dudas o Preguntas?

