WONDERFUL TRAVEL



GERARD LOPEZ I SERGI ALCORIA 2N DAW

Index

Enunciat	3
Diagrama de casos d'ús	4
Diagrama d'estats	5
Estat Inicial	5
Mostrar Formulari	5
Enviar Formulari	5
Mostrar Reserves	5
Eliminar Reserves	5
Disseny de la base de dades	5
Diagrama de classes	7
Proves unitàries	8
Primera impressió	8
Rellotge:	9
Formulari	9
Propostes de millora	16
Conclusions	16

Enunciat

- S'ha de realitzar una web per a la consulta de possibles viatges i les seves característiques.
- El format ha de ser semblant al de la imatge que adjuntem, ha d'incloure el preu total i l'opció per a eliminar.
- Ha d'incloure un rellotge (analògic o digital), realitzat per vosaltres, que mostri l'hora i la data. Si és digital, ha de permetre canviar entre mode 24 hores o AM/PM fent doble clic a sobre.
- S'ha de poder escollir la data del viatge de forma dinàmica mitjançant una graella de calendari, és a dir, s'ha d'evitar poder afegir la data manualment. Per defecte la data que apareixerà serà l'actual del sistema.
- Per escollir el destí, primer escollirem el continent mitjançant un desplegable, i posteriorment el país en un altre desplegable; o un sol desplegable on apareguin agrupats els països per continent. Per defecte, aquestes dos camps han d'aparèixer en blanc. Una vegada s'ha seleccionat la destinació s'ha d'omplir automàticament el preu i la imatge del país de destí.
- Les reserves mostrades s'hauran de poder ordenar al menys per data o per destinació.

Diagrama de casos d'ús

En la següent imatge veiem el diagrama de casos d'ús. Aquest diagrama ens ajuda a planejar d'una forma més correcta el com s'estructurarà la pàgina per l'usuari.

Estructura

Dig/Analog Clock

El rellotge Analógic (al principi digital), el pot veure l'usuari una vegada entra al web. No pot fer res més amb ell.

Formulari

El formulari és la part amb més accions per l'usuari. On pot afegir les dades per la reserva i seleccionar la destinació. A més de marcar el descompte.

Reserves

Les reserves es poden veure i eliminar, d'aquí les dues accions que pot fer l'usuari.

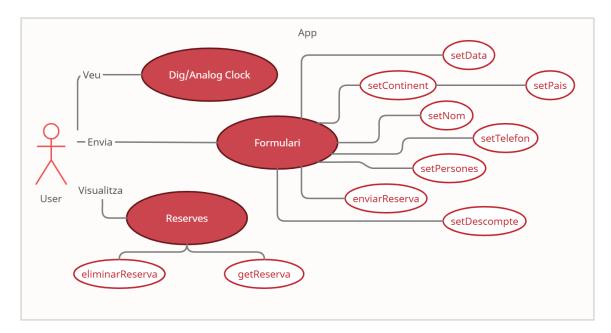


Diagrama d'estats

Estat Inicial

s'accedeix a la pàgina i es mostra tot el contingut

Mostrar Rellotge/Formulari/reserves

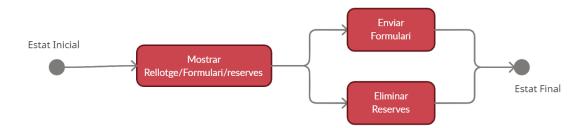
Apareix el rellotge, juntament amb el formulari i el llistat de reserves, a partir d'aquí el usuari pot realitzar el formulari, eliminar reserves, etc (mirar diagrama casos d'ús).

Enviar Formulari

L'usuari realitza el formulari i l'envia.

Eliminar Reserves

l'usuari pot eliminar la reserva desde la visualització d'aquestes.



Disseny de la base de dades

Seguint els Diagrames de casos d'us, de classes i d'estats, hem arribat a la conclusió de la necessitat d'una base de dades (senzilla) però essencial, ja que contindrà una taula anomenada Reserves, on s'emmagatzemen els formularis realitzats.

Reserves		
id	INT	
dat	a DATE	
pai	s STRING	
noı	m STRING	
tele	efon INT	
per	sones INT	
pre	u FLOAT	

Diagrama de classes

El diagrama de classes ens ajuda amb l'estructura del backend i la validació de les dades que vénen del front, afegir-les a la base de dades i enviar-les al front perquè es visualitzin.

Classe reserva

La classe Reserva forma és el Model, on donem forma a les dades de la base de dades en un Objecte a través dels constructors, getters i setters adients.

Classe Connexió

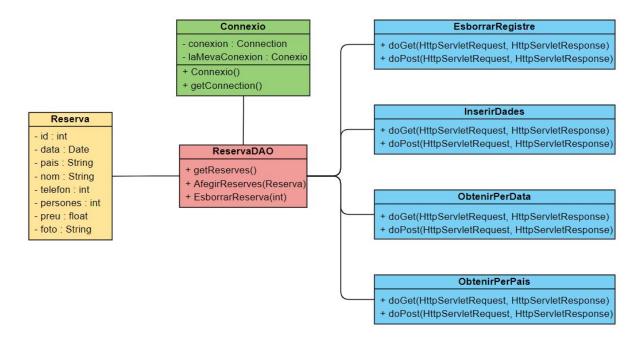
La classe Connexió s'encarrega de realitzar la connexió a la base de dades quan la necessitem per buscar dades, afegir o eliminar.

ReservaDAO

La classe ReservaDAO fa de pont entre el controlador i el model, en aquesta classe agafarem les reserves a través del métode getReserves(), afegirem noves reserves utilitzant l'objecte Reserva amb AfegirReserves(Reserva) i Esborrar aquestes utilitzant un Int que ens enviarà el front-end.

Servlets

Les classes en blau son els servlets (controlador). s'encarregaran d'agafar les dades del front-end i executar les ordres cap a les altres classes.

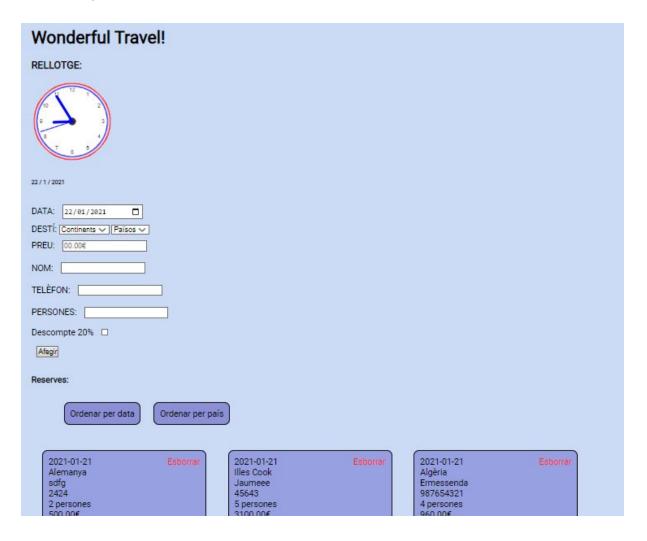


Proves unitàries

Primera impressió

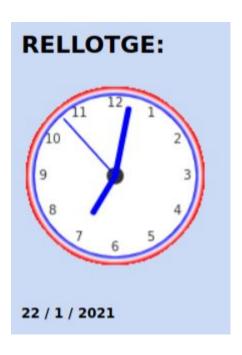
Al entrar a la pàgina trobarem un títol i un subtitol amb el rellotge analógic, la data d'avui i el formulari per afegir la reserva.

A continuació es pot veure les reserves, separades en quadres amb les dades i amb el botó d'esborrar per eliminar-les.



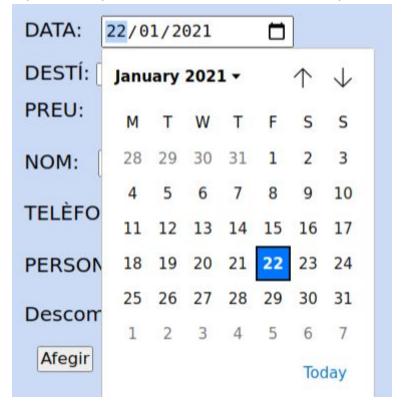
Rellotge:

Al principi de la pègina es veu el rellotge analègic i la data d'avui.



Formulari

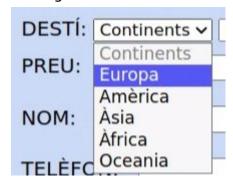
El primer camp es la Data on s'obre un calendari i podem seleccionar el dia que vulguem



El segon camp es el destí on per defecte apareix la entrada continents i països buit:



Una vegada selecciones un continent:



Pots seleccionar un país d'aquest:



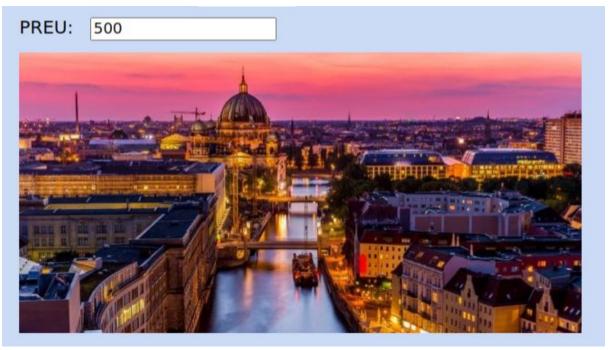
Si intentes seleccionar un país sense haver seleccionat el continent, no apareix cap pais:



Una vegada s'ha seleccionat el país s'emplena el preu en el següent apartat:



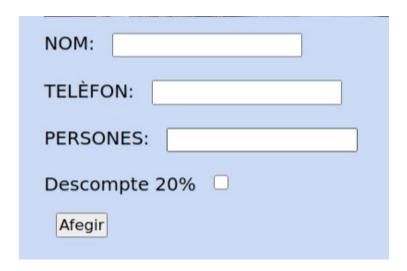
I també apareix una foto del païs (la mateix que la del llistat de reserves):



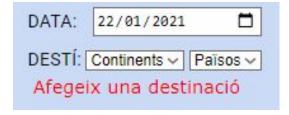
Si passem el ratolí per sobre de la foto, es fa més grossa:



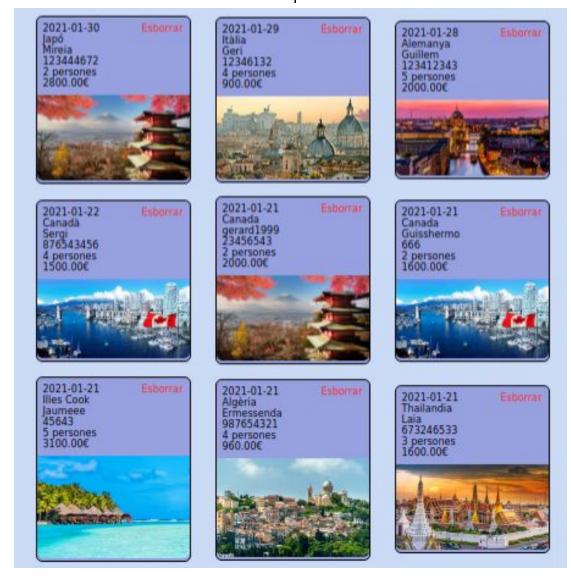
A continuació apareixen els camps on s'han de posar les dades del client i el botó de descompte que redueixi el preu de la reserva:



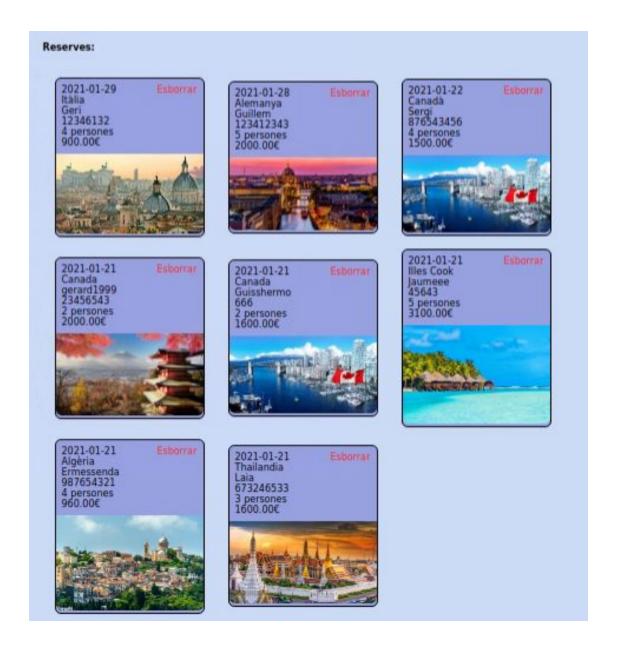
Si hi ha un error en les dades introduïdes o algun camp està buit, no s'envia el formulari i surt un error sota del camp.



A continuació el llistat de les reserves que hi han a la base de dades:



Es poden esborrar les reserves. Per exemple esborrem la primera al Japó:



A més, hi ha una opció que et permet ordenar les reserves per ordre cronològic o bé alfabèticament si parlem del país:

Ordenar per data Ordenar per país

Propostes de millora

- Maximizar optimització de la base de dades (tinyint, no deixar posar un número de telèfon no vàlid, etc.
- Optimitzar imatge per tal de que sigui més fluida alhora de fer-se gran
- Ordenar per data i país Fet
- Utilitzar Bootstrap
- Utilitzar SASS

Conclusions

En aquest projecte hem après com utilitzar i programar en Javascript i Java, així com la connexió a la base de dades mitjançant el model DAO.

Un altre vegada s'ha corroborat el fet de saber els conceptes del MVC per a la realització d'aquest projecte.

També ens hem pres aquest projecte com un entrenament pel projecte i hem intentat utilitzar els recursos que tenim a les nostres mans per realitzar-lo.

Les propostes de millora ens ajudaran saber quins podrien ser els camins a seguir en els pròxims projectes.