

Manual Técnico

Tecnologías

La aplicación está programada en el lenguaje **Java** usando **JavaFX** como framework visual.

Estructura del código fuente

La aplicación consta de 4 pantallas en formato **.fxml** con sus respectivos controladores **.java**, encontrándose en las carpetas **scenes** y **controllers** respectivamente. Por otro lado, tenemos las carpetas **content** y **util**. La primera contiene archivos relacionados con el contenido en cuanto a textos de la aplicación (preguntas, recomendaciones por niveles, etc). La carpeta **util** contiene 2 archivos **.java** centrados en contener funciones que sirven para darle funcionamiento a la aplicación.

Manejo de datos

Entre pantalla y pantalla deben persistir algunos datos, tales como el nombre ingresado en el login para mostrarlo en la pantalla de menú principal. Este “state” improvisado se guarda en una variable que se encuentra en todos los archivos llamada **superSecretDataStorage**, la cual se va actualizando y se pasa como parámetro al método **init** logrando así mantener datos importantes en toda la app.

UI

La UI usa un archivo **.css** ubicado en la carpeta **styles** para definir algunos estilos generales, tales como los botones y el fondo gradient que se ve en todas las pantallas.

Adicionales

En el menú principal, se encuentra un saludo al usuario, el cuál es dinámico y cambia dependiendo de la hora del sistema. Este se calcula en el metodo **getTimeBasedGreeting** de **DateTimeUtil.java**.