

Entrega 2 "Lost & Found" grupo 17.

Como ya se sabe, nuestro grupo decidio hacer un lost and found que se aplica en la UANDEs. Si una persona encuentra un objeto, puede subirlo a esta plataforma, añadiendo una descripcion para poder identificarlo, y tambien se agrega una ubicacion de donde fue encontrado.

Encambio si una persona quiere buscar un objeto, el programa va a mostrar una lista on todos los objetos perdidos, con su descripcion y el lugar donde fueron encontrados, que estan identificados con un codigo unico para cada uno.

Si el usuario es administrador, va a tener acceso a mas opciones que un usuario comun. Estas opciones son: "Ver Usuarios " que muestra a todos los usuarios que estan registrados en la aplicacion. "Ver Objetos Encontrados" donde se muestran todos los objetos que han sido encontrados, tambien muestra el usuario que lo perdio y el que lo encontro La opcion "Añadir Usuario" es util por ejemplo, el momento en que una persona se cambio de universidad y tiene algunos problemas con la universidad y sus datos no han sido actualizados en la base de datos, el administrador podra agregarlo y que pueda ocupar la aplicacion sin ningun problema. con "Ver Calificaciones" se pueden apreciar como los usuarios se estan comportando, si se ve que una persona esta teniendo muy malas calificaciones, se analizara su situacion y se podria ocupar la opcion "Eliminar Usuario", para asi evitar el mal uso del programa y tener una experiencia mas grata.

Se crearon 5 Clases de objetos para que este programa pudiera funcionar.

1. Inbox:

Esta clase es la que genera la conexion entre el usuario que perdio el objeto y el usuario que lo encontro.

2. Objeto

Esta clase nos permite definir los objetos perdidos y encontrados.

Tambien consta con el metodo Info0() que nos entrega el nombre del objeto, quien lo perdio, en donde y por quien fue encontrado, este metodo se ocupa en la opcion "Ver Objetos Encontrados" del administrador.

3. Ubicacion

Aca obtenemos el lugar donde fue encontrado/perdido el objeto y tambien nos entrega una indicacion del lugar, esto es util para los alumnos nuevos que no saben bien donde estan los edificio/lugares de la universidad.

Aca se implementa el metodo reconocer() donde se reconoce si el lugar del objeto perdido coincide con la ubicacion.

4. Usuario

Aqui es donde se definen los usuarios de la aplicacion, en este caso serian los Alumnos de la UANDES.

En esta clase se implementan distintos metodos.

- Mostrar: tal como nos dice su nombre, nos muestra los usuarios en la app.
- VerCalificaion: propia del administrador, muestra las calificaciones de los usuarios.
- ReconocerUsuario: reconoce al usuario.(valga la redundancia)

Por ultimo esta Program donde se se compila el programa. Luego de iniciar sesion se tienen 8 opciones:

opcion 1 = Ver Usuarios(SOLO ADMINISTRADORES)

opcion 2 = Ver Objetos Perdidos

opcion 3 = Ver Objetos Encontrados(SOLO ADMINISTRADORES)

opcion 4 = Agregar Perdida De Objeto

opcion 5 = Añadir Usuario(SOLO ADMINISTRADOR)

opcion 6 = Ver Calificaciones(SOLO ADMINISTRADOR)

opcion 7 = Eliminar Usuario(SOLO ADMINISTRADOR)

opcion 8 = Salir

-Ver la documentacion de uso para saber que hace cada opcion-