

Entrega 4 / Grupo 3 – Supuestos

1. Consideramos 4 tipos diferentes de usuarios: común, privado/o no, premium/o no, y un usuario administrador. Los 4 comparten ciertas características, pero cada uno tiene algunos atributos únicos, que se pueden apreciar en el UML.
2. Hicimos una clase gestor, que estará completamente encargada de manejar toda interacción para guardar información y cargarla también tiene métodos estáticos que fueron necesarios para realizar distintos procesos a lo largo del código.
3. Cada contenido tiene un ID numérico único, guardado en formato int, para facilitar la búsqueda de este.
4. Se espera que los usuarios, a la hora de importar canciones y videos, no se vuelva a mover el archivo o se tendrá que importar de nuevo.
5. En cuanto a funcionalidades extra: Implementamos un minijuego de snake el cual básicamente funciona igual que el viejo Snake de celular, y se controla con las Teclas de Flecha (Arrow Keys) del teclado.

Como segunda funcionalidad implementamos una alarma, cosa de que si el usuario se olvida del mundo escuchando música o viendo videos, puede dejar una alarma preparada que le recuerde que debe volver al mundo real.

6. En términos generales, el programa presenta las mismas funcionalidades que en la entrega 3 usando las mismas clases para su funcionamiento, adicionalmente se añadió el Usuario administrador, cuyo usuario es: admin@admin.cl y su contraseña es: ADMIN, se arreglo el manejo de ventanas de modo que en vez de mantener múltiples ventanas abiertas a la vez solo se mantenga la que está en uso, se cambió el diseño del programa por uno más agradable a la vista del usuario y más plano, de modo que su uso sea más intuitivo (entrega anterior demasiada diferencia de colores entre menu canciones y menu videos). finalmente se arreglaron fallas del programa que se encontraron desde la entrega pasada.