



# Central Nuclear PROG II

PRACTICA 3 part 2  
Fet per: Lluís Munné e Ignacio Dalmau

Grup: D00



Data d'entrega: 25/5/2025

## Índex

1. Expliqueu quines classes has pogut reutilitzar de la pràctica 3 part 1 per a fer la part 2. Quins canvis sobre les classes reutilitzades has necessitat fer i perquè.....	2
2. Imagina que un company teu et passés la seva implementació de la classe Dades perquè la substituïssis en el teu codi, quines modificacions serien necessàries en la vista i el adaptador? Com es relaciona la interfície InDades amb la pregunta anterior? Justifica la resposta. ....	2
3. Quines conseqüències tindria que el mètode mostralIncidencies de la classe Adaptador retornés una llista d'objectes de la classe Incidència en lloc d'un String? .....	2
4. Indiqueu quins tipus d'esdeveniments heu fet servir al vostre codi.....	2
5. Explica quins canvis hauríeu de realitzar en l'aplicació si es volgués afegir la funcionalitat següent: En iniciar l'aplicació cal obrir una subfinestra en la qual l'usuari ha d'introduir el seu nom i aquest quedi registrat.....	3
6. Observacions generals. ....	3

## **1. Expliqueu quines classes has pogut reutilitzar de la pràctica 3 part 1 per a fer la part 2. Quins canvis sobre les classes reutilitzades has necessitat fer i perquè.**

- Totes les classes utilitzades en la Part 1 de la Pràctica les hem pogut reutilitzar exceptuant l'InciadorCentralUB i el Menú.
- Hem tingut de realitzar pocs canvis, però els més importants han sigut crear constructors copies a les classes de Reactor, Bombarefrigerant i del Sistema de Refrigeració, per a poder fer que els canvis en la configuració dels components es realitzin només al pulsar al boto de Aplicar Canvis i no instantàniament. També hem creat diversos getters en la classe CentralUB, com el getAdaptador per tal de tenir un accés més directe als mètodes d'aquest només creant una centralUb i també hi he afegit un nou getter al adaptador per a retornar la Bitacola del dia actual, per a la finalització del dia.

## **2. Imagina que un company teu et passés la seva implementació de la classe Dades perquè la substituïssis en el teu codi, quines modificacions serien necessàries en la vista i el adaptador? Com es relaciona la interfície InDades amb la pregunta anterior? Justifica la resposta.**

- En cas de que per un motiu o altre tinguéssim de realitzar canvis en la nostra classe de Dades, aquest no requereixen que es modifiqui la classe de adaptador (potser només una mica en l'estructura dels prints per a que quedi bonic o no es repeteixin, però res realment important en el funcionament del programa) almenys que s'afegeixin nous mètodes més enllà del InDades en la classe Dades, que llavors s'haurien de fer altres de nous corresponents en la classe Adaptador. La vista depens exclusivament del adaptador i mai interactua directament amb les dades, per lo que almenys que s'hagi afegit nous mètodes en la classe dades més enllà de InDades que hagin fet que calguessin canvis en l'adaptador, no caldria modificar la vista.
- La interfície InDades ens serveix de guia alhora de fer la classe Dades ja que indica quins mètodes ha de tenir, quina funció han de complir i que han de retornar, per lo que si es respecte el InDades i no s'afegeixin més mètodes, tots els alumnes haurien de tenir una classe Dades molt semblant amb mètodes que realitzen la mateixa funció tot hi no ser idèntics, per lo que no caldria modificar ni el adaptador ni la vista per a que el codi funcione independentment de quin alumne li haguem agafat la classe Dades.

## **3. Quines conseqüències tindria que el mètode mostraIncidencies de la classe Adaptador retornés una llista d'objectes de la classe Incidència en lloc d'un String?**

- Doncs que en la visualització de Dades de la Pràctica s'hauria de passar primer a String la llista abans de poder-la col·locar al textArea, sinó donaria error i no ho podríem fer.

## **4. Indiqueu quins tipus d'esdeveniments heu fet servir al vostre codi.**

- Hem fet servir esdeveniments de actionperformed ja que la majoria d'objecte dels panels de vista són botons, però també perquè no hem trobat cap necessitat d'utilitzar altres tipus d'esdeveniments.

**5. Explica quins canvis hauríeu de realitzar en l'aplicació si es volgués afegir la funcionalitat següent: En iniciar l'aplicació cal obrir una subfinestra en la qual l'usuari ha d'introduir el seu nom i aquest quedi registrat.**

- Crearíem un JDialog que s'activaria al iniciar el panel principal que contindria un JTextArea que indicaria a l'usuari que ha d'escriure el seu nom i un JTextField on l'usuari escriuria el seu nom, aquest JTextField tindria un Listener que al acabar d'escriure el nom el guardes. Podríem fer que el nom sortís escrit en un JTextArea (per exemple en el de l'inici juntament amb el dia etc.) per a que l'usuari sàpigues que el seu nom s'ha enregistrat bé i podríem però això ja seria secundari.

**6. Observacions generals.**

- No ha sigut una pràctica gaire llarga ni tampoc difícil si havies fet el tutorial abans, tot hi així considero que ha sigut la pràctica on més hem après en menys temps, creiem que hi hauria d'haver un tutorial com aquest cada cop que fem una pràctica amb una "mecànica" nova, ja que ens ajuda molt a entendre abans de posar-nos a la feina i evita que ens confonem en excés.  
La primera part de la pràctica ha estat ben construïda i només li hem tingut d'afegir uns canvis mínims per a poder realitzar totes les funcions que ens demanaven per aquesta pràctica.