



# Prácticas Java

## T02 FernanStarter

### Introducción

En este tema vas a realizar:

- El sistema de acceso
- Menús de usuario
- Vista del proyecto
- Sistema de financiación de proyectos

Todo ello, siguiendo las recomendaciones de código limpio y controlando todos los posibles errores.

Recuerda que tienes una explicación general de toda la práctica en su conjunto en el documento “Práctica obligatoria 24-25 Explicación general – FernanStarter.pdf”.

### Usuarios

El sistema va a disponer de 3 perfiles de usuarios:

- Administrador: acceso total.
- Gestor: crea, modifica y elimina los proyectos.
- Inversor: puede participar financiando proyectos siempre que tenga saldo suficiente.

En tu aplicación, crea directamente en el código un usuario administrador, uno gestor y 2 inversores. Para cada uno tendrás que almacenar su nombre y contraseña.

### Sistema de acceso

Para el sistema de login se pedirá usuario y contraseña directamente en consola.

Si el inversor o gestor introducen mal la contraseña 3 veces seguidas, se **bloquearán** no permitiendo iniciar sesión hasta que el administrador los desbloquee.

### Proyectos

Inicialmente, la aplicación empieza sin proyectos, pero el gestor va a poder crear hasta 3 proyectos con la siguiente información para cada uno:

- Nombre
- Descripción
- Categoría (arte, tecnología, cine, música, juegos, comida, moda...)
- Cantidad necesaria
- Cantidad financiada hasta el momento
- Fecha inicio de apertura para recibir inversiones



# Prácticas Java

- Fecha fin de cierre de las inversiones
- Recompensas. Inicialmente limitadas a 3 por proyecto. Listado de recompensas ofrecidas por el promotor del proyecto (cada una incluye una descripción y precio de la misma).

## Menú inversor

**Mis inversiones:** Listado de todos los proyectos en los que ha invertido. Para cada uno, muestra nombre, categoría y cantidad con la que participa. Submenú con vista detallada del proyecto seleccionado con toda su info.

**Proyectos:** Listado de todos los proyectos de la plataforma creados por el gestor. Muestra nombre, categoría, cantidad necesaria y cantidad financiada hasta el momento. Submenú con vista detallada del proyecto con toda su info.

**Cartera digital:** Muestra el saldo del usuario actual y tiene una función que permite añadir saldo. Imprescindible para que pueda invertir en los proyectos.

**Invita a un amigo:** Muestra un listado de amigos referidos y tiene una función para añadir nuevos amigos mediante su correo electrónico. De momento el listado de amigos será una cadena de texto a la que se le concatenan los correos...

**Configuración:** Opciones de cambio de contraseña y nombre de usuario.

**Cerrar sesión:** Sale de la vista del usuario actual y vuelve al login.

## Menú gestor

**Mis proyectos:** Listado de todos los proyectos creados por él. Para cada uno, muestra nombre, categoría, cantidad necesaria y cantidad financiada hasta el momento. Submenú con vista detallada del proyecto seleccionado con toda su info, opción para modificar cualquiera de sus datos y eliminarlo (sólo los creados por él).

**Configuración:** Opciones de cambio de contraseña y nombre de usuario.

**Cerrar sesión:** Sale de la vista del usuario actual y vuelve al login.

## Menú administrador

**Panel de Control:** Opciones para bloquear/desbloquear usuarios.

**Proyectos:** Listado de todos los proyectos de la plataforma creados por el gestor. Muestra nombre, categoría, cantidad necesaria y cantidad financiada hasta el momento. Submenú con vista detallada del proyecto con toda su info, opción para modificar cualquiera de sus datos y eliminarlo.

**Configuración:** Opciones de cambio de contraseña y nombre de usuario.

**Cerrar sesión:** Sale de la vista del usuario actual y vuelve al login.



# Prácticas Java

## Vista detallada de un proyecto

En los apartados en los que se tenga que mostrar la vista detallada del proyecto, además de todos los datos del mismo, se mostrará un **gráfico de barras** con la financiación conseguida hasta el momento (entre el 0 y 100%).

Importante mostrar las recompensas que ofrece el proyecto porque en esta vista, si el usuario es inversor, se le tiene que ofrecer la opción de invertir en el proyecto seleccionando una de las recompensas.

## Repositorio en GitHub

Crear un repositorio en GitHub para el proyecto. Práctica tras práctica se irá actualizando con los cambios que se vayan implementando.

Un alumno creará el repositorio privado y añadirá como colaboradores al compañero de prácticas y al profesor (usuario [elblo](#)).

## Entrega de la práctica

La entrega de la práctica se hará en la Moodle en un archivo .zip con lo siguiente:

- a. Documentación del programa a modo de manual de usuario. Especificar en el documento la URL del repositorio de GitHub.
- b. Fichero .java con el código.