

# **Práctica Metodología de la programación 2021-2022**

**Autor: Javier García Seller** [j.garcias.2020@alumnos.urjc.es](mailto:j.garcias.2020@alumnos.urjc.es)

### **1. Diseño UML:**

La gran parte del diseño la ocupa el usuario con la creación de personaje, mediante un factory method, la creación de esbirros, con otro factory method. También cabe destacar que se ha implementado un patrón Observer, el sistema(main) haciendo como observable y el usuario como observer, para que cada vez que un admin validara una oferta se notificara a los usuarios correspondientes.

### **2. Código:**

El main, el usuario y el personaje son las clases con más código ya que son las que implementaban casi toda la funcionalidad de la aplicación. A parte de las funciones expuestas en el diseño UML se han añadido de más para optimizar el código, como por ejemplo las funciones de impresión para pedir las opciones o mostrar datos del personaje, así como también se han añadido funciones para comprobar resultados y así poder continuar con la ejecución del código. Todo el sistema es serializable por lo que toda la información se guarda en un archivo para aportarle persistencia. La parte que más me ha dado que pensar ha sido la forma en que tenía que implementar el patrón observer y como notificaba a los usuarios según a lo que se habían suscrito.

### **3. Tests:**

Se han realizado tests en las funciones principales del sistema como el registro de usuarios, el login, banear un usuario, crear personajes, crear esbirro, notificar a los usuarios, creación de oferta, añadir equipo al personaje. Todas ellas han sido probadas con todo tipo de datos para comprobar si había algún error o cogía algún dato que no tenía que coger, si había alguna que daba error se solucionaba al instante para que funcionase correctamente.