

Manual Proyecto U5 PSP

Jon Maneiro García

[Instalación/Preparación](#)

[Información](#)

[Parte Servidor](#)

[Parte Cliente](#)

Instalación/Preparación

El programa actualmente no necesita ningún tipo de instalación, con tener una copia del mismo sería suficiente. Aunque valdría la pena mencionar que, al estar subido en Git, los certificados no son únicos. Volver a generarlos sería una opción.

Información

Toda la aplicación es presentada mediante la consola, aun así, no es complicada de utilizar, ya que dispone de muy pocas instrucciones.

El programa utiliza una conexión mediante Sockets para simular en local una conexión entre Cliente/Servidor.

Los certificados que aparecen se han creado utilizando el keygen disponible en Java.

Para permitir el acceso “simultáneo” de dos clientes, el servidor lanzará un hilo cada vez que se detecte una nueva conexión por parte de los clientes.

Puede que quede poco profesional, pero merece la pena comentar que al programa le faltan varias comprobaciones que han decidido dejarse de lado en pos de terminarlo. No deberían de afectar al programa, según las pruebas realizadas, pero este no es el estado en el que deseaba entregarlo.

Parte Servidor

El servidor se encarga de las cosas que ocurran de fondo, así como conectarse con los distintos ficheros que hacen las veces de Base de Datos.

El servidor está dividido en dos partes: La clase ejecutable “Servidor.java” que será la que deba ejecutarse primero, al iniciar el programa; y, la clase “HiloServidor.java” que será la que lleve la lógica individual de cada conexión por parte del cliente.

La clase ejecutable se encarga de recibir esas conexiones, y asignarles un hilo de trabajo individual.

Parte Cliente

La parte cliente será con la que se interactúe. Una vez se inicie, tendremos a nuestra disposición dos opciones:

- Iniciar Sesión: si se dispone de una cuenta, bastará con introducir el Usuario y Contraseñas con la cual se hizo el registro.
- Registrarse: El Programa pedirá varios datos por pantalla(Se comprueba que sean correctos) y creará tanto la Cuenta de Usuario como la Cuenta Bancaria.

Una vez seguida cualquiera de las opciones correctamente, se abrirán otras 2 opciones:

- Consultar Saldo: Introduciendo una Cuenta Bancaria, el servidor devolverá su saldo.
- Transferencia: Se introduce la cuenta de Origen, y la cuenta de Destino; la cantidad de dinero a transferir y el servidor enviará un código a modo de Doble Factor de Autenticación.