



# Centro Pokémon

*Proyecto Ambulatorio*

*Grupo 4: Roberto, Pepe, Jesús, Mar*



**Accede al github:**

[https://github.com/apoza89m/centro\\_pokemon](https://github.com/apoza89m/centro_pokemon)



**Unete al trello:**

<https://trello.com/invite/eddamtg/ATTI228377f897d64ff084d349465af93eb8885E64AF>

# Índice

---

|   |           |
|---|-----------|
| Índice  | 1         |
| <b>Introducción</b>   | <b>2</b>  |
| Fase 1. Metodología, Planificación y Diagramas                | 2         |
| Fase 2. Preparación de entornos y primeros desarrollos        | 2         |
| <b>Metodología</b>  | <b>3</b>  |
| Roles   | 3         |
| Herramientas utilizadas                                       | 3         |
| Ceremonias  | 3         |
| <b>Planificación</b>  | <b>6</b>  |
| Diagrama de Gantt   | 6         |
| Trello  | 6         |
| <b>UML</b>  | <b>7</b>  |
| Modelo E/R  | 8         |
| <b>Testing base de datos y CRUD</b>                           | <b>9</b>  |
| Se crea una enfermera y se comprueba que funciona la herencia | 11        |
| <b>Ambulatorio   Bibliografía</b>                             | <b>12</b> |

# Introducción

## Fase 1. Metodología, Planificación y Diagramas

El objetivo final de esta fase es definir una metodología de trabajo de equipo, identificando los roles y generando las primeras documentaciones al respecto.

Parte de esa documentación deberá ser: Identificación de roles, Documentación inicial del proyecto, Diagrama de Gantt, Diagrama UML (Clases) y Modelo Entidad/Relación (Básico - al menos 3 entidades), así como cualquier otra información adicional que se considere r

**Fecha límite: Domingo 21 de Abril - Lunes 8:00**

## Fase 2. Preparación de entornos y primeros desarrollos

En esta fase, con las ideas más o menos claras del reparto del trabajo para el desarrollo se solicita un Producto Mínimo Viable (Prototipo) de la aplicación, para ello deberá realizarse el desarrollo y despliegue de la BBDD, la lógica básica para conectarse a la misma, así como las primeras entidades y su CRUD.

A nivel de Entornos, deberéis empezar con las actas de Ceremonias así como la creación y configuración del proyecto colaborativo en Github. Por último, se deberá crear el tablero colaborativo en Trello y añadir las tareas principales identificadas en el Diagrama de Gantt.

**Fecha Límite: Domingo 28 de Abril - Lunes 8:00**

# Metodología

## Roles

El equipo de desarrollo está compuesto por Pepe, Mar y Jesús, quienes trabajan incansablemente para llevar a cabo los proyectos asignados. Su dedicación y habilidades son fundamentales para el éxito del equipo.

Dirigiendo el proceso de desarrollo ágil está Roberto, el Scrum Master. Su experiencia y liderazgo aseguran que el equipo siga las mejores prácticas de Scrum y se mantenga enfocado en alcanzar los objetivos establecidos.

Con este equipo altamente competente y comprometido, estamos listos para enfrentar cualquier desafío y llevar nuestros proyectos hacia el éxito¡Seguimos!

## Herramientas utilizadas

- Google drive (documentación)
- Trello (organización)
- Excel (organización)
- Discord (comunicación)
- Git (control de versiones)
- IDE (desarrollo)
- draw.io (diseño)
- mySQL (base de datos)

## Ceremonias

**17/04/2024**

En la reunión del día 17/04/2024, revisamos el progreso del proyecto; Jesús actualizó el tablero de Trello con las tareas asignadas, Roberto mostró el avance en el diagrama de Gantt y ajustó los plazos, Mar discutió los cambios en el modelo entidad-relación según las necesidades, Pepe compartió el diagrama UML actualizado para clarificar la estructura del proyecto, todos intercambiaron ideas basadas en la investigación para mejorar el proceso. ¡Seguimos!

---

**19/04/2024**

Reparto de trabajo:

Jesús y Pepe se encargaron de crear las primeras tablas de la base de datos, sentando así las bases del proyecto. Después, se revisó minuciosamente el trabajo realizado para garantizar su integridad.

Para visualizar la estructura de la base de datos, Pepe utilizó UML, mientras que el Modelo E/R lo realizó Mar y ayudó a definir las entidades y relaciones.

La discusión con el líder Roberto permitió explorar diferentes enfoques para mejorar la eficiencia del sistema.

Este proceso sentó las bases sólidas para el desarrollo futuro del proyecto.

---

**25/04/2024**

Llegamos a abordar los comentarios y feedbacks recibidos para mejorar nuestro trabajo. A través de un análisis exhaustivo del diagrama UML, corregimos cualquier error o ajuste necesario para garantizar la coherencia y eficacia de nuestro diseño. Además, definimos claramente los roles de cada miembro del equipo, asegurando una distribución efectiva de responsabilidades para un progreso fluido del proyecto.

Durante la sesión, también nos dedicamos a asignar las tareas de esta semana, priorizando la creación de la base de datos y el desarrollo de las clases de Java, fundamentales para el avance del proyecto en curso.

Además, como parte de nuestra búsqueda de eficiencia y mejora continua, dedicamos tiempo a familiarizarnos y practicar con Git, explorando funcionalidades como clonar, realizar pull, push y merge. Esta experiencia nos permitirá gestionar de manera más efectiva nuestro repositorio de código, facilitando la colaboración y el seguimiento del progreso del equipo.

Con estas acciones, estamos optimizando nuestro proceso de trabajo y avanzando hacia nuestros objetivos de manera más sólida y coordinada. ¡Seguimos!

---

**27/04/2024**

Conexión bbdd: Se discutió la implementación de la conexión a la base de datos, identificando posibles mejoras y ajustes necesarios para garantizar un funcionamiento óptimo del sistema.

Reorganización del trabajo en grupo: Se tomó la decisión de reorganizar las tareas del equipo debido a modificaciones en los requisitos de la fase 2 del proyecto. Se evaluaron los cambios necesarios en la planificación y asignación de recursos para adaptarse a estas nuevas exigencias.

El equipo trabajó en conjunto para abordar estos temas y asegurar que el proyecto avance de manera efectiva y en línea con los objetivos establecidos.

---

**02/05/2024**

Hoy nos toca sumergirnos en el código. Vamos a estar resolviendo errores y dándonos una mano mutuamente. Si te topas con algún problema, no dudes en pedir ayuda. La clave está en trabajar juntos y aprender de nuestros errores.

¡Seguimos!

---

**08/05/2025**

Durante la sesión, asignamos las tareas modificando la base de datos del feedback dado

¡Seguimos!

---

**13/05/2024**

Comenzamos estructurando la presentación de manera clara y atractiva, agregamos elementos visuales impactantes y contenido relevante. Luego, nos aseguramos de dejar el PDF completo y bien formateado.

Dedicamos tiempo a dominar el código necesario para mejorar nuestra presentación, y finalmente, preparémonos para la grabación del video, practicando nuestro discurso y asegurándonos de tener todo el equipo listo.

¡Seguimos!

# Planificación

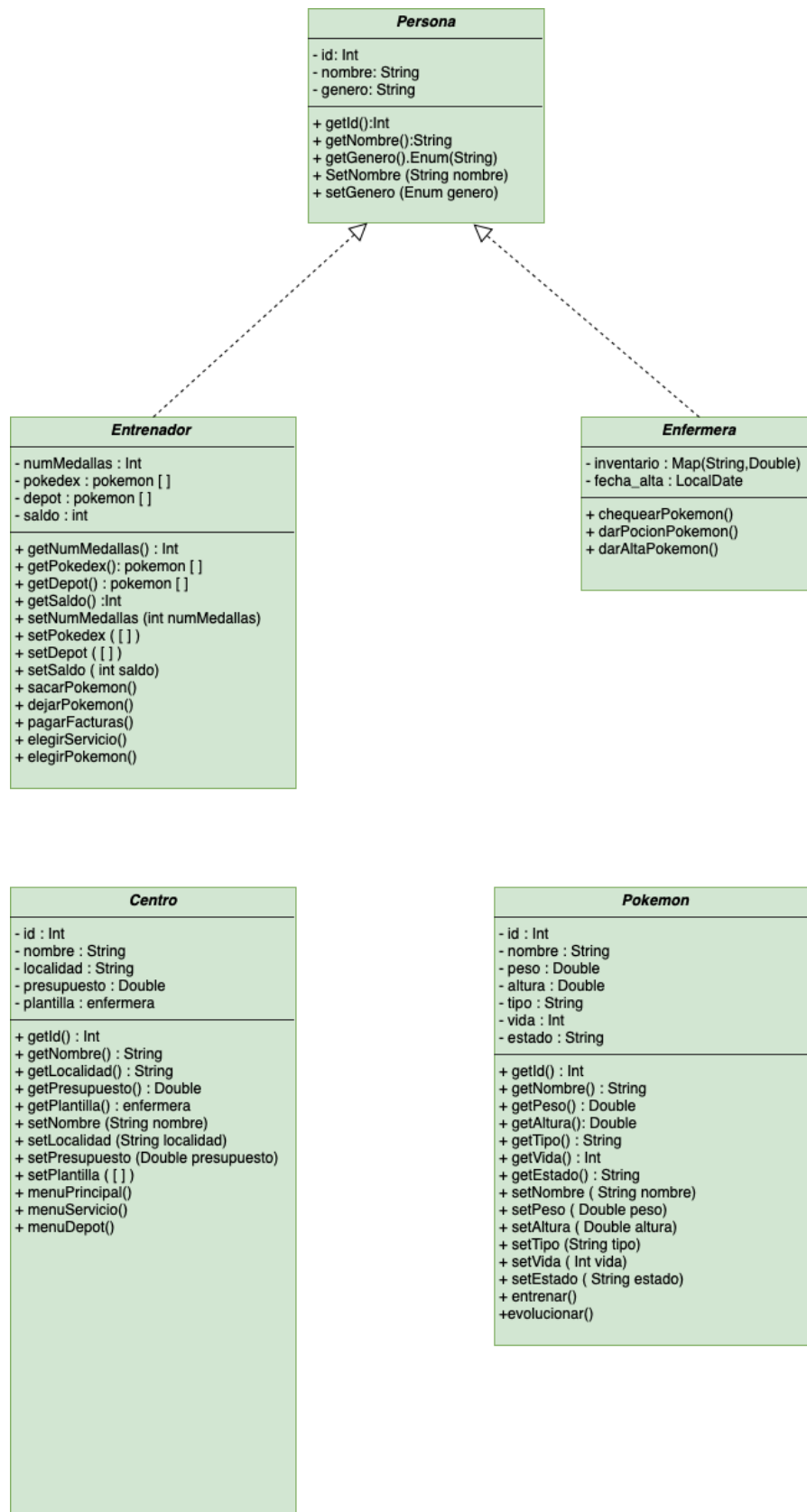
## Diagrama de Gantt

| RESPONSABLE DEL PROYECTO |  |                         | Grupo 4         |                  | FECHA    |              | 15/04 - 13/05      |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
|--------------------------|--|-------------------------|-----------------|------------------|----------|--------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|--------------------|---|---|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|---|---|---|----|
| TAREA                    | TÍTULO DE LA TAREA                             | RESPONSABLE DE LA TAREA | FECHA DE INICIO | FECHA DE ENTREGA | DURACIÓN | % COMPLETADO | SEMANA 1 (15 - 21) |   |   |   |   |   |   | SEMANA 2 (22 - 28) |   |   |   |   |   |   | SEMANA 3 (29 - 5) |   |   |   |   |   |   | SEMANA 4 (6 - 12) |   |   |   |   |   |   | 13 |
|                          |  |                         |                 |                  |          |              | L                  | M | X | J | V | S | D | L                  | M | X | J | V | S | D | L                 | M | X | J | V | S | D | L                 | M | X | J | V | S | D |    |
| 1                        | Metodología, Planificación y Diagramas         |                         |                 |                  |          |              |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   | / |    |
| 1.1                      | Identificación de roles                        | Equipo                  | 15/04/24        | 15/04/24         | 0        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1.2                      | Documentación del proyecto                     | Equipo                  | 15/04/24        | 12/05/24         | 27       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1.3                      | Plantear Diagrama de Gantt                     | Roberto                 | 17/04/24        | 12/05/24         | 25       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1.4                      | Diagrama UML                                   | Pepe                    | 17/04/24        | 22/04/24         | 5        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1.5                      | Modelo E/R                                     | Mar                     | 17/04/24        | 22/04/24         | 5        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1.6                      | Trello   | Jesús                   | 17/04/24        | 12/05/24         | 25       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 1.7                      | Reuniones                                      | Equipo                  | 15/04/24        | 12/05/24         | 27       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2                        | Preparación de entornos y primeros desarrollos |                         |                 |                  |          |              |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.1                      | Github   | Roberto                 | 22/04/24        | 29/04/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.2                      | Desarrollo y despliegue BBDD                   | Pepe,Jesús              | 22/04/24        | 29/04/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.3                      | Conexión BBDD                                  | Roberto                 | 22/04/24        | 29/04/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.4                      | Entidades                                      | Mar                     | 22/04/24        | 29/04/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.5                      | Logica JDBC                                    | Roberto                 | 22/04/24        | 29/04/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2.6                      | Ceremonias                                     | Mar                     | 22/04/24        | 13/05/24         | 21       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3                        | Sprint de Desarrollo                           |                         |                 |                  |          |              |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.1                      | Revisión de código                             | Roberto                 | 29/04/24        | 13/05/24         | 14       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.2                      | Pruebas de CRUD                                | Roberto,Jesús,Pepe      | 29/04/24        | 13/05/24         | 14       | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.3                      | Creación clases distintas                      | Equipo                  | 06/05/24        | 13/05/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.4                      | Pruebas de las clases con menú                 | Roberto,Jesús,Pepe      | 06/05/24        | 13/05/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.5                      | Unir todo en Git                               | Roberto                 | 06/05/24        | 13/05/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.6                      | Documentación final                            | Equipo                  | 06/05/24        | 13/05/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3.7                      | Presentación+demostración                      | Pepe,Equipo             | 06/05/24        | 13/05/24         | 7        | 100 %        |                    |   |   |   |   |   |   |                    |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |                   |   |   |   |   |   |   |    |

## Trello

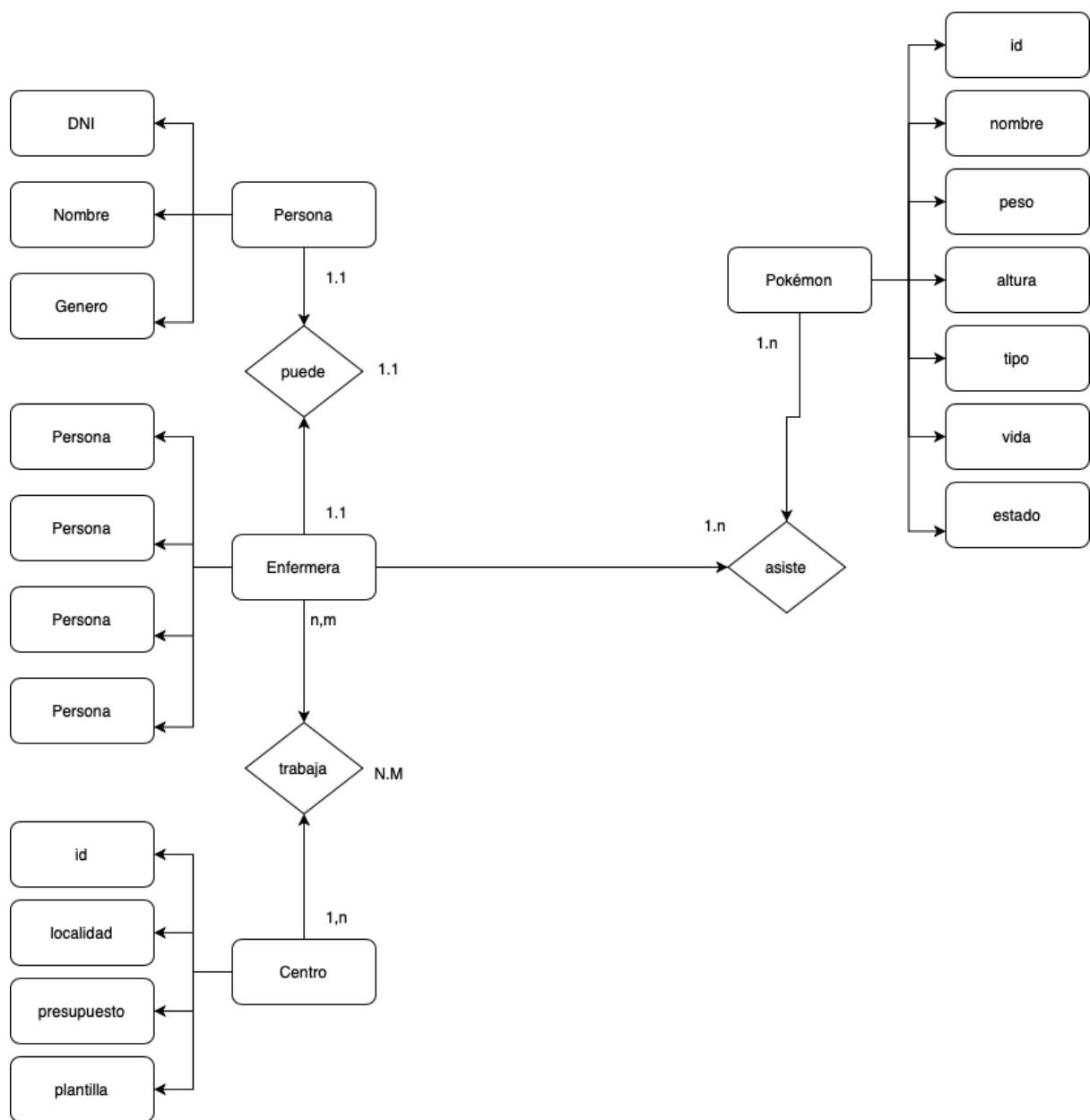


# UML



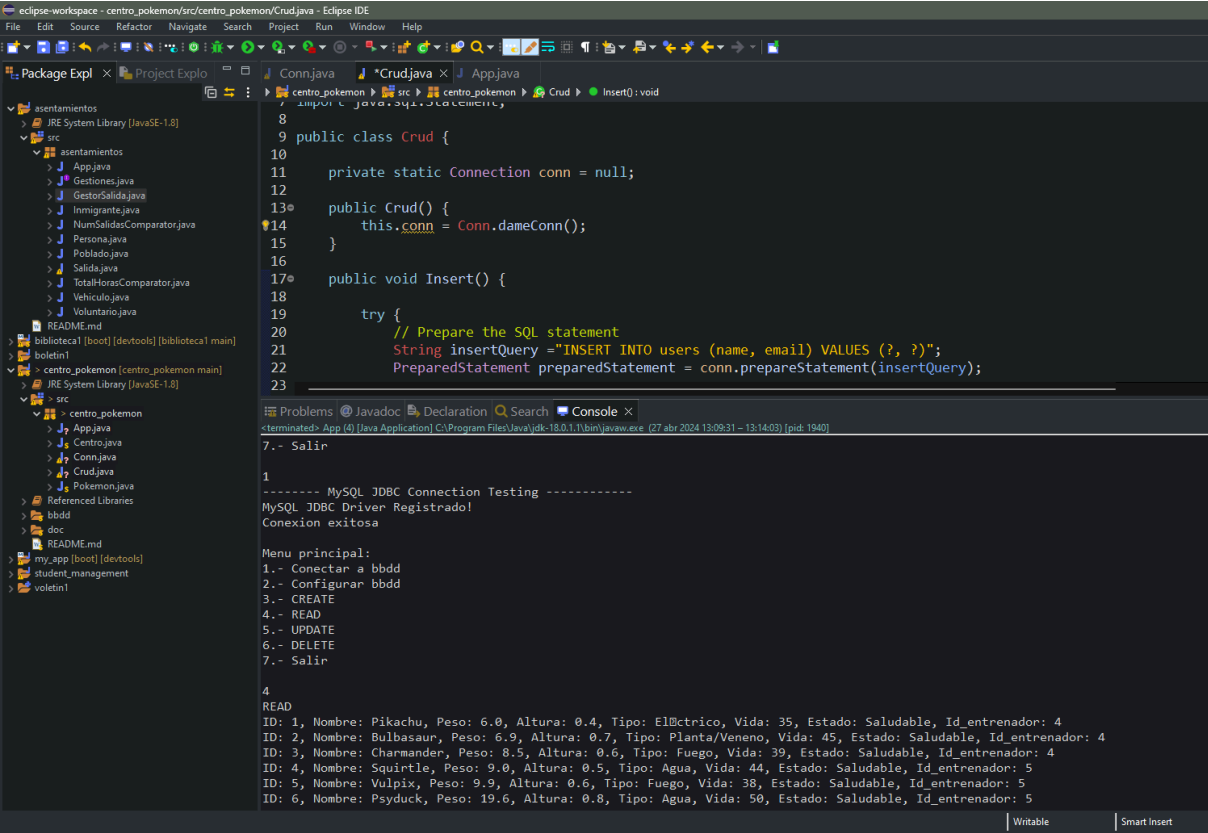


## Modelo E/R



# Testing base de datos y CRUD

Hemos realizado la siguiente prueba para testear la base de datos



The screenshot shows the Eclipse IDE with a project named 'centro\_pokemon'. The 'src' folder contains several Java files, including 'Crud.java'. The code in 'Crud.java' defines a 'Crud' class with methods for connecting to a database, inserting data, and displaying a menu. The console output shows the execution of the application, including the MySQL JDBC connection test results and the main menu.

```
7- Salir

1
----- MySQL JDBC Connection Testing -----
MySQL JDBC Driver Registrado!
Conexion exitosa

Menu principal:
1.- Conectar a bbdd
2.- Configurar bbdd
3.- CREATE
4.- READ
5.- UPDATE
6.- DELETE
7.- Salir

4
READ
ID: 1, Nombre: Pikachu, Peso: 6.0, Altura: 0.4, Tipo: Elctrico, Vida: 35, Estado: Saludable, Id_entrenador: 4
ID: 2, Nombre: Bulbasaur, Peso: 6.9, Altura: 0.7, Tipo: Planta/Veneno, Vida: 45, Estado: Saludable, Id_entrenador: 4
ID: 3, Nombre: Charmander, Peso: 8.5, Altura: 0.6, Tipo: Fuego, Vida: 39, Estado: Saludable, Id_entrenador: 4
ID: 4, Nombre: Squirtle, Peso: 9.0, Altura: 0.5, Tipo: Agua, Vida: 44, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 5, Nombre: Vulpix, Peso: 9.9, Altura: 0.6, Tipo: Fuego, Vida: 38, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 6, Nombre: Psyduck, Peso: 19.6, Altura: 0.8, Tipo: Agua, Vida: 50, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
```

```

    public void Select(String t) {
        try {
            // Create a statement
            Statement statement = conn.createStatement();
            // Execute a query
            String query = "SELECT * FROM " + t;

            ResultSet resultSet = statement.executeQuery(query);

            // Process the results
            while (resultSet.next()) {
                int id = resultSet.getInt("id_poke");
                String nombre = resultSet.getString("nombre");
                double peso = resultSet.getDouble("peso");
                double altura = resultSet.getDouble("altura");
                String tipo = resultSet.getString("tipo");
                int vida = resultSet.getInt("vida");
                String estado = resultSet.getString("estado");
                int id_entrenador = resultSet.getInt("id_entrenador");
                System.out.println("ID: " + id + ", Nombre: " + nombre + ", Peso: " + peso + ", Altura: " + altura + ", Tipo: " + tipo + ", Vida: " + vida + ", Estado: " + estado + ", Id_entrenador: " + id_entrenador);
            }
        } catch (SQLException e) {
            System.out.println("Error al leer");
            //e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```

Conn.java  *Crud.java  *App.java
centro_pokemon  centro_pokemon  App
1 package centro_pokemon;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 /**
6  * @name App.java
7  * @purpose main
8  * @author https://www.squash.io/how-to-connect-java-with-mysql/
9  * @version 1.0
10 */
11
12 public class App {
13
14     public static void menuPrincipal() {
15
16         System.out.println("----- Bienvenido al centro Pokemon -----");
17
18         Scanner sc = new Scanner(System.in);
19
20         Crud crud = null;
21
22         int selectMenu = 0;
23         while (selectMenu != 7) {
24             System.out.println("\nMenu principal: \n1.- Conectar a bbdd\n" + "2.- Configurar bbdd\n" + "3.- CREATE\n"
25                 + "4.- READ\n" + "5.- UPDATE\n" + "6.- DELETE\n" + "7.- Salir\n");
26             selectMenu = sc.nextInt();
27             switch (selectMenu) {
28                 case 1:
29                     crud = new Crud();
30                     break;
31                 case 2:
32                     Conn.configuraConn();
33                     break;
34                 case 3:

```

```

1
----- MySQL JDBC Connection Testing -----
MySQL JDBC Driver Registrado!
Conexion exitosa

Menu principal:
1.- Conectar a bbdd
2.- Configurar bbdd
3.- CREATE
4.- READ
5.- UPDATE
6.- DELETE
7.- Salir

4
READ
ID: 1, Nombre: Pikachu, Peso: 6.0, Altura: 0.4, Tipo: Elctrico, Vida: 35, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 2, Nombre: Bulbasaur, Peso: 6.9, Altura: 0.7, Tipo: Planta/Veneno, Vida: 45, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 3, Nombre: Charmander, Peso: 8.5, Altura: 0.6, Tipo: Fuego, Vida: 39, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 4, Nombre: Squirtle, Peso: 9.0, Altura: 0.5, Tipo: Agua, Vida: 44, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 5, Nombre: Vulpix, Peso: 9.9, Altura: 0.6, Tipo: Fuego, Vida: 38, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 6, Nombre: Bulbasaur, Peso: 6.9, Altura: 0.7, Tipo: Planta/Veneno, Vida: 45, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 7, Nombre: Charmander, Peso: 8.5, Altura: 0.6, Tipo: Fuego, Vida: 39, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 8, Nombre: Squirtle, Peso: 9.0, Altura: 0.5, Tipo: Agua, Vida: 44, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 9, Nombre: Vulpix, Peso: 9.9, Altura: 0.6, Tipo: Fuego, Vida: 38, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5
ID: 10, Nombre: Bulbasaur, Peso: 6.9, Altura: 0.7, Tipo: Planta/Veneno, Vida: 45, Estado: Saludable, Id_entrenador: 5

```

Se ha insertado un centro pokemón nuevo y comprobado que ha sido insertado y leído.

```
ID: 2, Nombre: Centro Pok mon Ciudad Plateada, Localidad: Ciudad Plateada, Presupuesto: 12000.0, Enfermera: 2
ID: 3, Nombre: Centro Pok mon Ciudad Celeste, Localidad: Ciudad Celeste, Presupuesto: 15000.0, Enfermera: 3

Menu principal:
1.- Conectar a bbdd
2.- Configurar bbdd
3.- CREATE
4.- READ
5.- UPDATE
6.- DELETE
7.- Salir

3
INSERT
1 row(s) inserted.

Menu principal:
1.- Conectar a bbdd
2.- Configurar bbdd
3.- CREATE
4.- READ
5.- UPDATE
6.- DELETE
7.- Salir

4
READ
ID: 1, Nombre: Centro Pok mon Pueblo Paleta, Localidad: Pueblo Paleta, Presupuesto: 10000.0, Enfermera: 1
ID: 2, Nombre: Centro Pok mon Ciudad Plateada, Localidad: Ciudad Plateada, Presupuesto: 12000.0, Enfermera: 2
ID: 3, Nombre: Centro Pok mon Ciudad Celeste, Localidad: Ciudad Celeste, Presupuesto: 15000.0, Enfermera: 3
ID: 4, Nombre: TORRE DE LOS GUZMANES, Localidad: La algaba, Presupuesto: 6000.0, Enfermera: 1
```

Se crea una enfermera y se comprueba que funciona la herencia

| Result Grid  |      |              |        |
|--------------|------|--------------|--------|
| Filter Rows: |      |              |        |
|              | id   | nombre       | genero |
|              | 5    | Jesus        | h      |
|              | 6    | Mar          | m      |
|              | 7    | Pepe         | h      |
|              | 50   | Esta to fasi | h      |
| *            | NULL | NULL         | NULL   |

| persona 1 x   |          |   |  |
|---------------|----------|---|--|
| Output        |          |   |  |
| Action Output |          |   |  |
| #             | Time     | Action  |  |
| ✓ 1           | 13:49:05 | SELECT * FROM ambulapokemon.enfermera LIMIT 0, 1000 |  |
| ✓ 2           | 13:49:17 | SELECT * FROM ambulapokemon.persona LIMIT 0, 1000   |  |

| Result Grid  |      |  |
|--------------|------|--|
| Filter Rows: |      |  |
|              | id   | inventario                                     |
| ▶            | 1    | {"pociones": 10, "ant dotos": 5, "ventas": 20} |
|              | 2    | {"pociones": 15, "ant dotos": 8, "ventas": 25} |
|              | 3    | {"pociones": 12, "ant dotos": 6, "ventas": 22} |
|              | 50   | NULL   |
| *            | NULL | NULL   |

## Ambulatorio | Bibliografía

[https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Centro\\_Pok%C3%A9mon](https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Centro_Pok%C3%A9mon)

[https://www.squash.io/how-to-connect-java-with-mysql/#google\\_vignette](https://www.squash.io/how-to-connect-java-with-mysql/#google_vignette)

