
TDS

AppVideo

Mengchen Huang G2.1 2021-2022

28-12-2021

Índice general

Diagrama de clases del dominio	3
Un diagrama de interacción UML	3
Una breve explicación de la arquitectura de la aplicación y decisiones de diseño que se consideran de interés para la comprensión del trabajo.	3
La aplicación está dividido en 3 capas, según el modelo de MVC:	3
Explicación de los patrones de diseño utilizados (directamente por haberlos implementado o indirectamente por formar parte de alguna librería Java usada como Swing o el servicio de persistencia proporcionado por los profesores de la asignatura).	4
Explicación sobre los componentes utilizados.	4
Tests unitarios implementados.	4
Un breve manual de usuario que explique cómo usar la aplicación	4
Observaciones finales (deben incluir una estimación del tiempo dedicado a la práctica)	4

Diagrama de clases del dominio

Un diagrama de interacción UML

Una breve explicación de la arquitectura de la aplicación y decisiones de diseño que se consideren de interés para la comprensión del trabajo.

La aplicación está dividido en 3 capas, según el modelo de MVC:

- Modelo:
 - DAO, forma parte de Modelo y se encuentra en paquete `dao`
- Vista:
 - Se encuentra en paquete `gui` donde está la implementación de los ventanas y es el nucleo del vista.
 - En paquete `launcher` se encuentra la entrada del programa principal.
- Controlador:
 - Se encuentra en paquete `controller` , que se encuentra `AppVideo`

Explicación de los patrones de diseño utilizados (directamente por haberlos implementado o indirectamente por formar parte de alguna librería Java usada como Swing o el servicio de persistencia proporcionado por los profesores de la asignatura).

Explicación sobre los componentes utilizados.

Tests unitarios implementados.

Un breve manual de usuario que explique cómo usar la aplicación

Observaciones finales (deben incluir una estimación del tiempo dedicado a la práctica)