

## INFORME UT4 Problema1. DAVID GARCÍA VALERO

En relación a la estructura de los métodos, decidí que cada función sería un método y creé su base en código (public void método), para hacer el proceso de desarrollo por métodos más sencillo, primero hice la adición de títulos, luego la visión de la colección, en tercer lugar la búsqueda de títulos y en último lugar la eliminación de títulos.

Al finalizar el desarrollo de todos los métodos me fijé que tenía unas 6 líneas de código que se repetían en tres métodos, la de input de título. Creé, pues, un método apartado para sacar el título de un libro vía input.

(El último método que creé fue la ordenación en burbuja, para el ejercicio opcional)

Decidí que los parámetros de los métodos de los títulos trabajarían con el estado null del array títulos. De esta manera, un título se agrega al primer null que encuentre en el array, por lo tanto se ordenan automáticamente de forma ascendente (alfabéticamente también en el caso de la ordenación burbuja). También establezco una importante variable en la inserción, eliminación y búsqueda de títulos, la variable x. La variable x indicará si dicho título ha sido encontrado; si x es 0 no existe y si x es 1 el libro existe (en el método de adición es al revés).

De esta manera, si establezco un x++ en una instancia del bucle en la que se da por hecho que el libro ha sido encontrado (o no encontrado), puedo utilizar un if para mostrar un texto que confirme la acción realizada ó haga la acción, por ejemplo, si x=1 y por lo tanto no existe un título, añado el nombre del título a agregar a título[i].

Pienso que ésta manera de trabajar, es la manera en la que hay que trabajar la programación, pues todas las funciones quedan ordenadas y si existen errores futuros son fáciles de visualizar y arreglar. O si quizás quieres mejorar el código en algún momento, también sería fácil ver qué quieres mejorar y dónde. También hace que el código se realice más rápido, en menos tiempo, ya que la estructura está muy clara.