APLICACIÓN DE GESTIÓN DE PROYECTOS



Leire Gorricho

19/12/2022

Presentación del proyecto

Esta aplicación nos ayuda a gestionar los datos de un grupo de proyectos. En la base de datos se guarda la información de proyectos, piezas y proveedores, y se relacionan a través de una clase llamada Gestion. Podemos hacer el CRUD de las cuatro tablas. Asimismo, tenemos diferentes apartados que nos dan más información, por un lado, podemos ver los suministros por piezas, por otro, los suministros por proveedores, y finalmente, algunas estadísticas.

Para conectar la aplicación con la base de datos he usado hibernate, una herramienta de mapeo objeto-relacional (ORM) que nos facilita el mapeo de atributos en una base de datos tradicional agilizando la relación entre la aplicación y nuestra base de datos SQL.

En mi caso, he cogido tu ejemplo de estructura de base datos, salvo por la tabla de gestión a la que finalmente le he puesto una única clave primaria porque con tres claves primarias el hibernate me daba errores. Por la parte del diseño, lo he hecho un poco a mi manera investigando y probando ya que nunca había dedicado tanto tiempo al diseño de interfaces.

Consideraciones que he tenido en cuenta

Me he vuelto un poco loca con el tema del diseño, porque como he comentado antes, no tenía ni idea y me ha llevado mucho tiempo. He decidido trabajar sobre una misma ventana y a medida que vas eligiendo opciones van cambiando los paneles dentro de esta, y ha sido complicado tratar con tanto panel y tabla.

La conexión con la base de datos está completamente controlada con hibernate, y están todas las posibles excepciones y posibles errores al hacer el CRUD controlados. He controlado todos los errores posibles mostrando mensajes de error como estos.

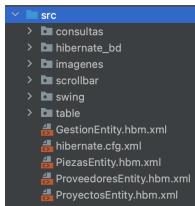


Recursos necesarios

Las interfaces gráficas las he realizado en netBeans, intenté hacer la conexión con hibernate pero me fue imposible, asi que al final lo hice en intelliJ. Para ello tuve que usar una librería para que IntelliJ soporte las interfaces gráficas de netBeans. Como nos pediste, dentro del proyecto hay una carpeta con las librerías que he usado, y el sql de la base de datos. Para que la aplicación funcione hay que hacer la instalación de Hibernate, la hice con la ayuda del documento que nos facilitaste.

Dentro del source del proyecto hay varias carpetas. Algunas de ellas son para la conexión a la base de datos. En la carpeta hibernate_bd están las clases que se generan por el hibernate que se usan para realizar las consultas, y los archivos .hbm.xml se usan en la persistencia de datos. En la carpeta consultas se encuentran las clases que hacen consultas a la base de datos con hibernate.

La carpeta swing guarda todos las ventanas y los paneles creados en netBeans. En esas clase es donde hago comprobaciones y llamo a las clases de



consultas para realizar acciones. Las imágenes e iconos que he utilizado están en la carpeta de imágenes. Y por último, en las carpetas scrollbar y table se encuentran las clases que cambian el diseño de la tabla entera. El diseño predeterminado de la tabla no me gustaba mucho y busqué en internet maneras de hacerla más bonita.

Para abrir la aplicación hay que runear la ventana VentanaPrincipal situada dentro de la carpeta swing.

MANUAL DE USUARIO

Al abrir la aplicación veremos la ventana de home y el menú en la parte izquierda de la ventana.



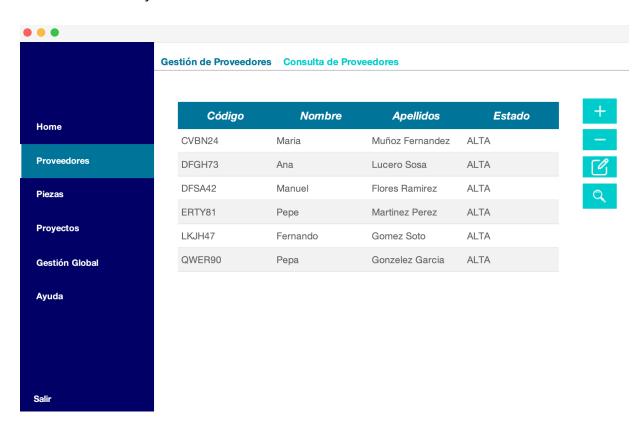
GESTOR DE PROYECTOS



Tanto en Proveedores como en Piezas y Proyectos encontramos la misma estructura. Voy a coger como ejemplo Proveedores para explicar el funcionamiento de la aplicacion en estas ventanas.

En la parte superior de la ventana tenemos un submenú con dos opciones: Gestión de Proveedores y Consulta de Proveedores.

Gestión de Proveedores podemos ver una tabla donde se muestran todos los proveedores y sus datos. Además, al lado de esta se encuentran unos iconos que nos permitirán añadir un proveedor nuevo y eliminar, editar y ver más información de un proveedor en concreto. Para las tres últimas opciones debemos seleccionar un elemento de la tabla, sino nos mostrará el mensaje de error.



En vez de eliminar, al darle al botón - cambiará el estado del elemento seleccionado a "BAJA" en el caso de que este sea "ALTA". No se podrán dar de baja a elementos que tengan

una gestión de alta. En el caso de que tengan una gestión con el estado de baja o no tengan ninguna gestión, nos preguntará si estamos seguros de querer darlo de baja.



Para añadir debemos rellenar los datos que nos piden, de lo contrario nos saldrá un mensaje explicando el error para que podamos corregirlo. Todos los códigos deben tener cuatro letras y dos números por este órden. Si se repite el código o nos hemos pasado del límite de longitud nos mostrará un mensaje.



El botón de cancelar cancela la acción y no lleva a la ventana anterior, y el botón de limpiar limpia los campos en los que hayamos escrito.



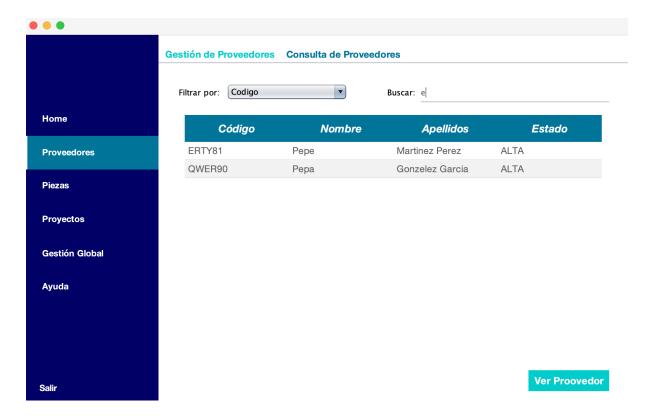
Si queremos editar un proveedor se mostrarán los datos guardados y podremos editarlos todos menos el código. Podemos cambiar el estado del proveedor para volver a darlo de alta, o al revés. El botón de cancelar llevará de vuelta a la anterior ventana.



Me di cuenta de que en la tabla no se veían muy bien todos los datos a medida que iban habiendo más elementos, por ello decidí dar la opción de ver la información de un elemento. Por ejemplo, en el caso de las piezas, la descripción no la muestro en la tabla, la podemos ver en esta ventana.

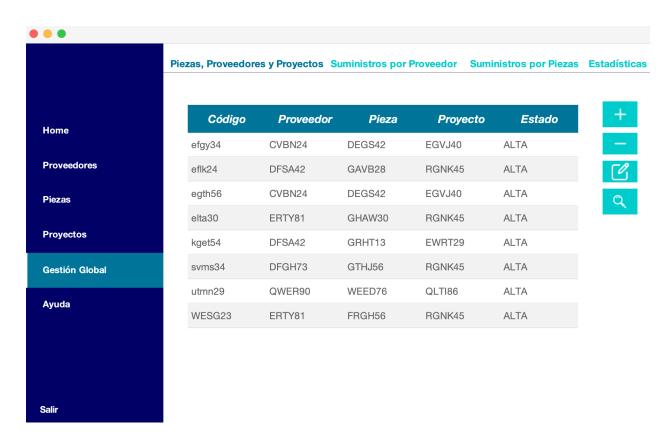


En la segunda opción del submenú podemos hacer consultas a la tabla. Podremos filtrar por los diferentes campos y ver más detalladamente el elemento que queramos pulsando el botón Ver de la esquina de abajo.



En la opción Gestión Global tenemos un submenú con cuatro opciones: Piezas, Proveedores y Proyectos, Suministros por Proveedor, Suministros por Piezas y Estadísticas.

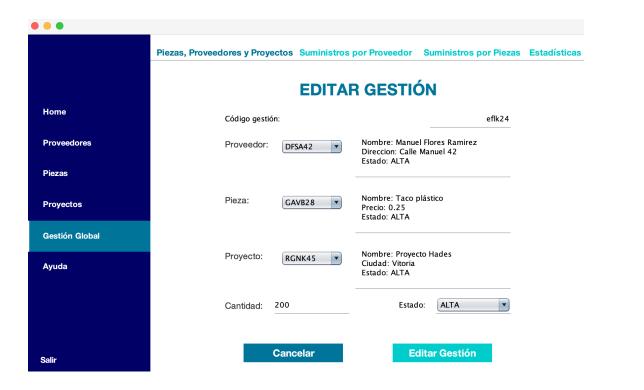
La primera es la tabla intermedia de las tres tablas. Podemos hacer el CRUD como en las anteriores ventanas.

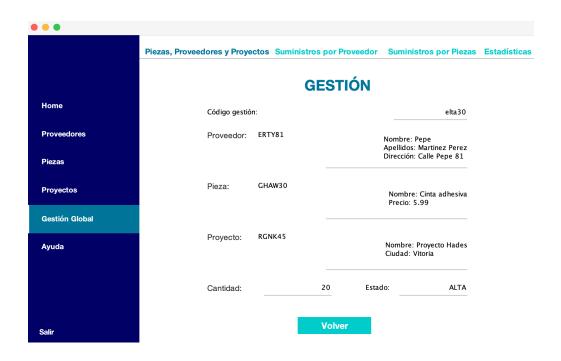


Para crear una gestión nueva debemos darle un código y una cantidad y escoger una pieza, un proyecto y un proveedor en los comboBox. Al lado de estos se mostrarán sus datos. En los comboBox solo aparecerán los elementos que estén de alta.

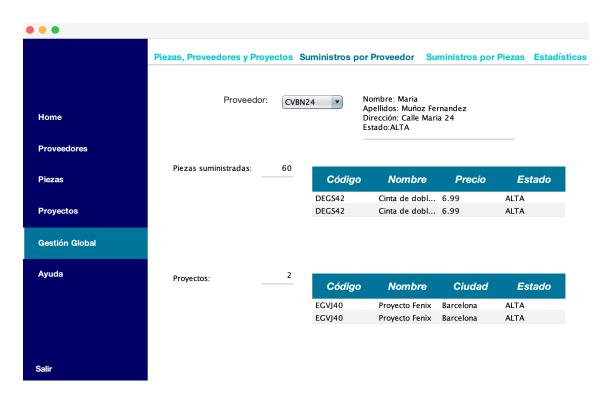


Las ventanas de editar y mostrar son prácticamente iguales.

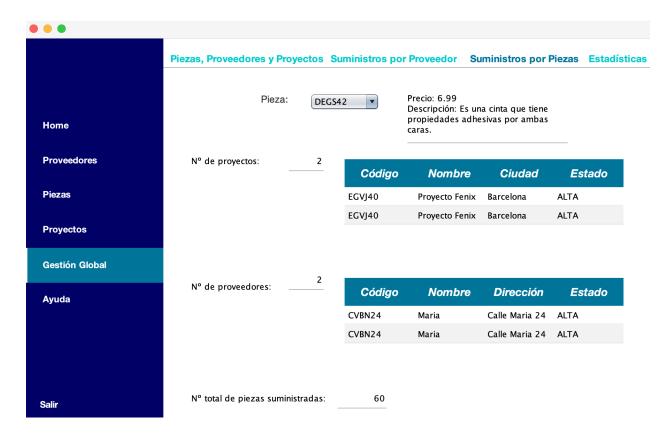




Aquí podemos ver los suministros por proveedor. Al elegir el código de proveedor cambiarán los datos que se muestran. Vemos la información del proveedor, el número de piezas suministradas y los datos de estas en la tabla de al lasso, y el número de proyectos y sus datos en la tabla.



En Suministros por Piezas elegimos el código de la pieza y podremos ver su información, el número de proyectos y sus datos, el número de proveedores y sus datos, y el número total de piezas suministradas.



En la ventana de Estadísticas vemos el código y la cantidad de las piezas que tienen mayor número en diferentes aspectos.

No entraban dos tablas, y por no hacer otro panel más, puse los botones Proyecto y Proveedor que cambian los datos de la tabla. Esta es la tabla con los datos de Proyecto.

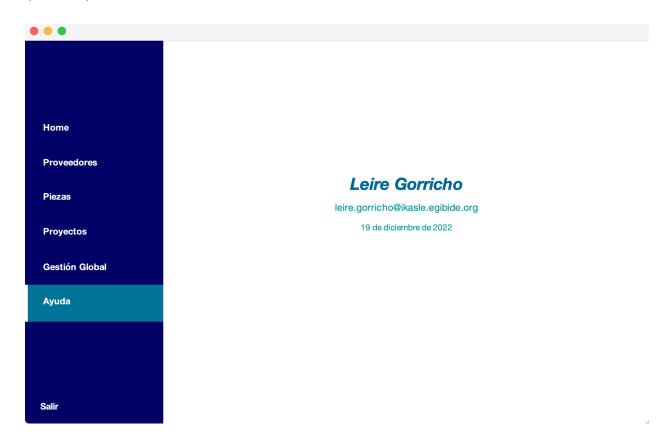


Y esta es la tabla con los datos de Proveedor.



13

En Ayuda vemos el nombre y el email del autor, y la fecha en la que se entrega. No sabía qué más poner.



Y por último, la opción de Salir, situada en la parte inferior del menú, cerrará la aplicación.