Universidad Rafael Landívar Facultad de Ingeniería Ingeniería en informática y sistemas Curso: Manejo e implementación de archivos

Ing. David Luna

Tarl Linding to the state of th

Primer proyecto

Lester Andrés García Aquino #1003115 Brayan Roberto Alexander Solórzano Aguilar #1243717 Héctor Rodrigo Zetino Chinchilla #1295617

Guatemala, 28 de septiembre de 2020

Requerimientos técnicos

Los requisitos mínimos para utilizar nuestra aplicación son los siguientes:

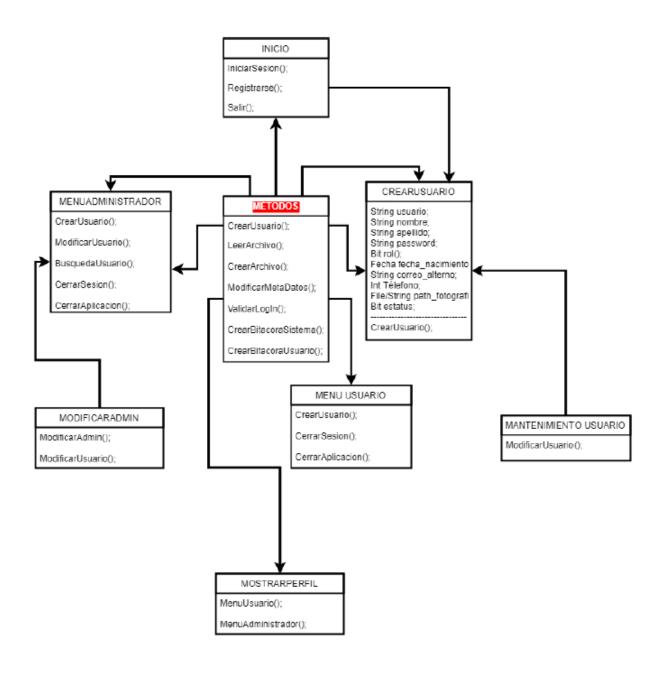
Requerimientos de hardware

- Procesador: Pentium II 300Mhz como mínimo
- 100mb de RAM
- Tarjeta gráfica mínima de 16MB
- Disco HDD o SDD
 - o 500 MB de espacio disponible en el disco duro
- Periféricos:
 - o Teclado
 - Mouse

Requerimientos de software

- Sistema operativo Windows 7, 8, 8.1, 10
- Sistema operativo Linux
- Sistema operativo Mac OS
- Java Development

Diagrama de clases y funcionalidades



Acceso al sistema

Al ingresar al sistema se realiza la autentificación del usuario mediante login y password. El login y password se comparan contra el archivo de usuarios y se le permite el acceso si existe el usuario y si el password es correcto, pero en dado caso sea la primera vez que se utiliza el programa (como en esta demostración) siempre enviará error de inicio de sesión porque aún no existen usuarios, por lo tanto, tendremos que registrarnos antes.



El código que realiza la validación anterior se encuentra en el menú iniciar sesión:

```
private void btn_IniciarSesionActionPerformed()ava.awt.event.ActionEvent ext)

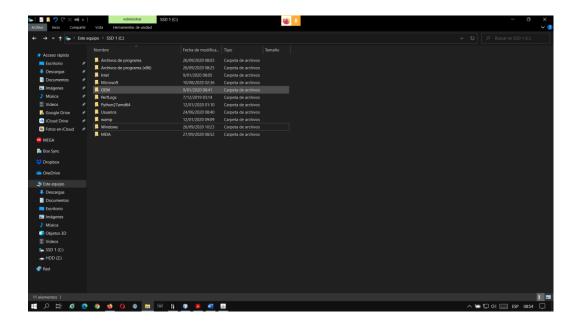
Metodos m = new Metodos();
String usuario = txt_Usuario.getText();
char[] contraseña = txt_Contraseña.getPassword();
String contraseña2 = "";
m.CrearUsuarioActual(usuario);
for (char 1 : contraseña) {
    contraseña2 += String.valueOf(1);
}
String ContraseñaCifrada = m.getMDS(contraseña2);
ArrayList<String> Usuario = new ArrayList<String>();

boolean condicion = m.ValidarLogIn(usuario, ContraseñaCifrada);

if (condicion == true) {
    boolean b = m.ValidarRol();
    if (b == true) {
        m.CrearUsuarioActual(usuario);
        MenuAdministrador Administrador = new MenuAdministrador();
        Administrador.setVisible(true);
        this.setVisible(false);
}

if (b == false) {
        m.CrearUsuarioActual(usuario);
        MostrarPerfil mostrar = new MostrarPerfil();
        mostrar.setVisible(true);
        this.setVisible(false);
}
} else {
        txt_Usuario.setText("");
        txt_Contraseña.setText("");
        txt_Contraseña.setText("");
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Usuario incorrecto, Intente de nuevo!!");
}
```

Con el simple hecho de haber inicializado la aplicación, ya podemos ver la carpeta llamada MEIA en el disco local C:



Si el usuario no existe se debe permitir crear el usuario y debe realizar lo siguiente:

- Si es el primer usuario, por default se asigna el rol administrador.
- Si ya existe usuario con rol de administrador, por default se asigna el rol usuario y únicamente se permite cambiar el rol en el mantenimiento de usuarios.



En la imagen anterior podemos observar que al momento de colocar la contraseña no la oculta para que podamos tener en cuenta que tan segura es, como podemos ver, una buena contraseña tiene combinación de letras, números y símbolos extras, si solo colocamos "123" nos dará el siguiente mensaje:



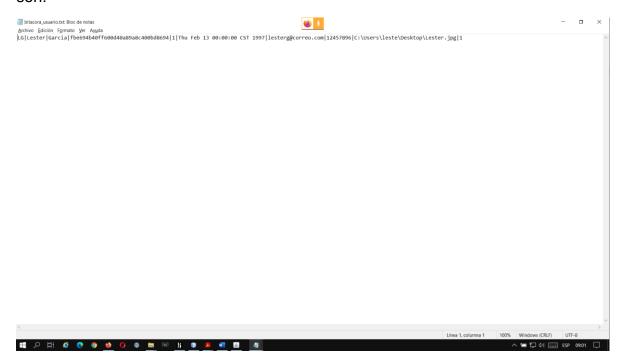
Y de forma automática se resetea el campo de la contraseña para ingresar una segura.



Dicho algoritmo de contraseña se define en el siguiente fragmento de código:

```
int lineaR1 = Integer.parseInt(contenidoSplitR1Numl);
int lineaR2 = Integer.parseInt(contenidoSplitR2Numl);
int lineaR3 = Integer.parseInt(contenidoSplitR2Num2);
int lineaR4 = Integer.parseInt(contenidoSplitR3Numl);
int lineaR5 = Integer.parseInt(contenidoSplitR3Num2);
int lineaR6 = Integer.parseInt(contenidoSplitR4Num2);
int lineaR7 = Integer.parseInt(contenidoSplitR4Num2);
int lineaR8 = Integer.parseInt(contenidoSplitR5Numl);
if (puntuacion >= lineaR1 && puntuacion <= lineaR2) {
    lblNivelSeguridad.setText("Contraseña Insegura");
}
if (puntuacion >= lineaR3 && puntuacion <= lineaR4) {
    lblNivelSeguridad.setText("Contraseña Poco Segura");
}
if (puntuacion >= lineaR5 && puntuacion <= lineaR6) {
    lblNivelSeguridad.setText("Contraseña Segura");
}
if (puntuacion >= lineaR7 && puntuacion <= lineaR8) {
    lblNivelSeguridad.setText("Contraseña muy Segura");
}
if (puntuacion > lineaR8) {
    lblNivelSeguridad.setText("Contraseña muy Segura");
}
if (puntuacion == 0) {
    lblNivelSeguridad.setText("Contraseña muy Segura");
}
if (puntuacion == 0) {
    lblNivelSeguridad.setText("");
}
```

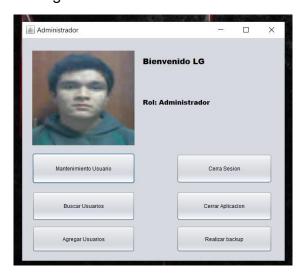
Luego de haber registrado el primer usuario que en este caso será el administrador procedemos a ver los demás usuarios los cuales serán almacenados en el archivo "C:/MEIA/usuario.txt" el cual será de tipo Secuencial y los campos que debe llevar son:





En los archivos anterior podemos observar que uno es un archivo secuencial con un separador | con el cual se lleva todo el registro de los usuarios que se van ingresando en nuestra aplicación, como ahorita solo fue el administrador el que registramos, solo ese usuario aparece con toda su información (su contraseña encriptada) y en el otro archivo muestra el usuario actual, que también es el administrador "LG".

Luego al iniciar sesión con el usuario administrador previamente ingresado al sistema nos mostrará los siguientes menús:



Para poder seguir utilizando la aplicación por completo procedemos a ingresar otros dos usuarios.



Continuando con los menús de opciones que solo el administrador tiene acceso:

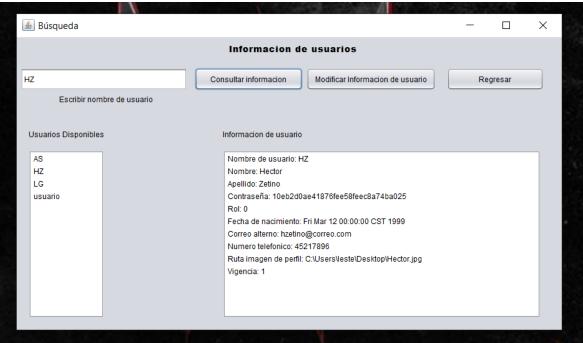


Desde el menú de agregar usuarios del usuario administrador se puede agregar más usuarios al sistema y luego nos mostrará un mensaje de "usuario registrado exitosamente"



Ingresando un usuario, se podrá verificar si existe o no en el sistema, para esta entrega, únicamente debemos indicar si existe o no el usuario.





Al realizar un BackUp dentro del usuario administrador se llevará una bitácora de todos los respaldos realizados y se almacenarán en el archivo tipo apilo "C:/MEIA/bitacora_backup.txt" y los campos que debe llevar son:

