

Informe de prácticas PW

Autores: Ángel Quintero Montes, David Olmo Cejudo,
Diego Tabas Costa, Francisco Moreno Cano

Índice

Práctica 1	1
Ejercicio 1	1
Ejercicio 2	1
Ejercicio 3	1
Fuentes	2

Práctica 1

Ejercicio 1

Como nuestra introducción a Java este ejercicio sirvió para ir viendo cómo funcionaba la creación de clases y su uso de manera más simple y genérica que en los siguientes ejercicios. Entre las clases simples y sus funciones no encontramos mucho problema por lo que pasamos relativamente rápido al siguiente ejercicio.

Ejercicio 2

Para comenzar hicimos uso de las factorías y creamos una clase llamada “ReservaCreador” para poder hacer uso de los datos diferentes entre los tipos de clase, Infantil, Adulto y Familiar y tener en un archivo aparte las funciones y atributos en común. Una vez teníamos los 3 tipos tuvimos que crear las modalidades de Bono e Individual y aquí sí empezaron a aparecer muchas dificultades que en el futuro se reflejarán en el Gestor.

Ejercicio 3

Aún siendo el 3er ejercicio comenzamos los gestores de pistas y usuario relativamente pronto, consiguiendo así tener tiempo de sobra para solucionar cualquier error que apareciera. Dicho esto, no sobraron problemas con estas 2 clases. Para ambos gestores tuvimos que encontrar la manera de mantener un registro de clases aunque sólo fuera las creadas durante la ejecución, así fue como definimos el los Array dedicados a almacenar usuarios, bonos, karts y pistas en sus debidos gestores para así tener acceso a los elementos de manera fácil y rápida.

Ya en casuísticas más específicas, para el gestor de usuarios comenzamos usando el tipo Character por costumbre de programar en C pero finalmente tuvimos que cambiarlos por String al encontrar fallos e incompatibilidades con ciertas funciones que queríamos usar. En el caso del gestor de pistas las mayores dificultades fueron los tipos de enumeración creados en la clase Pista y Kart respectivamente, aún parecer extraño al final la solución fue mucho más simple de lo esperado. Aunque pensábamos que podía ser que hubiéramos exportado mal las clases o que simplemente el gestor no pudiera acceder a ellas nos giramos a una clase donde

habíamos usado ya algo similar, si llegabamos a los campos a través de Dificultad.INFANTIL, acceder al tipo Dificultad sería tan fácil como poner Pista.Dificultad.

Por último en el sistema de Gestión de reservas nuestro mayor problema fue manejar el bono, las reservas individuales fueron relativamente simples después de terminar los anteriores gestores pero en el caso de los bonos el hecho de que tuviera tantas restricciones hizo su codificación complicada y acabaron saliendo varios errores en cascada que no conseguimos solucionar hasta los momentos finales del desarrollo del programa. Tras algunos días y haber terminado el main salieron más errores, destacablemente uno con las reservas individuales, que aún parecer mucho más simples tuvimos que modificar detalles hasta que no quedaran errores.

Extra

Como apunte extra cabe decir que para hacer la “base de datos” los documentos que hacen referencia a karts, pistas, usuarios y reservas. En el de pistas tuvimos que asociar los karts por lo que decidimos guardar los karts en ficheros haciendo referencia a las pistas que tienen asociadas. En el caso de las reservas se guardan solas las individuales pero para los bonos se guarda un array de reservas, similar a como se guardan los karts en las pistas.

Fuentes

- Recursos digitales en Moodle.com distribuidos por el encargado de la asignatura
- StackOverflow
- Foros de Informática en especial sobre Java