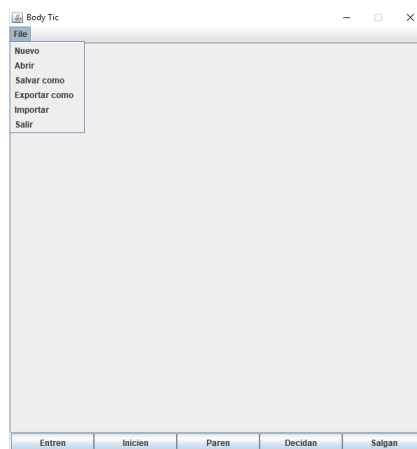


Laboratorio 06

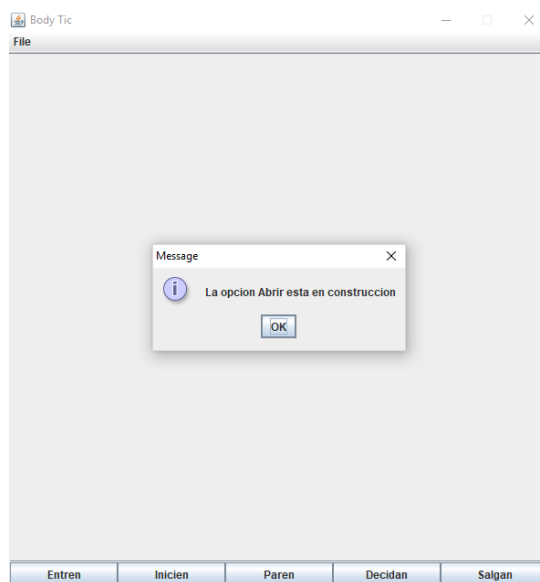
Nicolas Aguilera y Daniel Walteros

Creando la maqueta

1. **MODELO:** Preparen los métodos correspondientes a reiniciar y a las cuatro opciones básicas de entrada-salida (salve como, abra, exporte como, importe). Los métodos deben simplemente propagar una `bodyTicExcepcion` con el mensaje: "Opción ... en construcción". Los métodos de entrada salida deben tener un parámetro `File`.
2. **VISTA:** Construyan un menú barra que ofrezca, además de las opciones básicas de entrada-salida, las opciones estándar de iniciar y salir. Para esto creen el método `prepareElementosMenu`. Capturen la pantalla correspondiente.



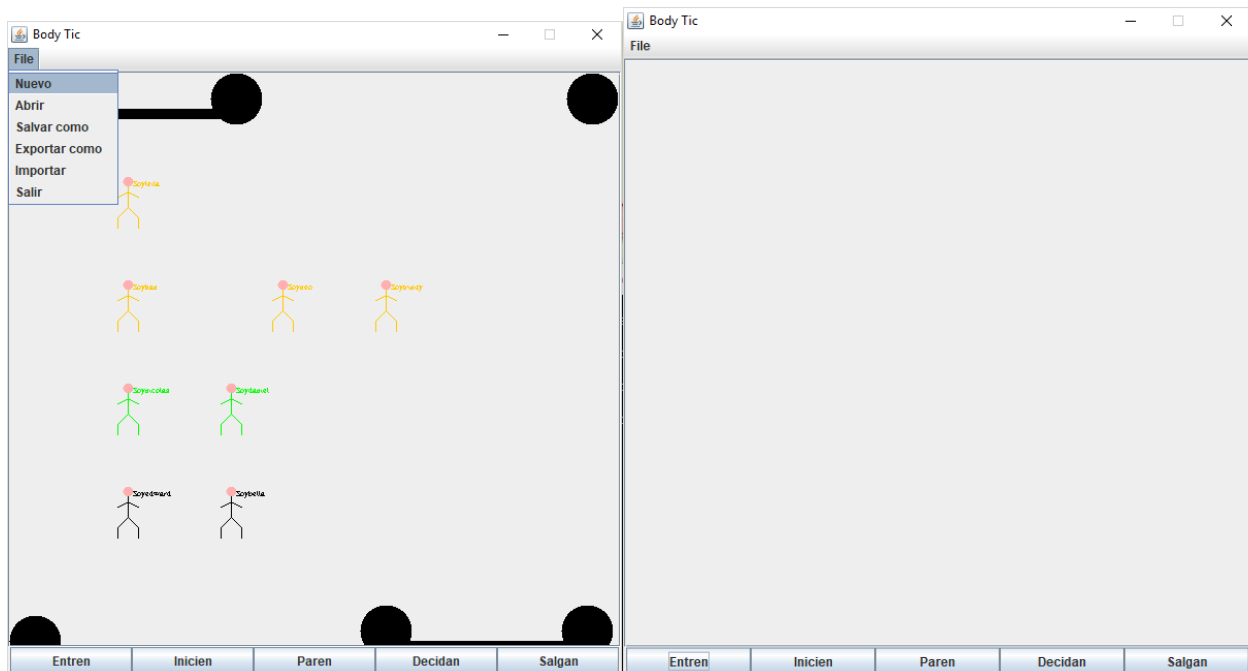
3. **CONTROLADOR:** Construyan los controladores correspondientes a estas acciones. Para esto creen el método `prepareAccionesMenu` y los métodos base del controlador. Estos últimos métodos, por ahora, sólo deben llamar directamente el método correspondiente de la capa de aplicación (archivo nulo). Capturen una pantalla significativa.



Implementando salir e iniciar

Las opciones salir e iniciar van a ofrecer los dos servicios estándar de las aplicaciones. El primero no requiere ir a capa de aplicación y el segundo sí.

1. Construyan el método `opcionSalir` que hace que se termine la aplicación. No es necesario incluir confirmación.
2. Construyan el método `opcionIniciar` que crea un nuevo `bodyTlc`. Capturen una pantalla significativa.



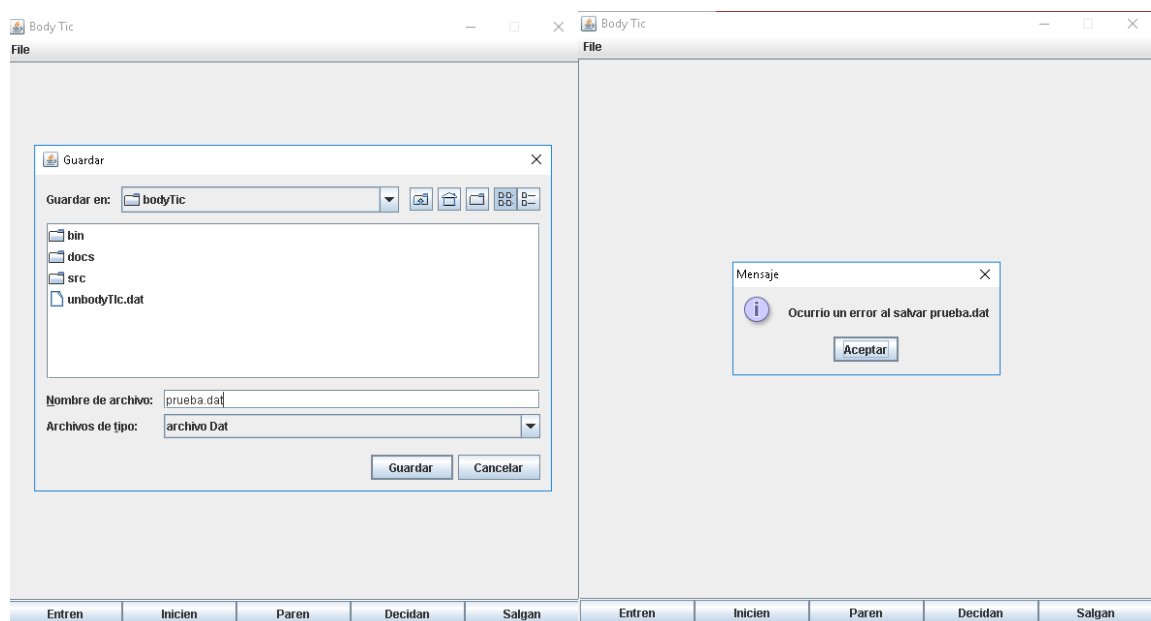
Implementando salvar y abrir

Las opciones salvar y abrir van a ofrecer servicios de persistencia de un bodyTic como objeto. Los nombres de los archivos deben tener como apellido .dat.

1. Construyan el método opcionSalvar que une de forma adecuada la capa de presentación con la capa de aplicación.

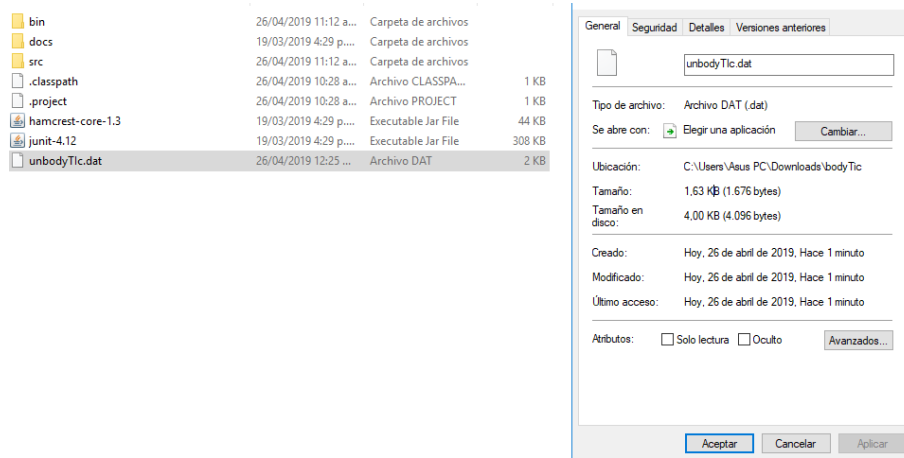
Usen un FileChooser y atiendan la excepción.

Ejecuten la aplicación probando las diferentes opciones del FileChooser y capturen una pantalla significativa.



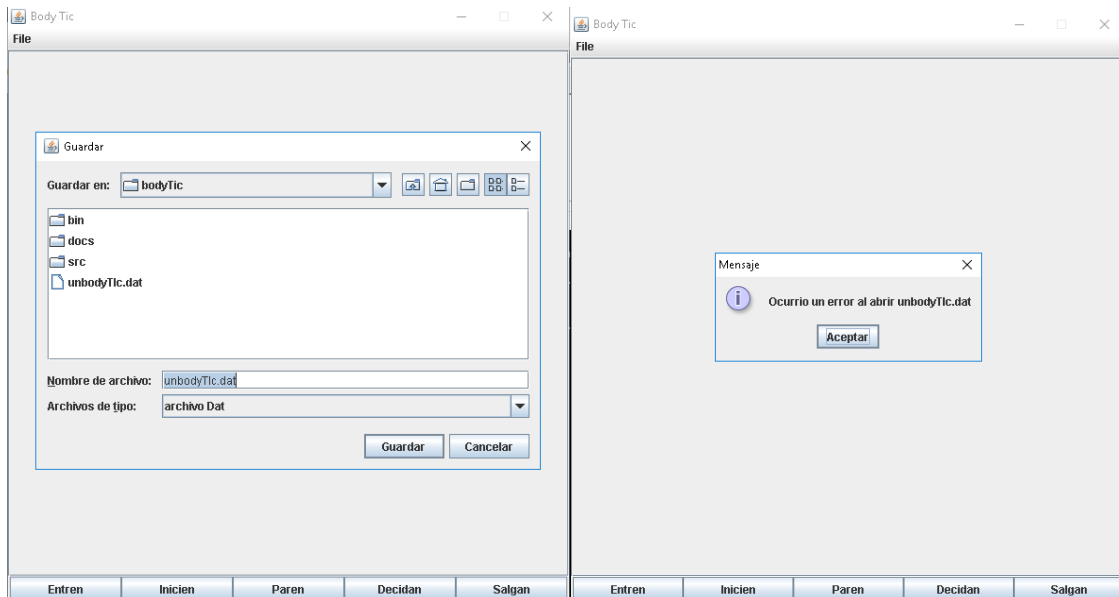
2. Construyan el método save que ofrece el servicio de guardar en un archivo el estado actual del bodyTic.

3. Validen este método guardando el bodyTlc inicial después de dos clics como unbodyTlc.dat.
¿El archivo se creó en el disco? ¿Cuánto espacio ocupa?

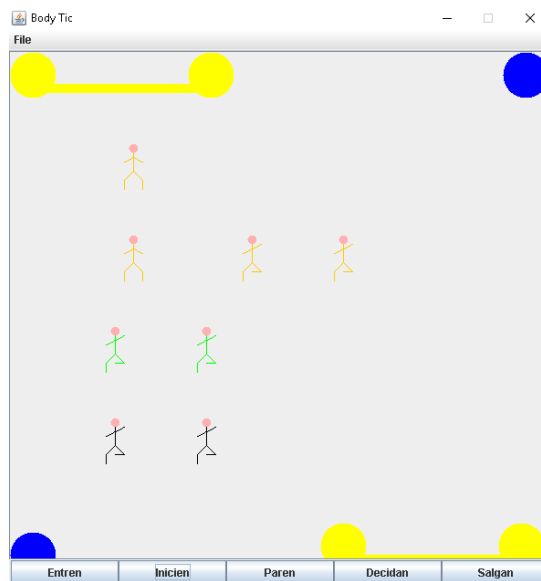
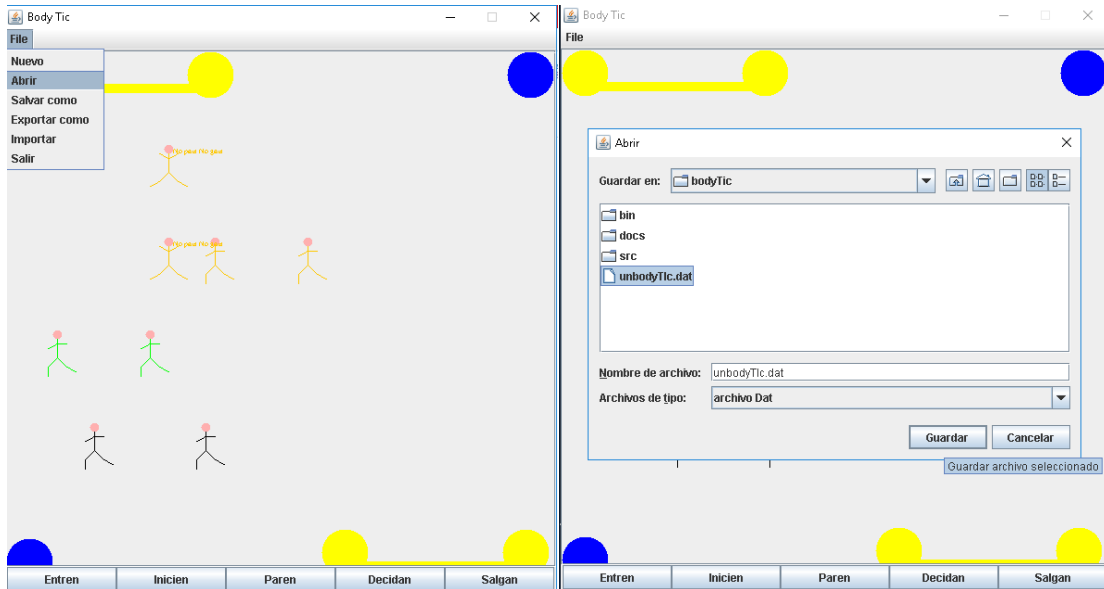


Si se creó, pesa 1.63 KB

4. Construyan el método opcionAbrir que une de forma adecuada la capa de presentación con la capa de aplicación. Ejecuten la aplicación probando las diferentes opciones del FileChooser y capturen una pantalla significativa.



5. Construyan el método abra que ofrece el servicio de leer un bodyTlc de un archivo. Por ahora para las excepciones sólo consideren un mensaje de error general.
6. Realicen una prueba de aceptación para este método iniciando la aplicación, creando una nueva situación en el bodyTlc y abriendo el archivo unbodyTlc.dat. Capturen imágenes significativas de estos resultados.



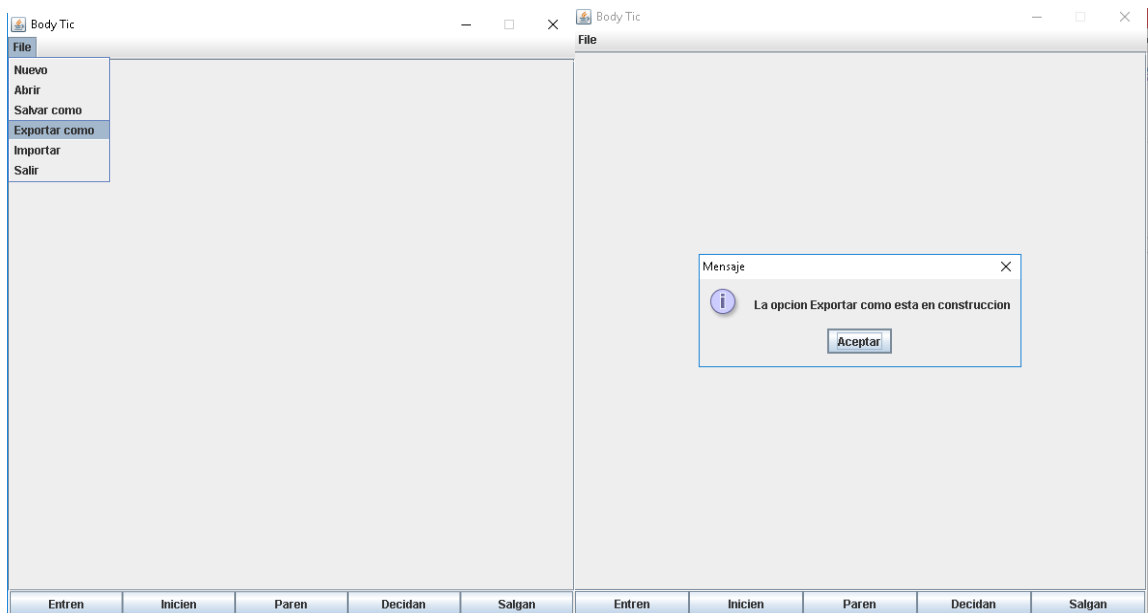
Implementando importar y exportar

Estas operaciones nos van a permitir importar información de un bodyTlc desde un archivo de texto y exportarlo.

Los nombres de los archivos de texto deben tener como apellido .txt

1. Construyan el método opcionExportar que une de forma adecuada la capa de presentación con la capa de aplicación.

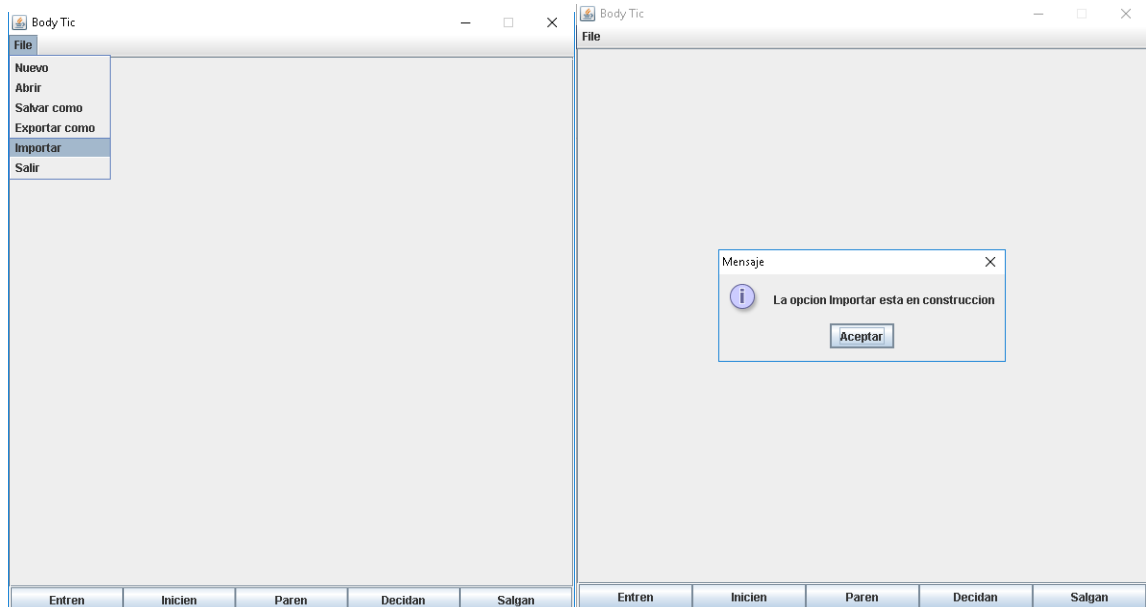
Ejecuten la aplicación y capturen una pantalla significativa.



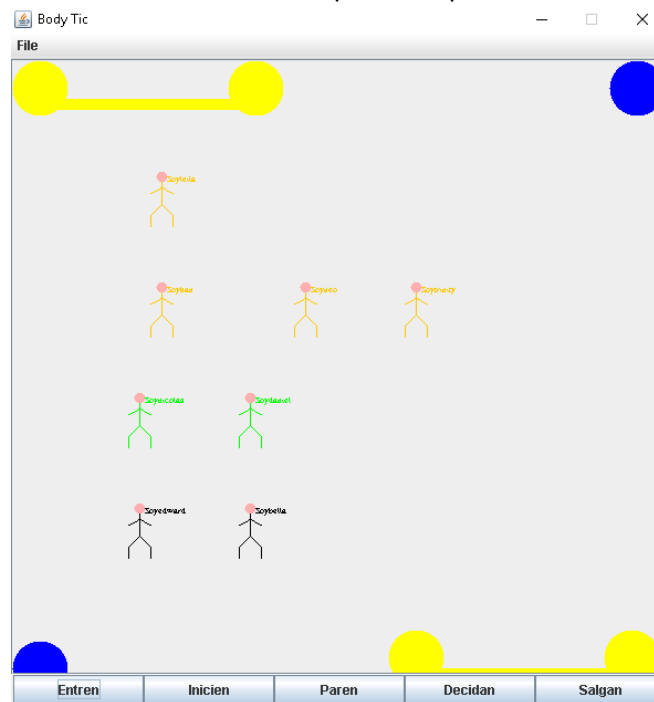
2. Construyan el método exporte que ofrece el servicio de exportar a un archivo texto, con el formato definido, el estado del bodyTlc actual.
3. Realicen una prueba de aceptación de este método: iniciando la aplicación y exportando como unbodyTlc.txt. Editen el archivo y analicen los resultados. ¿Qué pasó?

El archivo se sobrescribió con la información actual del bodyTic.

4. Construyan el método `opcionImportar` que une de forma adecuada la capa de presentación con la capa de aplicación. Ejecuten la aplicación y capturen una pantalla significativa.

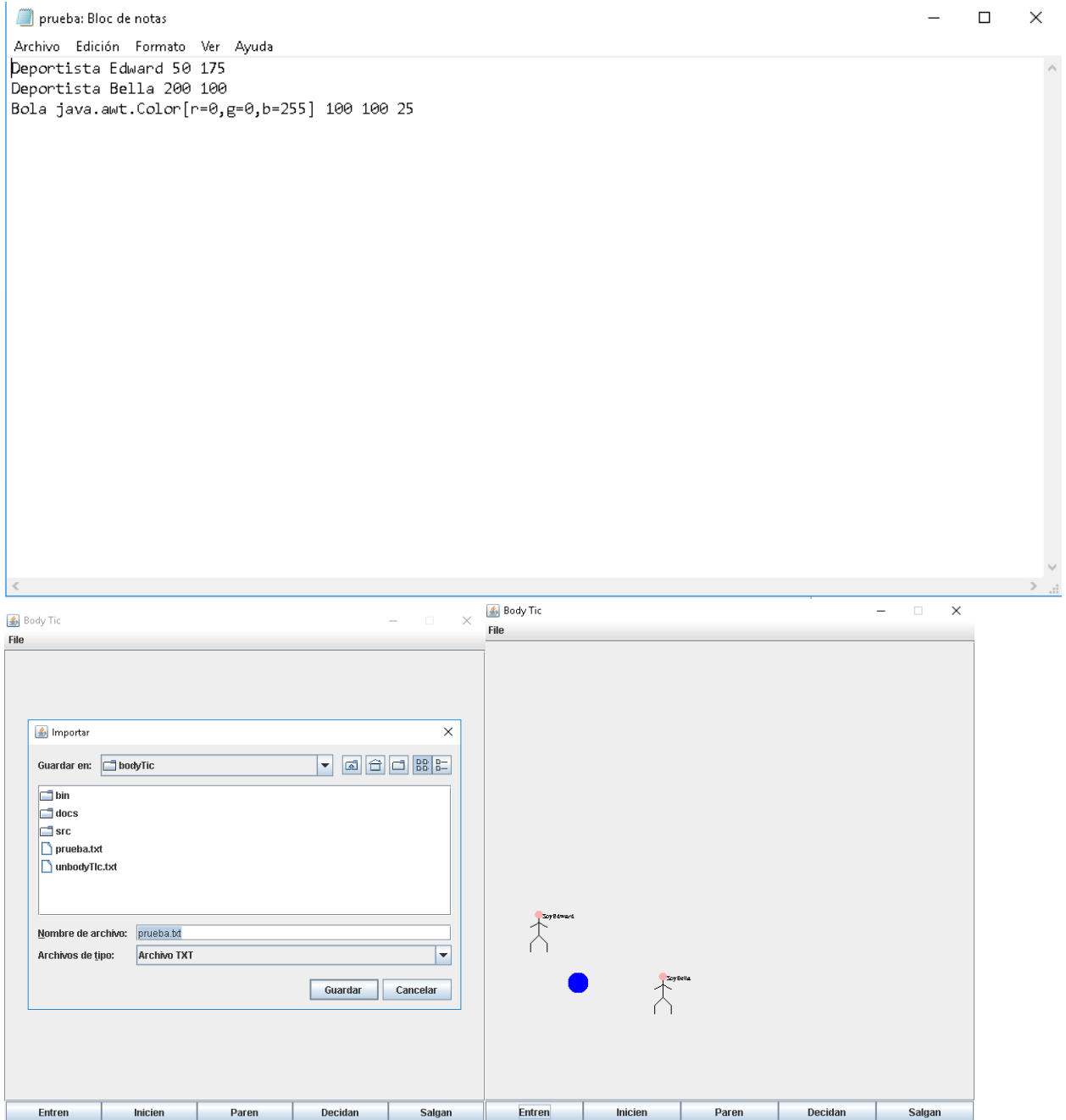


5. Construyan el método `importe` que ofrece el servicio de importar de un archivo texto con el formato definido. Por ahora sólo considere un mensaje de error general. (Consulten en la clase `String` los métodos `trim` y `split`)
6. Realicen una prueba de aceptación de este par de métodos: iniciando la aplicación exportando a `unbodyTlc.txt`, saliendo, entrando, creando un nuevo `bodyTlc` e importando el archivo `otrobodyTlc.txt`. ¿Qué resultado obtuvieron? Capturen la pantalla final.



Se obtuvo el salón en el momento antes de realizar la salida.

7. Realicen otra prueba de aceptación de este método escribiendo un archivo de texto correcto en unbodyTic.txt e importe este archivo. ¿Qué resultado obtuvieron? Capturen la pantalla.

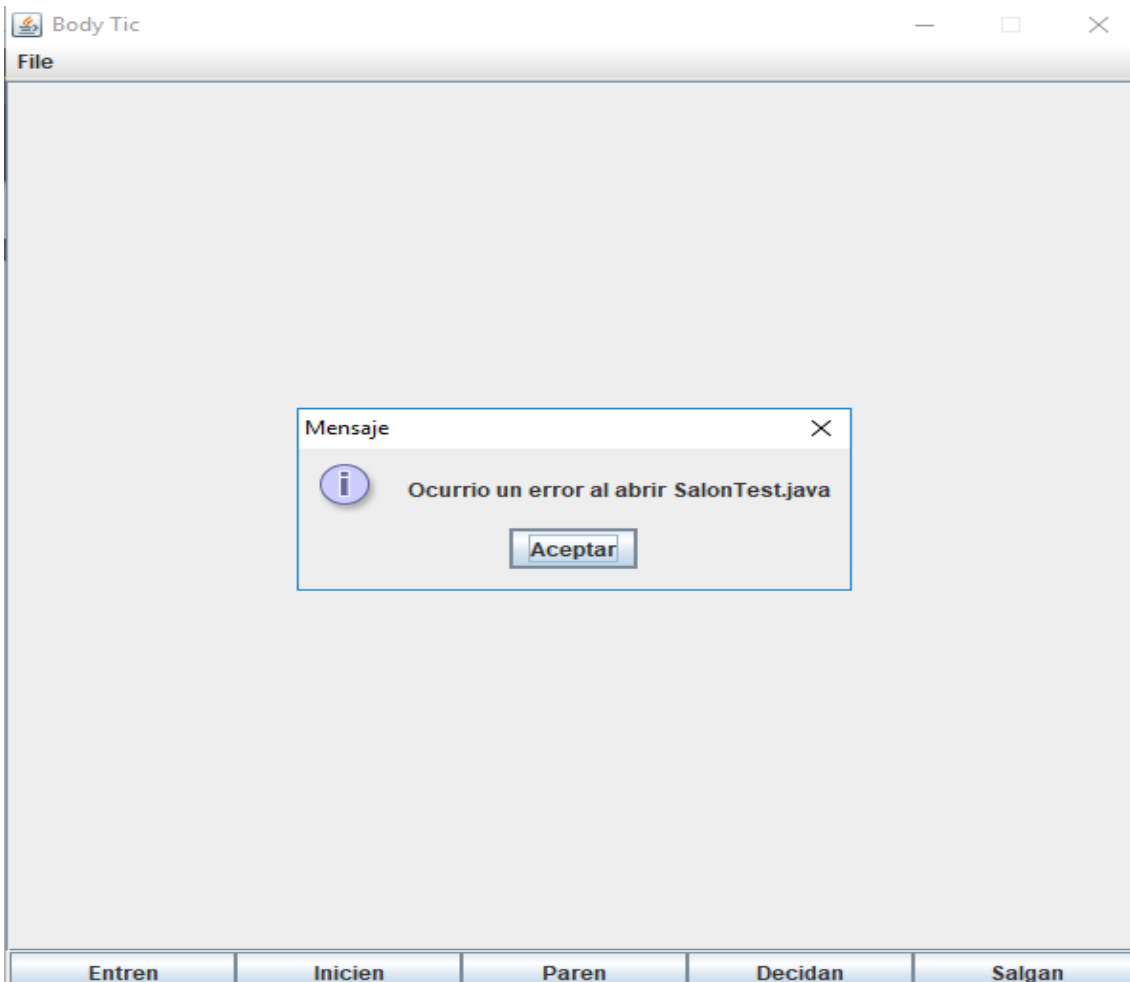


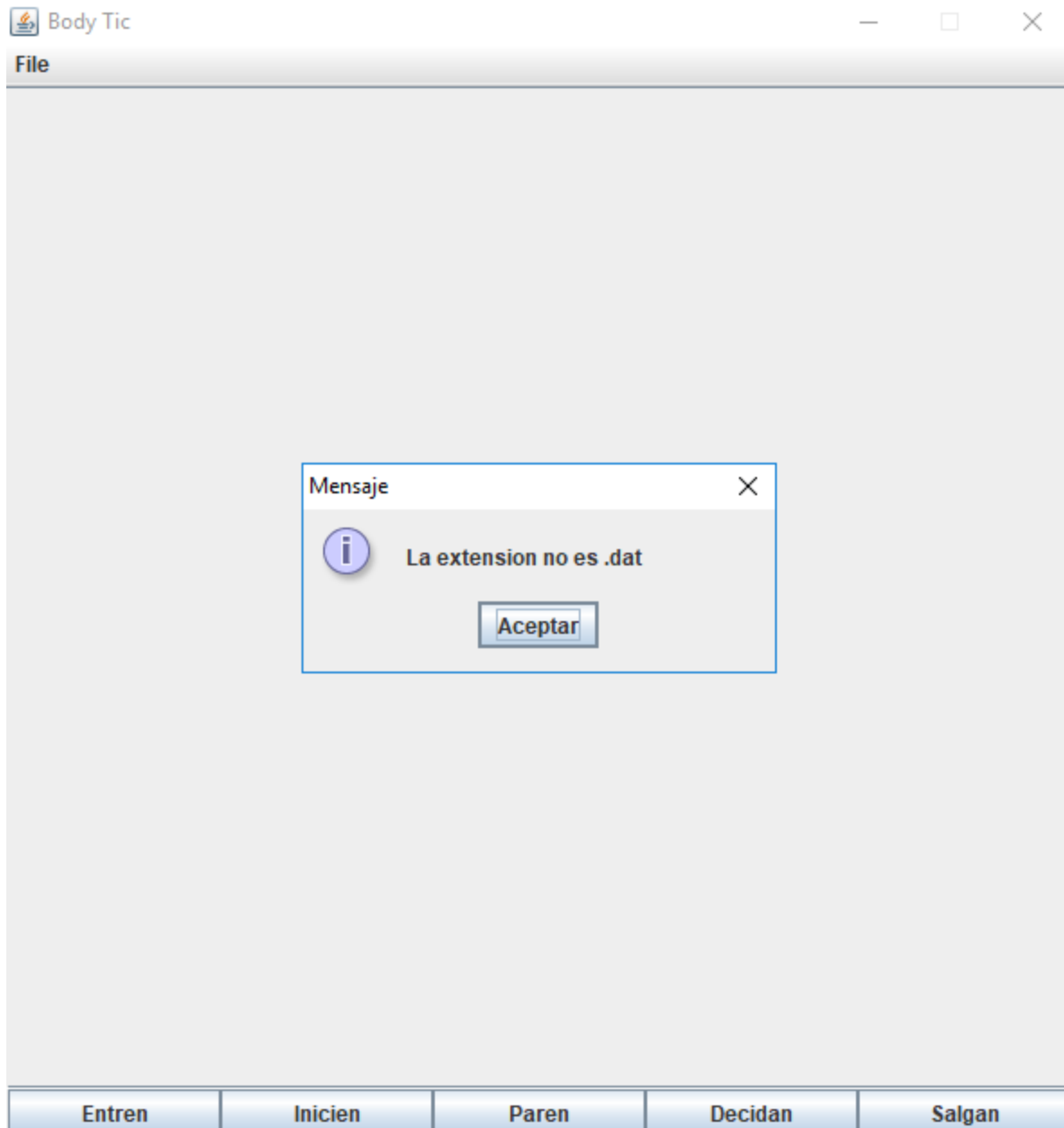
Analizando comportamiento

1. Ejecuten la aplicación, tres clics, salven a un archivo cualquiera y ábralo. ¿Describa el comportamiento?
Se guardó un archivo dat con los objetos, y luego se generó un nuevo salón con ese archivo.
2. Ejecuten la aplicación, tres clics, exporten a un archivo cualquiera e importen. ¿Describa el comportamiento?
Se guardó un archivo txt con la información relevante de cada objeto, y luego se generó un nuevo salón con ese archivo.
3. ¿Qué diferencias ven el comportamiento 1 y 2? Expliquen los resultados.
En el comportamiento 1 se generó nuevamente el salón exactamente igual en cada aspecto, mientras que en el comportamiento 2 la posición de las pernas y brazos de los deportistas era diferente, puesto que esa información no se guardó en el archivo txt.

Perfeccionando salvar y abrir

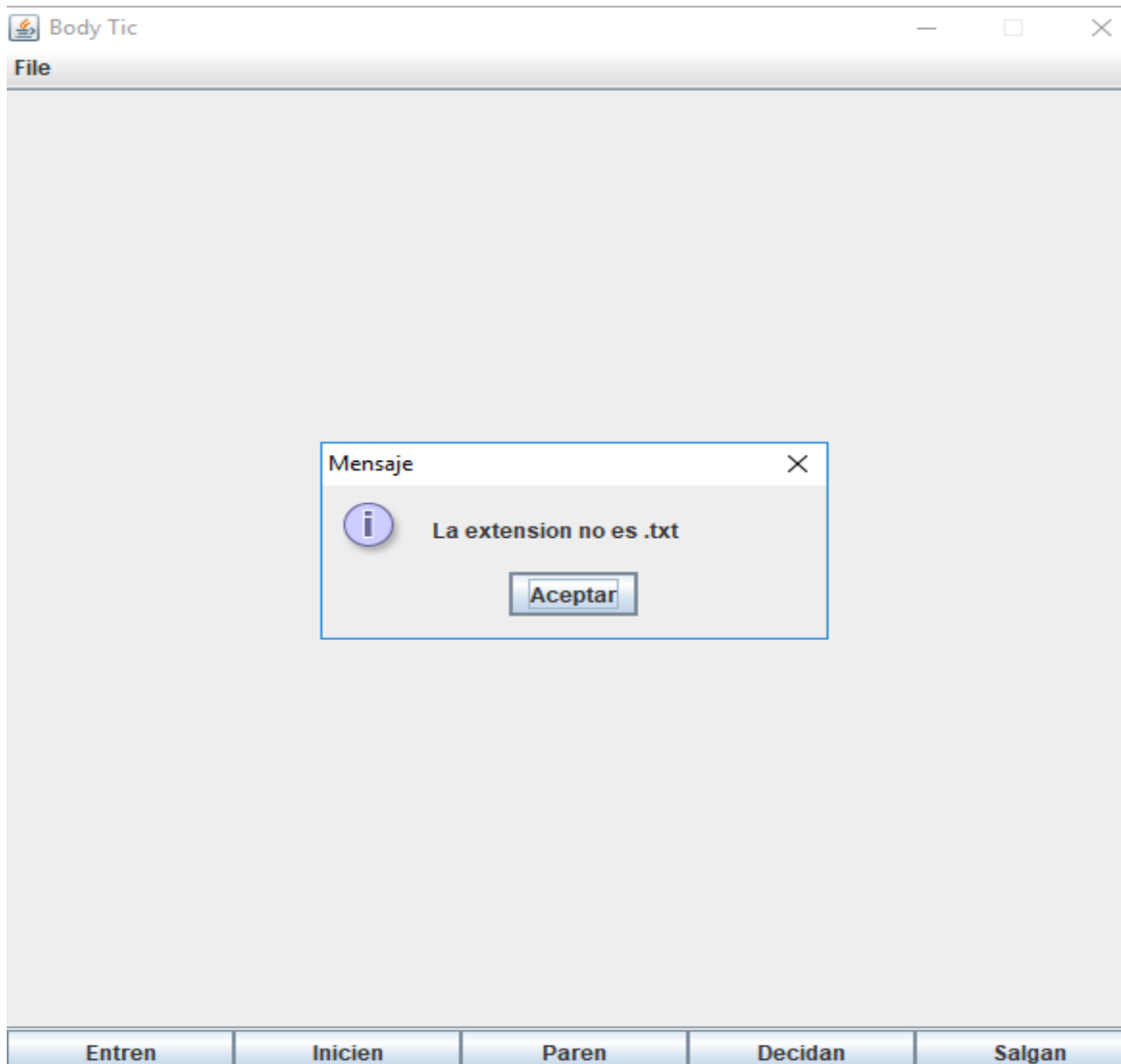
1. Copien las versiones actuales de abra y save y renómbrenlos como abra01 y save01
2. Perfeccionen el manejo de excepciones de los métodos abra y save.
3. Realicen una prueba de aceptación para validar cada uno de los nuevos mensajes diseñados, ejecútenla y capturen la pantalla final.





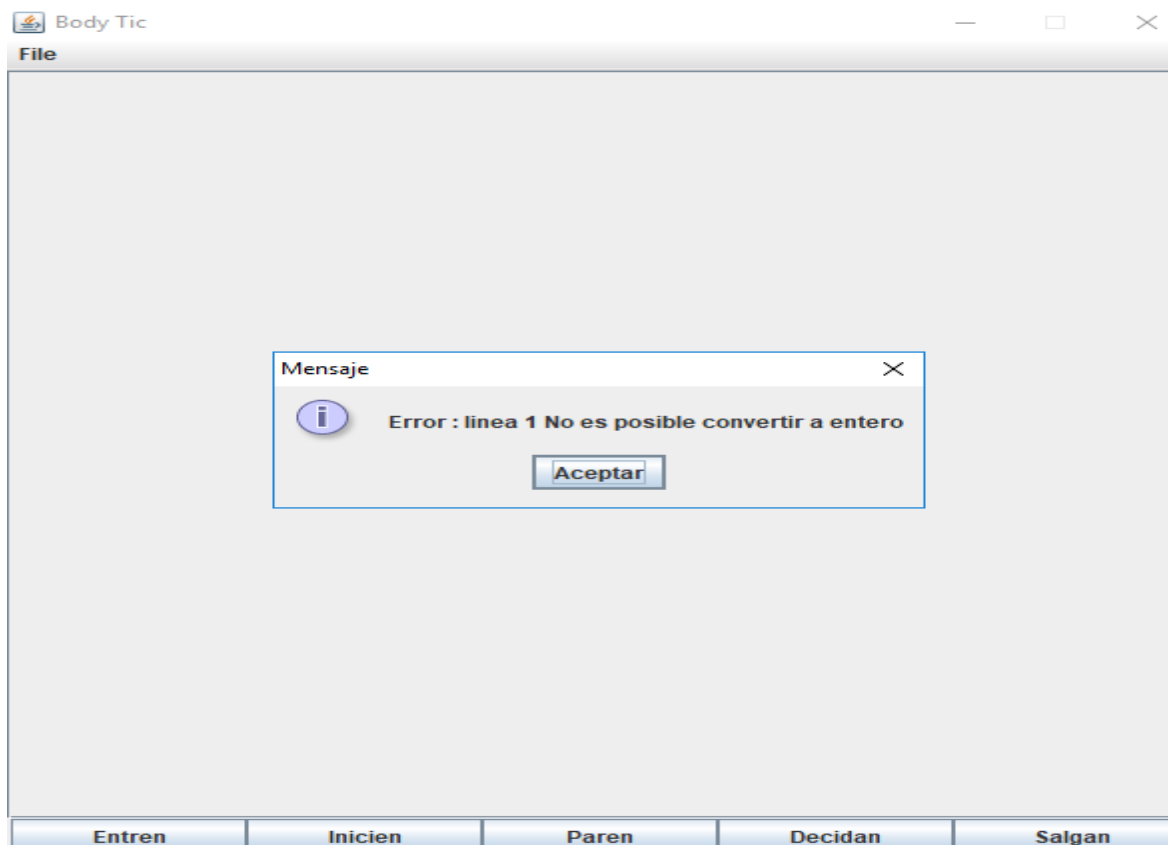
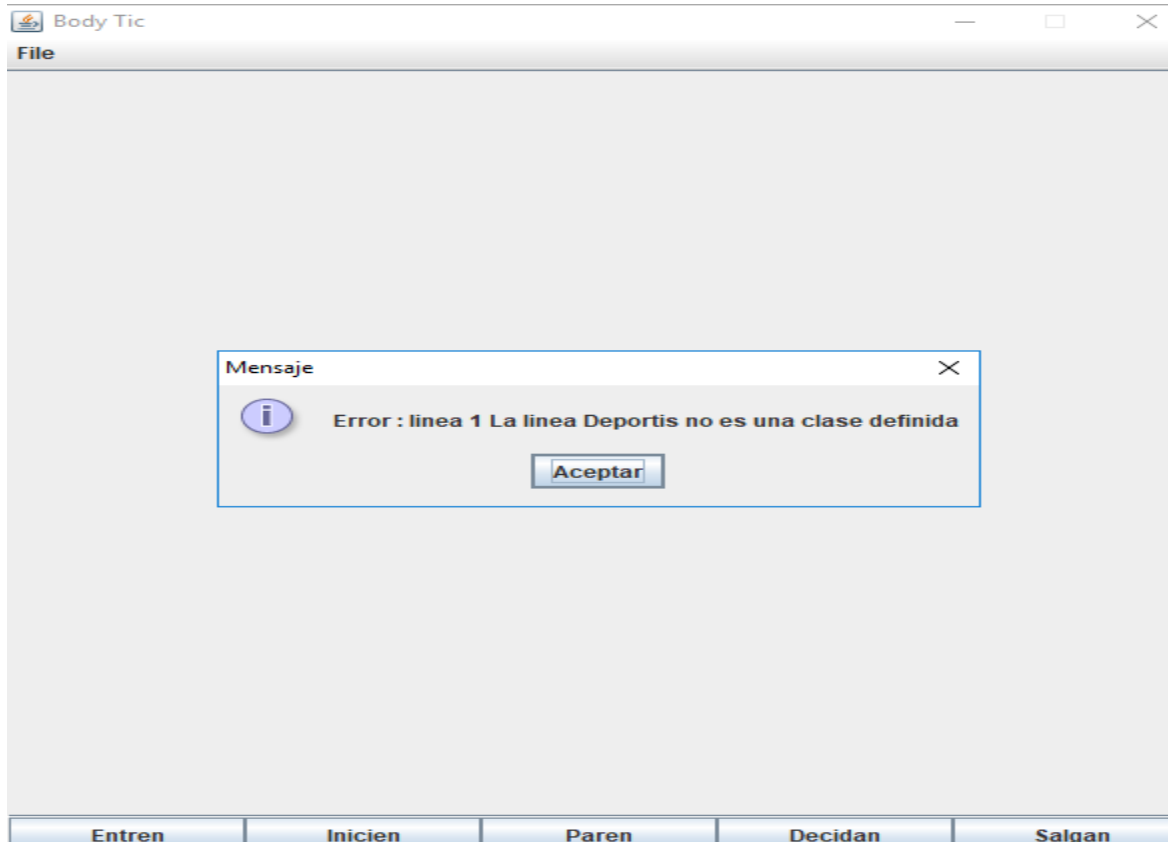
Perfeccionando importar y exportar

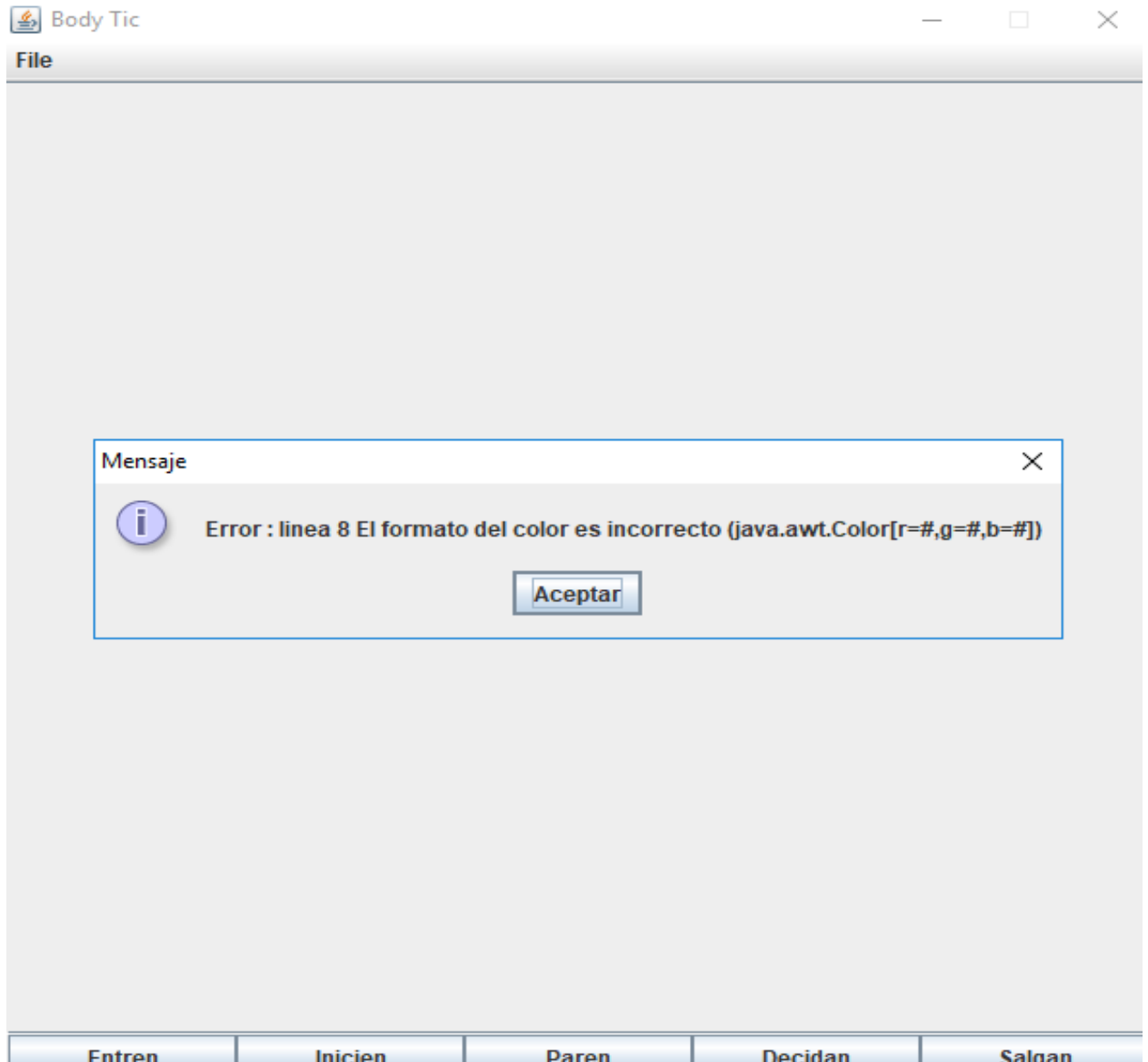
1. Copien las versiones actuales de importe y exporte y renómbrenlos como importe01 y exporte01
2. Perfeccionen el manejo de excepciones de los métodos importe y exporte.
3. Realicen una prueba de aceptación para validar cada una de los nuevos mensajes diseñados, ejecútenla y capturen la pantalla final.



Perfeccionando importar. Hacia un minicompilador.

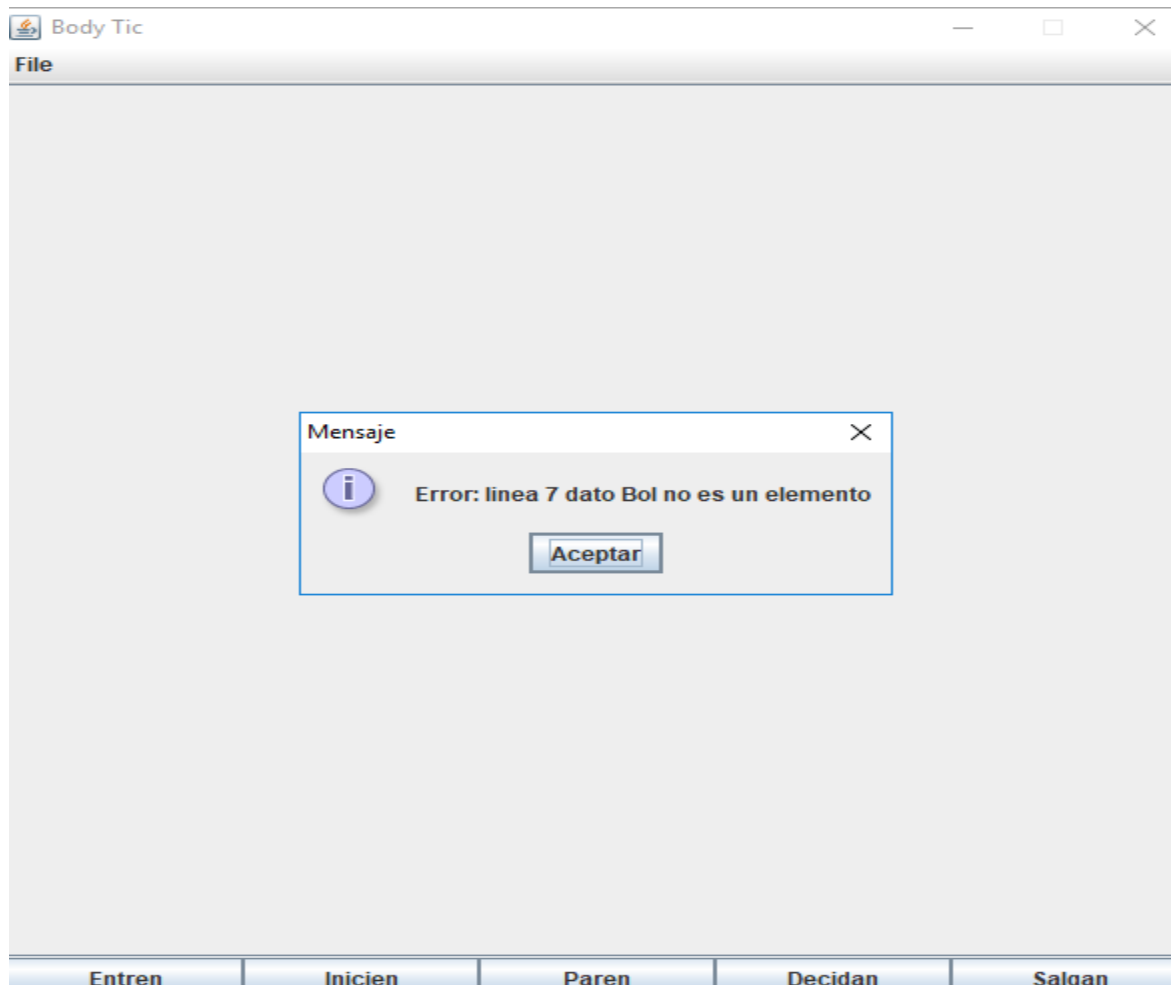
1. Copien las versiones actuales de importe y exporte y renómbrenlos como importe02 y exporte02
2. Perfeccionen el método importe para que, además de los errores generales, en las excepciones indique el detalle de los errores encontrados en el archivo (como un compilador): número de línea donde se encontró el error, palabra que tiene el error y causa de error.
3. Escriban otro archivo con errores, llámelo bodyTicErr.txt, para ir arreglándolo con ayuda de su "importador". Presente las pantallas que contengan los errores.





Perfeccionando importar. Hacia un mini compilador flexible.

1. Copien las versiones actuales de importe y exporte y renómbrenlos como importe03 y exporte03
2. Perfeccionen los métodos importe y exporte para que pueda servir para cualquier tipo de elementos creados en el futuro (Investiguen cómo crear un objeto de una clase dado su nombre)
3. Escriban otro archivo de pruebas, llámelo bodyTlcErrG.txt, para probar la flexibilidad. Presente las pantallas que contenga un error significativo.



RETROSPECTIVA

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido en el laboratorio por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)
12 horas / hombre
2. ¿Cuál es el estado actual del laboratorio? ¿Por qué?
Terminado
3. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?
Refactorizar cada vez que fuera posible, ya que para realizar las distintas versiones de las acciones importar y exportar fue necesario refactorizarlas varias veces.
4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?
Realizar la persistencia.

5. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?

Realizar la parte de persistencia. Investigando en el api de Java los funcionamientos para realizar la persistencia.

6. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

Unimos ideas y conceptos de ambos en pro del laboratorio. Además, trabajamos la mayoría del laboratorio de manera unida en dos computadores.