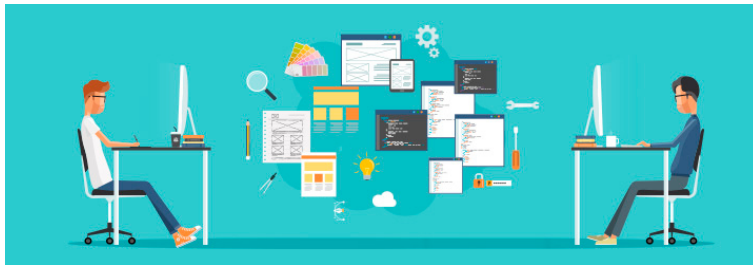


Programación Web



Grado en Ingeniería Informática

Práctica I

10 de Octubre 2021

Integrantes:

- Noelia Hinojosa Sanchez (i72hisan@uco.es)
- Rafael Piqueras Espinar (i42piesr@uco.es)
- Antonio Cabezas Jarabo (i92cajaa@uco.es)



Índice

1. Diseño	3
1.1. Diseño ejercicio 1	3
1.2. Diseño ejercicio 2	3
2. Implementación	4
2.1. Implementación ejercicio 1	4
2.1.1. Funciones y métodos añadidos ejercicio 1	4
2.2. Implementación ejercicio 2	4
2.2.1. Funciones y métodos añadidos ejercicio 2	4
3. Decisiones de Equipo	5
3.1. Decisiones ejercicio 1	5
3.2. Decisiones ejercicio 2	5
4. Bibliografía	6



1. Diseño

1.1. Diseño ejercicio 1

Para el diseño del ejercicio1 hemos desarrollado un main en el que el administrador se encarga de controlar a los usuarios con sus respectivas funcionalidades y puede:

- Dar de alta a un usuario
- Dar de baja a un usuario
- Actualizar los datos del usuario
- Consultar los datos del 1 usuario
- Consultar los datos de todos los usuarios
- Crear una critica
- Consultar todas las criticas
- Borrar una critica
- Votar la utilidad de una critica
- Buscar las criticas de un usuario

Todas las funcionalidades y métodos las hemos dividido en paquetes y cada uno de ellos contiene las clases encargadas de controlar el menú principal.

1.2. Diseño ejercicio 2

En el diseño del ejercicio 2 hemos desarrollado un main en el que el usuario o administrador puede:

- Iniciar sesión
- Registrarse
- Salir del programa

Cada uno de ellos tendrá un menú distinto ya que el usuario solo podrá comprar entradas, valorar espectáculos, puntuarlos, buscaretc. El administrador por el contrario controlará todo lo relativo a los espectáculos.(dar de alta, modificar, actualizar,localidadesetc) De controlar todas estas funcionalidades del programa se encarga el paquete bussines por medio del gestor de espectáculos y el gestor de criticas.



2. Implementación

Para la implementación hemos desarrollado todos los métodos y clases que nos pedía el enunciado de las dos ejercicios además de las que nosotros hemos añadido.

2.1. Implementación ejercicio 1

2.1.1. Funciones y métodos añadidos ejercicio 1

- Hemos incluido el correo electrónico del propietario para poder controlar que el usuario no valore su crítica a la hora de mostrar las valoraciones de una crítica
- comprobar que un usuario no valore la misma crítica dos veces (comprobarValoraciones).

2.2. Implementación ejercicio 2

2.2.1. Funciones y métodos añadidos ejercicio 2

- En este ejercicio hemos sobrecargado las funciones de actualizar datos para cada uno de los tipos de espectáculo.
- Hemos implementado una función para mostrar todos los usuarios.
- Obtener las críticas de un espectáculo concreto según su título.
- Una función para obtener las sesiones del pase múltiple y poder actualizarlas en el main.
- función para comprobar que el título de la crítica sea único o este registrado (tituloEspectaculoRegistrado)
- Cambiamos el date y dateFormat para obtener la hora y fecha de un espectáculo con LocalDate y LocalTime con la clase sesiones que tuvimos que crear.



3. Decisiones de Equipo

El equipo decidio con orientación de la profesora separar los paquetes tanto para el ejercicio 1 como para el ejercicio 2 en:

- Bussines: Donde tenemos la información sobre las clases de como se gestionan los espectaculos y las criticas.
- Data: Este paquete contine todas las clases que se necesitan para gestionar los espectaculos y las criticas.
- Interfaz: Es donde tenemos el main de nuestro programa que se vera por consola.

3.1. Decisiones ejercicio 1

- Decidimos que para el ejercicio 1 incluir el correo electrónico del propietario para poder controlar que el usuario no valore su critica.
- Consensuamos que al ver las valoraciones de una critica era mejor mostrar la media de todas las valoraciones de una critica en concreto.

3.2. Decisiones ejercicio 2

- Decidimos usar cinco ficheros tipos txt para controlar tanto los espectadores.
- Las criticas y la clase de espectaculos que los tenemos en la biblioteca JRE del sistema.
- Pensamos que a la hora de actualizar todos los datos de un usuario no lo hiciemos con el correo por ser unico y servir de identificador del usuario



4. Bibliografía

<https://javautodidacta.es/tiempo-en-java-localdate-localtime/>

http://chuwiki.chuidiang.org/index.php?title=Lectura_y_Escritura_de_Ficheros_en_Java