

Programación Web



Grado en Ingeniería Informática

Práctica II

14 de Noviembre 2021

Integrantes:

- Noelia Hinojosa Sanchez (i72hisan@uco.es)
- Rafael Piqueras Espinar (i42piesr@uco.es)

Índice general

1. Diseño	3
1.1. Diseño ejercicio 1	3
1.2. Diseño ejercicio 2	4
2. Implementación	4
2.1. Implementación ejercicio 1	4
2.1.1. Paquetes y clases del ejercicio1	4
2.2. Implementación ejercicio 2	5
2.2.1. Paquetes y clases ejercicio 2	5
2.2.2. Modelo vista Controlador:	5
3. Decisiones de Equipo	6
3.1. Decisiones ejercicio 1	6
3.2. Decisiones ejercicio 2	6

1. Diseño

1.1. Diseño ejercicio 1

Para el diseño del primer ejercicio hemos desarrollado un main con tres opciones:

- Inicio sesión
- Registro
- Finalizar programa

Dependiendo del tipo usuario que se registre (Administrador o Espectador) podrá realizar una serie de funcionalidades en el programa que son las siguientes:

Administrador:

- Dar de alta un espectáculo(temporada,pase múltipe o puntual)
- Eliminar o cancelar un espectáculo(dependiendo del tipo)
- Actualizar un espectáculo (dependiendo del tipo)
- Darse de baja
- Actualizar sus datos
- Consultar los datos de todos los usuarios
- Consultar los datos de un usuario concreto
- Cerrar sesión

Espectador:

- Consultar entradas disponibles de un espectáculo
- Buscar espectáculos(dependiendo del tipo)
- Buscar espectaculos con entradas disponibles
- Publicar critica de un espectaculo
- Consultar criticas de un espectáculo
- Eliminar una crítica
- Valorar una crítica
- Comprar entradas para un espectáculo (dependiendo del tipo)
- Consultar todas las criticas guardadas
- Consultar criticas de un usuario
- Consultar critica segun su titulo
- Darse de baja
- Actualizar datos de mi usuario
- Cerrar sesion del programa

También hemos creado en nuestra base de datos las tablas necesarias para guardar toda esta información que son las siguientes:

- administradores
- espectadores
- espectaculos
- sesiones
- valoraciones
- criticas

1.2. Diseño ejercicio 2

Para el diseño del ejercicio dos hemos introducido en nuestra página principal el mismo menú que en el ejercicio 1, pero esta vez en html y jsp con la diferencia siguiente:

- Tenemos un inicio de sesión donde podemos elegir si queremos iniciarla como administrador o espectador.
- Un registro donde también podremos elegir entre uno de estos dos usuarios
- Salir del programa.

Aquí el programa es bastante más simple, los usuarios (admintrador y espectador) solo se podrán logear y modificar sus datos.

2. Implementación

2.1. Implementación ejercicio 1

Para la implementación hemos desarrollado todos los métodos, funciones y clases que están contenidos en los paquetes business, data e interfaz que se utilizarán en nuestra aplicación web siguiendo los consejos de la profesora de prácticas.

2.1.1. Paquetes y clases del ejercicio1

- bussines
 - AdministradoresDTO.java
 - CriticasDTO.java
 - EspectaculosDTO.java
 - EspectadoresDTO.java
 - GestoresCriticas.java
 - GestorEspectaculos.java
 - GestorUsuarios.java
 - SesionesDTO.java
 - ValoracionesDTO.java
- data
 - common
 - BDConnection.java
 - Categoriaevento.java
 - Tipoespectaculo.java

- Tipousuario.java
- dao
 - AdministradoresDAO.java
 - CriticasDAO.java
 - EspectaculosDAO.java
 - EspectadoresDAO.java
 - SesionesDAO.java
 - ValoracionesDAO.java
- interfaz
 - main.java

2.2. Implementación ejercicio 2

Para la implementación de este ejercicio hemos seguido la siguiente estructura con la recomendación de la profesora en el que tendremos nuestro modelo vista controlador y nuestras correspondientes funciones y clases que haran que funcione nuestro programa.

2.2.1. Paquetes y clases ejercicio 2

- bussines
 - AdministradoresDTO.java
 - EspectadoresDTO.java
 - GestorUsuarios.java
- data
 - common
 - BDConnection.java
 - dao
 - AdministradoresDAO.java
 - EspectadoresDAO.java
- display
 - CustomerBean.java

Esté conjunto de paquetes y clases es el encargado de llevar la información de lo que realiza nuestro programa a la base de datos y almacenarla.

2.2.2. Modelo vista Controlador:

- MVC
 - **Modelo:** Gestiona los accesos a nuestra información tanto consultas como actualizaciones.
 - **Vista:** Es la interfaz de usuario.
 - **Controlador:** Invoca nuestras peticiones de información que es el que las controla.

Esté modelo vista controlador es el encargado del flujo y la navegación de nuestro programa a través de las distintas páginas.

3. Decisiones de Equipo

3.1. Decisiones ejercicio 1

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 DTO de como se gestionan los espectaculos (criticas, valoraciones y sesiones) y los usuarios(Administradores y espectadores).
- **Data:** Este paquete contine a su vez dos más que son common y dao el primero contiene la conexión a la base de datos , la categoria, el tipo de espectáculo y los tipos de usuario.
- **Interfaz:** Es donde tenemos el main de nuestro programa que se vera por consola.

3.2. Decisiones ejercicio 2

El equipo decidio hacer un diseño siguiendo algunas recomendaciones de la profesora con respecto a los paquetes y a la ubicación de las clases etc....

También con respecto a la interfaz optamos por algo sencillo con mensaje de bienvenida y unos botones para el menú principal asi como para el resto del programa.