# Programación Web



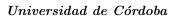
# Grado en Ingeniería Informática

# Práctica II

# 14 de Noviember 2021

# Integrantes:

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







# Índice general

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





## 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:

#### Admistrador:

- 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

1 Diseño 3





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 eligir 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
    - o Categoriaevento.java
    - o Tipoespectaculo.java





- Tipousuario.java
- dao
  - o AdministradoresDAO.java
  - o CriticasDAO.java
  - o EspectaculosDAO.java
  - o EspectadoresDAO.java
  - o SesionesDAO.java
  - o 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
    - o BDConnection.java
  - dao
    - $\circ~{\rm AdministradoresDAO.java}$
    - o 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 traves 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 gestiónan 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.