

Pablo Hernandez Martinez, pablo.hernandez.martinez@udc.es

Marcelo Ferreiro Sánchez, marcelo.fsanchez@udc.es

Manual de Usuario

Para ejecutar el programa debes tener, a poder ser, la última versión de Python. Tras asegurarse de que está instalada debes abrir la línea de comandos (o un IDE) en el directorio en el que se encuentra el proyecto. Por último, debes asegurarte de que los ficheros que deseas emplear para la simulación también están ubicados en este mismo directorio. Las líneas de dichos ficheros deben tener este formato:

“Título del libro; Apellidos Autor, Nombre Autor; Año de edición; N° de préstamos”+

Para usar el programa tan solo debes ejecutarlo y seguir las instrucciones que da.

Fases de desarrollo

Lo primero que hicimos fue crear los dos archivos: la clase Book y el archivo principal: main. La clase Book tiene los atributos que utilizaremos más adelante (título, autor, año, y n° de préstamos). Además, importamos las clases ArrayOrderedPositionalList y LinkedOrderedPositionalList desde el Campus Virtual. Estas serán utilizadas para gestionar las listas de libros utilizadas a lo largo de la ejecución.

Una vez que los getters, setters y demás métodos (como por ejemplo algunos métodos mágicos) estaban implementados, empezamos a trabajar en el archivo main. Primero nos aseguramos de que los datos de los libros se leyesen e interpretasen correctamente a partir del archivo .txt provisto por el usuario. A continuación, procedimos a escribir el código para presentarle al usuario el menú con las distintas opciones. Después de esto programamos cada una de las funciones en main que el programa debía ser capaz de ejecutar, como borrar los libros que estén duplicados o imprimir una tabla para ver las “existencias” de manera más visual.

Por último, nos ocupamos de documentar correctamente todas las clases, métodos y funciones, y redactamos este documento. Por supuesto a lo largo de todo el desarrollo nos encontramos con multitud de bugs, errores y fallos en la lógica que tuvimos que solventar para que el programa funcionase.