josep núñez riba

rodrigo cabezas quirós

11 de març de 2018

projecte de pràctiques

programació II — lliurament 1

**Índex**

[1. Introducció 2](#_Toc506204213)

[2. Anàlisi 3](#_Toc506204214)

[3. Desenvolupament 4](#_Toc506204215)

[4. Qüestions 5](#_Toc506204216)

[5. Resultats 6](#_Toc506204217)



1. **Introducció**

L’objectiu del projecte és desenvolupar un reproductor multimèdia, tot passant per diverses de les fases de desenvolupament d’un projecte de software i familiaritzar-se amb l’ús d’eines informàtiques de suport a la programació. Està enfocat cap a la programació orientada a objectes, programació orientada a esdeveniments i programació guiada per una especificació.

Els objectius a assolir en aquest lliurament són els següents:

* Organitzar arxius multimèdia dins d’una carpeta, guardant la seva informació essencial (path on es troba el fitxer, nom del fitxer, extensió del fitxer, data d’última modificació i una breu descripció del contingut).
* Realitzar un menú per al reproductor que permeti realitzar les següents operacions:
  + 1. Afegir fitxer multimèdia: Donades les dades del fitxer, el guarda a la carpeta corresponent.
    2. Eliminar fitxer multimèdia: Suprimir un fitxer donat.
    3. Mostrar carpeta: Mostrar per pantalla el contingut de una carpeta donada amb els fitxers ordenats.
    4. Sortir: Sortir del reproductor.

1. **Anàlisi**

Per fer el menú utilitzarem un switch i la classe Scanner de Java. La classe Scanner recollirà la entrada del usuari, aquesta en funció de quina sigui i gràcies al switch realitzarà la operació pertinent.

1. **Desenvolupament**

sfdfsdfsd

1. **Qüestions**

* Explicar breument les classes implementades:

Sadasdasd

* Dibuixar el diagrama de relacions entre les classes que heu utilitzat a la vostra pràctica. Incloure tant les classes implementades com les que pertanyen a la llibreria de Java i UtilsProg2.

asdasd

* Explicar com heu implementat i on heu utilitzat el mètode **isFull**.

asdasdasds

* Segons la implementació de la classe **CarpetaFitxers**, si tenim dos fitxers multimèdia corresponents al mateix fitxer, quan cridem al mètode per eliminar un d’aquests fitxers eliminarà l’altre també o no?

asdasdasd

1. **Resultats**