

REPEGAMES



PANEL FRONTAL - Introducción

Nombre del proyecto: Aplicación de Venta de Consolas

Lenguaje: Java

Estructura: Patrón MVC (Modelo - Vista - Controlador)

Descripción:

Esta aplicación permite gestionar usuarios (clientes y empleados), productos, pedidos y copias de seguridad para una tienda de consolas. Incluye interfaz gráfica con múltiples ventanas para administración y gestión de pedidos.

PRIMERA CARA INTERNA - MODELO

(paquete)

Clases que representan los datos y la lógica de negocio.

- Usuarios.java: Clase padre con datos comunes: nickname, contraseña, ID.
- Cliente.java / Empleados.java: Heredan de Usuarios. Agregan datos como dirección, teléfono, etc.

- Producto.java: Modelo de producto: ID, nombre, precio y stock.
- Avisos.java: Notificaciones por bajo stock.
- cabeceraPedido.java / lineaPedido.java: Representan pedidos y líneas individuales.
- Copia.java: Representa copias de seguridad.
- Conector.java: Gestiona la conexión a base de datos.
- Modelo.java: Funciones CRUD para productos, usuarios, pedidos y avisos.

SEGUNDA CARA INTERNA - VISTA

(paquete)

Interfaz gráfica del usuario (ventanas, formularios, menús).

- VentanaLogin / VentanaRegistrar: Interfaces para login y registro.
- MenuEmpleados: Menú principal para empleados.
- AdministrarProductos / TablaAdministrarProductos: Vista para gestionar productos.
- AdministrarPedidos / PedidosEmpleados / TablaPedidos: Vista para gestión de pedidos.
- CopiasSeguridad: Gestiona copias de seguridad desde la interfaz.
- Confirmacion: Muestra mensajes de confirmación.
- ErrorBBDD: Ventana para mostrar errores de base de datos.

Cada clase de vista implementa `actionPerformed` para manejar eventos del usuario.

TERCERA CARA INTERNA - CONTROLADOR Y PRINCIPAL

Controlador.java

Actúa como intermediario entre la vista y el modelo:

- Coordina eventos de la interfaz con la lógica.

- Gestiona el login, carga datos, realiza acciones CRUD.
- Conecta todas las vistas con el modelo.

appPrincipal.java

Punto de entrada de la aplicación. Lanza la interfaz inicial (login o registro).

PANEL TRASERO - CRÉDITOS Y USO

Requisitos del sistema:

- JDK 11+
- Conexión con base de datos (configurada en Conector.java)
- Entorno como Eclipse o NetBeans

Desarrollado por: (RepeGames)

Introducción

Esta aplicación de escritorio ha sido desarrollada en lenguaje Java, utilizando el entorno de desarrollo Eclipse y una estructura basada en el patrón de diseño MVC (Modelo-Vista-Controlador).

El programa está organizado en diferentes secciones internas (llamadas paquetes) que separan la lógica del sistema de forma clara y ordenada:

- El modelo gestiona los datos y las operaciones internas.
- La vista contiene las pantallas y formularios que ve el usuario.
- El controlador se encarga de coordinar la interacción entre los datos y la interfaz.
- El paquete principal ejecuta y lanza la aplicación.

Su objetivo es ofrecer una forma sencilla y eficiente de administrar información relacionada con empleados, productos, pedidos y copias de seguridad.

A través de una interfaz gráfica amigable, el usuario puede realizar tareas básicas de gestión sin necesidad de conocimientos técnicos.

Inicio del Programa

Al ejecutar la aplicación, el sistema inicia automáticamente con la pantalla de inicio de sesión, donde los usuarios deben ingresar sus credenciales para acceder al sistema.

Durante este proceso:

- Se preparan todas las pantallas necesarias (menús, formularios y ventanas de gestión).
- Se cargan los datos iniciales, como la lista de empleados, clientes y productos.
- El sistema establece las conexiones internas para que cada parte funcione correctamente.

Una vez iniciado, el usuario accede al menú principal, desde donde puede navegar entre las distintas funciones del sistema: gestión de pedidos, administración de productos, copias de seguridad, y más.

CONTROLADOR

Gestión y navegación

El sistema cuenta con un módulo interno que se encarga de:

- Validar el acceso de los usuarios según sus credenciales.
- Mostrar las diferentes opciones y menús según el tipo de usuario (cliente o empleado).
- Mantener actualizados los listados de productos, pedidos y copias de seguridad en las distintas pantallas.
- Facilitar la interacción entre las secciones del programa para que la experiencia del usuario sea fluida y eficiente.

MODELO

El sistema organiza y administra internamente toda la información necesaria para su funcionamiento. Esta información incluye:

- Usuarios y empleados registrados
- Productos disponibles
- Pedidos realizados
- Copias de seguridad de la información
- Avisos y configuraciones internas

Toda esta información se guarda y se utiliza de forma automatizada por el sistema para que el usuario final no tenga que preocuparse por el manejo técnico de los datos.

Gracias a esta estructura, cada vez que se abre una ventana del programa (por ejemplo, pedidos o productos), los datos ya están listos para mostrarse y trabajar con ellos.

VISTAS

Interfaz y opciones disponibles

La aplicación cuenta con distintas ventanas o pantallas gráficas desde donde el usuario puede realizar todas las acciones necesarias. Estas pantallas son:

- Inicio de sesión (VentanaLogin): permite al usuario ingresar su nombre de usuario y contraseña para acceder.
- Registro de nuevos usuarios (VentanaRegistrar): ventana para crear una nueva cuenta.
- Menú principal (MenuEmpleados): una vez dentro, el usuario ve un menú con todas las opciones disponibles según su rol (empleado o cliente).
- Gestión de productos (AdministrarProductos, TablaAdministrarProductos): permite consultar, agregar, modificar o eliminar productos del inventario.
- Gestión de pedidos (AdministrarPedidos, pedidoEmpleados, TablaPedidos): el usuario puede ver, crear o editar pedidos.
- Copias de seguridad (CopiasSeguridad): permite crear o consultar copias de respaldo de la información.

- Ventanas de mensajes (confirmacion, ErrorBBDD): muestran avisos o errores cuando ocurre algún problema con la base de datos o cuando una acción se realiza con éxito.

Navegación simple e intuitiva

El diseño está pensado para que cualquier usuario, sin experiencia técnica, pueda realizar acciones comunes como consultar un pedido, modificar productos o registrarse con facilidad. Cada opción está claramente visible en su menú correspondiente.

ficheros de log (con formato propio) para registrar la actividad y los errores:

- Se guarda un fichero para cada sesión (ejecución completa del programa) donde se registran todas las operaciones que ha realizado el usuario.
- Se guarda un fichero global de registro de errores donde se vayan guardando trazas de todos los errores (operaciones inválidas, excepciones) que se vayan produciendo.