



## **Proyecto Final Java: MetalShop**

**<https://github.com/RaRuP777/TrabajoFinal>**

Fecha entrega: 22/05/15

Autor: Pedro J. Ramos

El objeto de este programa en Java es gestionar el stock y ventas de una tienda de discos, camisetas y accesorios de música rock y metal. El usuario de esta aplicación podrá dar de alta en su stock los productos cuando le llega y puede mirar cuantos tiene y cuales son. Una vez la tienda abierta gracias al sistema de búsquedas puede rápidamente acceder a la “ficha” del producto que el cliente quiere comprar y darle más detalles sobre el antes de finalizar su venta en la misma ventana donde aparece el producto. Las búsquedas ayudan al tendero a localizar estos objetos en la aplicación y responde a típicas preguntas que haría un cliente.

- *Quiero los discos/camisetas/accesorios que está en el escaparate/vitrina/estantería (búsquedas por localización).*
- *Que discos/camisetas/accesorios/ de tal banda tenéis en la tienda (búsqueda por banda)*
- *Que discos/camisetas/accesorios/ de este estilo de música en particular tenéis (búsqueda por estilos)*
- *Que camisetas de mi talla y sexo tenéis (búsqueda por sexo y talla)*
- *Que Anillos/Colgantes/Pulseras/Collares/etc. tenéis (búsqueda por tipo de accesorio)*
- *Si tengo X euros que Disco/Camiseta/Accesorio me puedes vender (búsqueda por productos cuyo precio sea menor que el dado)*

### **1. Ventana Principal**

- Al abrir el programa lo primero que aparecerá será un mensaje emergente que nos dirá el descuento del día que se aplicará automáticamente a los productos que estén de oferta
- El icono de la ventana principal es fijo y es el mismo que aparece en la barra de tareas
- La ventana principal tiene un icono que ocupa toda su superficie, es una imagen PNG con licencia como todas las utilizadas en este proyecto
- El nombre de la ventana cambia cuando se abre un fichero nuevo o uno existente o cuando el nuevo cambia de nombre al ser guardado como...
- El botón de cerrar (X) tiene un mensaje de advertencia para preguntar al usuario si desea guardar su trabajo antes de salir si ha realizado algún cambio en el archivo actualmente guardado

### **2. Menú Ficheros**

- Nuevo crea un arraylist vacío y un file para guardarlo nuevo, si tenemos abierto uno sin guardar cambios antes de hacerlo nos pregunta si deseamos guardarlo con una ventana con tres opciones, si/no/cancel. Si, lo guarda y justamente después crea nuevo; no descarta los cambios y crea uno nuevo; si le damos a cancel vuelve hacia atrás sin hacer nada.

- Abrir nos permite abrir un archivo filtrado .obj que contiene un arraylist, al igual que Nuevo si tenemos abierto uno con cambios sin guardar también nos preguntará y actúa igual que el caso de nuevo.
- Guardar, guarda el arraylist actual si ya ha sido guardado alguna vez directamente o nos pedirá un nombre para guardarlo si es la primera vez
- Guardar como nos pide, mediante una ventana el nombre con la extensión .obj para guardar nuestro trabajo, si el archivo que elegimos ya existe nos preguntará si queremos sobrescribir
- Salir, sale del programa y al igual que nuevo y abrir, si tenemos un trabajo con cambios sin guardar nos insta a guardarlo

### 3. Menú Tienda

- Añadir añade un disco mientras:
  - Nombre de la Banda y Título tenga un nombre válido, que empiece por mayúscula y tenga una dimensión de entre 3 y 20 caracteres.
  - Estilo como la Localización sea elegida de una lista desplegable mostrada.
  - Números de canciones debe ser mínimo de 2 y máximo de 30.
  - Duración máxima es de 72 minutos y no sea menor de 0
  - Precio un valor mayor de 0.
- Añadir añade una camiseta mientras:
  - Nombre de la Banda y Título tenga un nombre válido, que empiece por mayúscula y tenga una dimensión de entre 3 y 20 caracteres.
  - Estilo, talla y Localización sea elegida de una lista desplegable mostrada.
  - Precio un valor mayor de 0.
  - Sexo sea elegido entre hombre o mujer.
- Añadir añade un accesorio mientras:
  - Nombre de la Banda tenga un nombre válido, que empiece por mayúscula y tenga una dimensión de entre 3 y 20 caracteres.
  - Estilo, tipo de Accesorio y Localización sea elegida de una lista desplegable mostrada.
  - Precio un valor mayor de 0.
- Contar muestra el total de productos almacenados en nuestra tienda mediante un mensaje emergente, especificando el total y el tipo de cada producto que tenemos (disco/camiseta/accesorio)
- Mostrar nos da la posibilidad de mostrar todos los productos de una determinada clase: Discos, Camisetas o Accesorios.

---

#### **4. Menú Buscar**

- Buscar disco ofrece diferentes búsquedas a través de parámetros que elige o introduce el usuario (banda, estilo, localización y precio), habilitando un botón de anterior y siguiente si el resultado de la búsqueda es más de un producto.
- Buscar camiseta ofrece diferentes búsquedas a través de parámetros que elige o introduce el usuario (banda, estilo, localización, sexo/talla y precio), habilitando un botón de anterior y siguiente si el resultado de la búsqueda es más de un producto.
- Buscar accesorio ofrece diferentes búsquedas a través de parámetros que elige o introduce el usuario (banda, estilo, localización, precio o Tipo de accesorio), habilitando un botón de anterior y siguiente si el resultado de la búsqueda es más de un producto.
  - En el momento en que se muestran los resultados de la búsqueda se habilita en todos ellos el botón de Vender. Vender significa venderlo y eliminarlo de la tienda

#### **5. Menú Ayuda**

- Un menú de ayuda para ayudarnos en caso de dudas en una ventana que podemos tener abierta mientras usamos el resto del programa.
- También podemos ver esta misma ayuda en el navegador predeterminado de nuestro equipo pulsando en la segunda opción de este menú
- Acerca de, con los datos personales del autor y versión del programa.