

Documentación del proyecto



Introducción.....	3
Pantalla de carga.....	3
Estructura para mostrar los paneles.....	4
Iniciar Sesión.....	5
Pantalla Admin.....	6
Pantalla usuario.....	6
Otras clases.....	7
Esquema.....	8

Introducción

Para este proyecto he dividido todo por clases, cada panel que se muestra tiene una clase exclusiva, y tanto las funciones de los botones como las funciones en sí se encuentran en la clase de Operaciones.

Pantalla de carga

He hecho una pantalla de carga la cual se encarga de mostrar una barra de carga junto a una imagen que seleccione de portada, esta pantalla dura 5 segundos y cuando llega al segundo 4 comprueba e intenta inicializar los usuarios almacenados en "usuarios.txt". Si surge algún error a la hora de iniciar esos usuarios la pantalla de carga se detendrá y no seguirá con la ejecución del resto del programa. Si todo está correcto llamará al Marco que es el JFrame y el encargado mostrar todos los paneles en orden.

```
public PantallaCarga (final ArrayList<Usuario> listaUsuarios) {
    JLabel panelFondo = new JLabel(np);
    panelFondo.setLayout(new BorderLayout());

    barraProgreso = new JProgressBar(0,100);
    barraProgreso.setStringPainted(true);
    barraProgreso.setBorderPainted(false);
    panelFondo.add(barraProgreso, BorderLayout.SOUTH);

    setContentPane(panelFondo);
    pack();
    //setSize(300, 50);
    setLocationRelativeTo(null);

    tiempo = new Timer(1000, new ActionListener() {
        @Override
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {
            i+=20;
            barraProgreso.setValue(i);
            if(i==80) {
                UsuariosGestionar gestion = new UsuariosGestionar();
                gestion.iniciarUsuarios(listaUsuarios);
                if(listaUsuarios.isEmpty()) {
                    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Error crítico: No se han podido cargar los usuarios. La aplicación se cerrará.");
                    tiempo.stop();
                    dispose();
                }
            }
            if(i==100) {
                tiempo.stop();
                dispose();
                Marco miVentana = new Marco(listaUsuarios);
                miVentana.setVisible(true);
            }
        }
    });
    tiempo.start();
}
```

Estructura para mostrar los paneles

A la hora de mostrar los paneles lo que he hecho es que en la clase Marco use un `cardLayout` junto a un `contentPane` para que todas las pantallas carguen al iniciar y solo se muestren las que sean llamadas a través de funciones exclusivas del marco.

```

    iniciarSesion = new iniciarSesion(this, listaUsuarios);
    pantallaAdminInicio = new pantallaAdminInicio(this, listaUsuarios);
    pantallaAcercaDe = new pantallaAcercaDe(this);
    pantallaNoticias = new pantallaNoticias(this, listaUsuarios);
    pantallaGuardarPreferencias = new pantallaGuardarPreferencias(this);
    pantallaUsuario = new pantallaUsuario(this);

    contentPane.add(iniciarSesion, "IniciarSesion");
    contentPane.add(pantallaAdminInicio, "PantallaInicioAdmin");
    contentPane.add(pantallaAcercaDe, "PantallaAcercaDe");
    contentPane.add(pantallaNoticias, "PantallaNoticias");
    contentPane.add(pantallaGuardarPreferencias, "PantallaGuardarPreferencias");
    contentPane.add(pantallaUsuario, "PantallaUsuario");

    cardLayout.show(contentPane, "IniciarSesion");

    this.setJMenuBar(MenuBar.getMenuBar(this));
    comprobarHora();
}

public void mostrarPantallaInicio() {
    cardLayout.show(contentPane, "IniciarSesion");
}

public void mostrarPantallaAdmin(Usuario usuario) {
    pantallaAdminInicio.establecerUsuario(usuario);
    cardLayout.show(contentPane, "PantallaInicioAdmin");
}

```

Como vemos en las imagen todos los paneles están declarados arriba y son llamados pero solo se muestra automáticamente la pantalla de Iniciar Sesión.

Iniciar Sesión

Dentro del panel de Iniciar sesión leerá al array de usuarios llamado listaUsuarios que fue cargado durante la pantalla de carga y comprobará si las credenciales introducidas son correctas, si las credenciales son correctas si el usuario es admin o si no es admin mostrará un panel distinto de cada uno los cuales son pantallaAdminInicio y pantallaUsuario al igual que dependiendo de si el usuario ya inició anteriormente en la aplicación le llevará dicho panel o a un panel en el cual guardará las preferencias que tiene en las noticias.

```

botonIniciarSesion.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        String nombreUsuario = campoUsuario.getText();
        String contrasena = new String(campoContrasena.getPassword());
        usuarioIniciado = operaciones.comprobarUsuario(nombreUsuario, contrasena, listaUsuarios);
        if(usuarioIniciado == null) {
            errorInicio.setText("Error. El usuario o la contraseña no son correctos.");
        } else if(usuarioIniciado.getEsAdmin()) {
            errorInicio.setText("");
            frame.mostrarPantallaAdmin(usuarioIniciado);
        } else if(!usuarioIniciado.getEsAdmin()){
            errorInicio.setText("");
            if(usuarioIniciado.getInicio() == 0) {
                frame.mostrarPantallaGuardarPreferencias(usuarioIniciado);
            } else {
                frame.mostrarPantallaUsuario(usuarioIniciado);
            }
        } else {
            System.out.println("Ha ocurrido un error inesperado...");
        }
    }
});
add(botonIniciarSesion);

```

Pantalla Admin

En la pantalla del admin tendremos 4 funciones distintas las cuales son: Gestionar usuarios, ver noticias, enviar mail y ver los datos del envío del mail.

En Gestionar usuarios podremos tanto añadir el cual nos pedirá poco a poco que vayamos introduciendo a través de mini paneles los datos del usuario que queremos agregar, cada uno tiene sus controles de errores para comprobar que no hay ningún error.

En ver noticias podremos irnos al panel de ver las noticias el cual al ser admin nos mostrará todas las noticias.

En enviar mail lo que hará será mandar un email con todas las noticias al admin para comprobar que no hay errores en la lógica del mail.

En ver datos del envío del email lo que hará será mostrar a la hora que está definido el email para mandarse a los usuarios y también ver que mail es el responsable del envío.

Pantalla usuario

En la pantalla del usuario las opciones que tendrá serán tanto ver las noticias como guardarlas.

El botón de ver noticias lo que hará será llevarle a la pantalla de las noticias pero solo le mostrará las opciones que ha guardado como preferencias la primera vez que inició en el programa.

El botón de guardarlas lo que hará será en el archivo "log.txt" guardar tanto el nombre de usuario como la hora y los minutos a la cual hizo eso y debajo las noticias que tiene guardadas como preferencias.

Otras clases

Otros archivos que tenemos son Operaciones, Usuario, UsuariosGestionar, SacarTitular, SimpleMail y EmailUtil.

En Operaciones como ya hemos dicho antes tenemos las funciones de todos los botones y algunas funciones extra que están relacionadas como por ejemplo guardar los usuarios y modificar su txt.

En Usuario es la clase que tengo hecha para definir que debe tener un usuario, el cual es su email, contraseña, Nombre, si es admin y si inició alguna vez.

En UsuariosGestionar es una clase independiente la cual es al encargada de leer por primera vez el txt de los usuarios y guardarlos en el arrayList

En SacarTitular es la clase que se encarga de la lógica de acceder a la página web indicada y extraer el titular deseado.

En SimpleEmail es la clase encargada de comprobar que cuerpo debe tener el email que se va a enviar a cada usuario y de devenir valores como de que correo viene y hacia quien va.

En EmailUtil es la encargada de recibir lo que ha hecho la clase SimpleEmail, de añadir los datos faltantes y enviar el email.

Esquema

El esquema de cómo estarías distribuidas las clases quedaría tal que así:

Main:

- Main.java

Pantalla de carga:

- PantallaCarga.java

Frame:

- Marco.java

Paneles:

- iniciarSesion.java
- pantallaAdminInicio.java
- pantallaUsuario.java
- pantallaGuardarPreferencias.java
- pantallaNoticias.java

Definir e inicializar un usuario:

- Usuario.java
- UsuarioGestionar.java

Otras funciones:

- Operaciones.java
- MenuBar.java
- SacarTitular.java
- SimpleEmail.java
- EmailUtil.java

