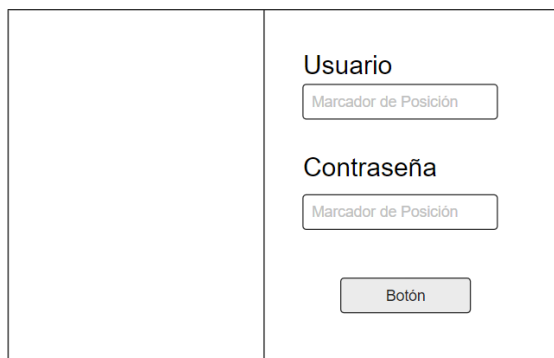


PROGRAMACION II (61)
Proyecto I

Implementar una aplicación en Java que permita gestionar los datos de su objeto asignado. Mediante el uso de una interfaz gráfica, con los siguientes prototipos:



Prototipo de Login. La interfaz está dividida en dos secciones. La sección de la izquierda es un espacio vacío. La sección de la derecha contiene el título "Usuario", un campo de texto con el placeholder "Marcador de Posición", el título "Contraseña", otro campo de texto con el placeholder "Marcador de Posición", y un botón etiquetado "Botón".

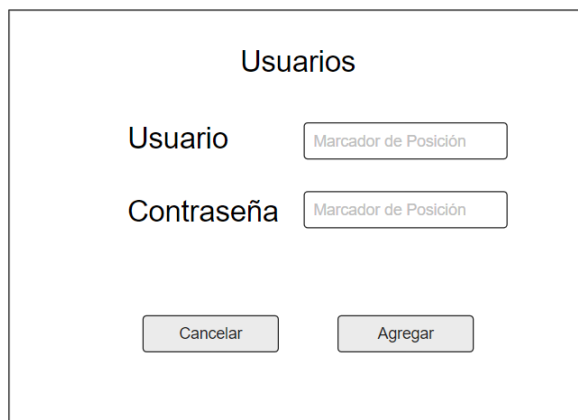
Fig 1. [Prototipo de Login]



Prototipo de gestión. La interfaz tiene una barra de navegación superior con los enlaces "Administrar Usuario", "Administrar Obj1", "Administrar Obj2", "Importar" y "Exportar". El contenido principal está encabezado por "ADMINISTRACIÓN DE OBJETOS" y contiene una tabla con los siguientes datos:

COLUMNA 1	COLUMNA 2	COLUMNA 3	COLUMNA 4
1	JOSE	1234	j@gmail.com
2	ANGEL	5678	a@gmail.com
3	CHARRIS	9011	c@gmail.com

Fig 2. [Prototipo de gestión]



Prototipo para agregar usuarios. La interfaz tiene el título "Usuarios" y dos campos de entrada: "Usuario" y "Contraseña", cada uno con un placeholder "Marcador de Posición". En la parte inferior hay dos botones: "Cancelar" y "Agregar".

Fig 3. [Prototipo para agregar usuarios]

Fig 4. [Prototipo de adición a sus objetos]

En dónde, se debe identificar de forma libre un objeto que sea un lógico complemento de su requerimiento. Ejemplo: Camisas se complementa con “Ventas”, Universidad, se complementa con carreras, estudiantes, ETC. El objeto seleccionado debe tener al menos 6 atributos

REQUISITOS FUNCIONALES:

1. **Implementación de la pantalla de Login**, junto con todo el manejo de información de usuario:

Pantalla de login → (50% punto)

Operaciones → Agregar, Eliminar. (50% punto)

Nota:

La persistencia se realiza en formato serializado

2. **El programa debe permitir administrar la información de los objetos** → El sistema debe permitir administrar la información de los objetos:

Objeto 1 → Agregar, Ver, Eliminar (50% del punto)

Objeto 2 → Agregar, Ver, Eliminar (50% del punto)

Nota:

- En la clase del objeto 2, se debe agregar un atributo que determinará la relación entre las dos entidades.
- Se debe hacer las respectivas validaciones para asegurar la integridad de la información
- En la visualización se debe reutilizar la misma tabla

3. **Manejo de información:**

- a. **Cargue de información** → Se debe usar la tabla (Ver Fig. 2) para la visualización de los datos de los objetos, con lo que cuando se cambie de objeto visualizador se debe actualizar la estructura de tabla, junto con su contenido.

- i. Plano (25% del punto)
- ii. XML (25% del punto)
- iii. JSON (25% del punto)
- iv. CSV (25% del punto)

- b. **Se debe exportar la información** → Se debe exportar la información contenida en las tablas a los diferentes formatos vistos en el aula de clase

- i. Plano (25% del punto)
- ii. XML (25% del punto)
- iii. JSON (25% del punto)
- iv. CSV (25% del punto)

Nota:

En cada operación debe asegurarse de mantener la integridad de la información en cada tipo de archivo

4. Punto de investigación:

- a. Atajos: Se debe implementar la funcionalidad de combinación de teclas de tal forma que:

Combinación de teclas	Operación	Descripción
Ctrl + P + 1	Cargue de información	Se debe cargar la información almacenada en formato de archivo plano al objeto 1
Ctrl + P + 2	Cargue de información	Se debe cargar la información almacenada en formato de archivo plano al objeto 2
Ctrl + J + 1	Cargue de información	Se debe cargar la información almacenada en formato de archivo JSON al objeto 1
Ctrl + J + 1	Cargue de información	Se debe cargar la información almacenada en formato de archivo JSON al objeto 2
Ctrl + X + 1	Cargue de información	Se debe cargar la información almacenada en formato de archivo XML al objeto 1
Ctrl + X + 1	Cargue de información	Se debe cargar la información almacenada en formato de archivo XML al objeto 2
Ctrl + U + 1	Volcado de información a nuevo archivo	Al utilizar la combinación de teclas se debe visualizar en pantalla una forma de ingresar la ruta donde quedará almacenada el archivo. La información quedará almacenada en formato de CSV.

Nota:

En cada cargue de información se debe limpiar la tabla para prevenir la repetición de información.

