



TALLER N°2 – PROGRAMACIÓN AVANZADA

Docente: Eric Ross - Jonathan Rojas – Juan Pablo Martínez.

Fecha Entrega del Enunciado : Lunes 6 de Junio
Fecha de Término : Viernes 8 de Julio

OBJETIVO

Desarrollar una aplicación en Java bajo el paradigma de orientación objeto.

DOMINIO DEL PROBLEMA

La Municipalidad de Coquimbo necesita la ayuda de los estudiantes de programación avanzada de la UCN para poder llevar a cabo el desarrollo de un sistema de venta para la región, los estudiantes muy convencidos con la idea se dirigen a la Municipalidad donde se encuentran con el Alcalde. El Alcalde comenta: la finalidad de este software es que las personas puedan vender sus productos con una mayor seguridad ya que este sistema solo opera con personas de la región, porque últimamente se han visto muchos casos de estafa o fraude por parte de otros sistemas de venta como mercado libre o yapo. Los estudiantes aceptan esta propuesta y el Alcalde saca una carpeta con muchos papeles y dice que el sistema debe contar con un login para iniciar sesión tal como se ve a continuación:

VentasCoquimbo - Login

Usuario

Contraseña

no tienes una cuenta? [regístrate](#)

Ingresar

En esta ventana el usuario podrá iniciar sesión o bien si no tiene cuenta podrá registrarse. En el caso de registrarse, se necesita saber del usuario el nombre de usuario, nombre completo, correo electrónico, contacto, contraseña y la pestaña de registro deberá verse de la siguiente manera:

VentasCoquimbo - Registro

Nombre de usuario

Nombre Completo

correo

contacto

Contraseña

Confirmar Contraseña

Registrarse

Una vez ya registrado el usuario, podrá iniciar sesión. En el momento que se inicie la sesión, debe ser dirigido a la siguiente ventana, la cual muestra la lista de productos disponibles para comprar y otras opciones que se detallan a continuación:

The screenshot shows a window titled "VentasCoquimbo - Perfil". Inside, it says "Bienvenido 'nombre usuario'" and "Lista de productos disponibles". Below this is a table with the following data:

ID	nombre	categoria	Fecha	visto
10	ps4	juegos	14/10/2018	Si
11	pc gamer	juegos	12/12/2018	No
13	silla	hogar	05/12/2018	No
14	labadora	electrodomestico	08/11/2018	Si

Below the table are several buttons: "vender producto", "Info producto", a dropdown menu currently showing "juegos", "Mis publicaciones", "Mis compras", and a "Filtrar" button.

1-Vender producto: Una vez seleccionado este botón, el usuario podrá publicar un producto donde se le solicitarán los siguientes datos: nombre del producto, categoría la que pertenece (juegos, hogar, electrodoméstico, etc), precio, descripción, foto de la de publicación y la fecha que debe ser capturada del computador:

The screenshot shows a window titled "VentasCoquimbo - publicar producto". It contains a form with the following fields and elements:


- Nombre:** A text input field containing "nintendo swil".
- categoria:** A dropdown menu with "juegos" selected.
- precio:** A text input field containing "100".
- Descripción:** A large text area with "...." as a placeholder.
- Image:** A placeholder image of a Nintendo Switch console.
- Buttons:** "Registrar/Editar publicacion" and "Subir Foto".

Cuando un usuario publique un producto este tendrá un código, que se genera automatico.

2-Informacion Producto: Una vez seleccionado un producto de la lista de productos disponibles, deberá mostrarse una ventana con toda la información sobre el producto y el contacto necesario para comunicarse con la persona que vende. Además de la posibilidad de compra, esta ventana podrá verse así:

VentasCoquimbo - info producto

"nombre del producto"



Descripción

consola excelente
estado casi nueva bla
bla bla

"precio"

comprar

"informacion del vendedor"

"nombre del vendedor"

"contacto"

ID	fecha	nombre usuario
1	15/12/2018	comprador
2	15/12/2018	comprador

Cuando un usuario presione comprar la publicación de la ventana anterior, deberá mostrarse un mensaje notificando la compra y la publicación ya no deberá volver aparecer en las lista de productos disponibles.

3-Filtrar: Para utilizar este botón el usuario debe tener seleccionado una categoría y una vez que se seleccione y se presione el botón filtrar, solo se deberán mostrar los productos de dicha categoría.

4-Mis publicaciones: Una vez presionado este botón, al usuario debe mostrársele una ventana con todas las publicaciones que él ha realizado y se verá así:

VentasCoquimbo - Mis publicaciones

informacion personal

nombre completo

publicaciones

ID	nombre	categoria	Fecha	ventasS_N
10	ps4	juegos	14/10/2018	no
11	tv 4k	electrodomestico	12/12/2018	no

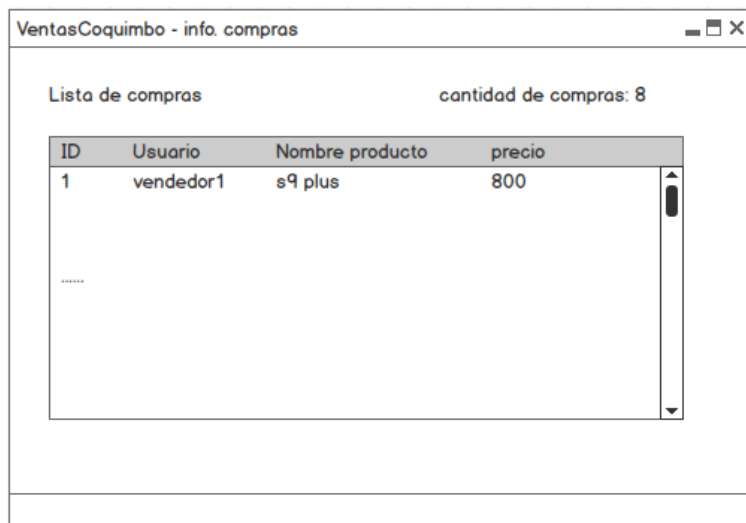
editar producto

borrar producto

cantidad de ventas: 5

Con el botón de editar producto debe mostrarse la misma ventana de registro. En el caso de borrar un producto una vez seleccionado una publicación, ésta se debe eliminar y además se debe mostrar la cantidad de ventas que ha realizado el usuario (si ha vendido 2 productos debería aparecer un 2).

5-Mis compras: Una vez presionado este botón, debe mostrarle al usuario una ventana con la lista de todas sus compras y la cantidad de compras que ha realizado, podrá verse de esta manera:



ID	Usuario	Nombre producto	precio
1	vendedor1	s9 plus	800

Nota: este sistema solo debe contar con la lectura de datos de las personas registradas, por lo tanto es un txt que deben crear ustedes con los datos que encuentren pertinentes de los usuarios, del igual forma cuando el programa finalice se deben actualizar los usuarios en dicho txt, para las demás cosas como productos, etc. No es necesario lectura ni escritura, solo basta con que se manejen dentro de la aplicación mientras se esta ejecutando.

CONSIDERACIONES

1. El taller debe ser realizado por los mismos grupos de los talleres anteriores.
2. Se debe publicar en la plataforma el proyecto (zip, rar o 7z), el cual llevará por nombre el o los apellidos del o los integrantes. Por ejemplo:castro.rojas.zip
3. El IDE a utilizar puede ser Netbeans o Eclipse
4. El taller deberá estar documentado. Se recomienda utilizar el estándar Java Doc.
5. Las consultas se realizarán al correo de los ayudantes.
6. Código debe estar separado en paquetes
7. Uso de interfaces y implementación
8. El uso de lista es criterios de los alumnos (nexo simple, nexo doble, ArrayList o LinkList)

FECHAS DE ENTREGA

1. Entrega única: viernes 8 de julio, se debe entregar modelo del dominio, diagrama de clases, contratos y código de la aplicación