## REPORTE – PROYECTO SEGUNDO PARCIAL-PAR #5 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I PAO 2025

## **Grupo #3-Integrantes:**

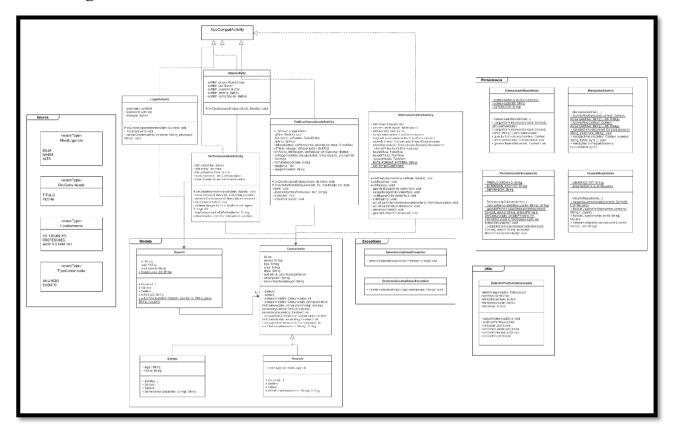
- Abraham Romero
- Danilo Ortega
- Wagner Dueñas

URL Repositorio:

https://github.com/WSmithDR/PAR5\_PROY2P\_Duenas\_Romero\_Ortega.git

Fecha: 02/09/2025

## 1. Diagrama de clases



### 2. Tareas

Tareas asignadas a cada estudiante:

#### Estudiante (Abraham Romero Smith Rondón):

- 1. Creación de la lógica para publicar comunicado.
- 2. Creación del activity Login y de su view.
- 3. Creación del formulario de PublicarComunicado.
- 4. Creación de las excepciones DatosIncompletosException y credencialesInvalidasException
- 5. Arreglos visuales en los activitys.

## **Estudiante (Danilo Ortega):**

- 1. Presentar los botones de opciones para el usuario ingresado.
- 2. Creación de la sección de Ver comunicados disponibles.
- 3. Agregar imágenes de los comunicados en verComunicados.

## Estudiante (Wagner Dueñas):

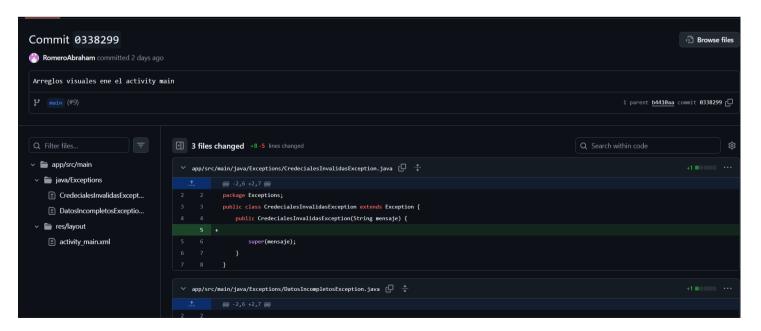
- 1. Creación de la lógica para ver mis comunicados.
- 2. Soporte para idioma ingles
- 3. Creación del Comunicado Detail.
- 4. Creación de la lógica para publicar comunicado.

#### 3. Evidencias de Tareas

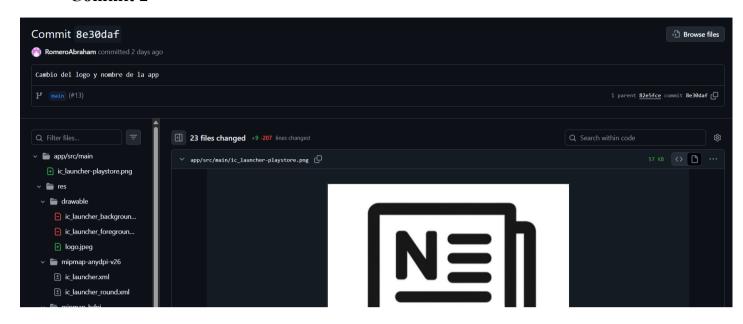
Aquí podemos observar las tareas que fueron asignadas a cada estudiante y se mostrara como evidencia los commit de esas tareas por cada estudiante.

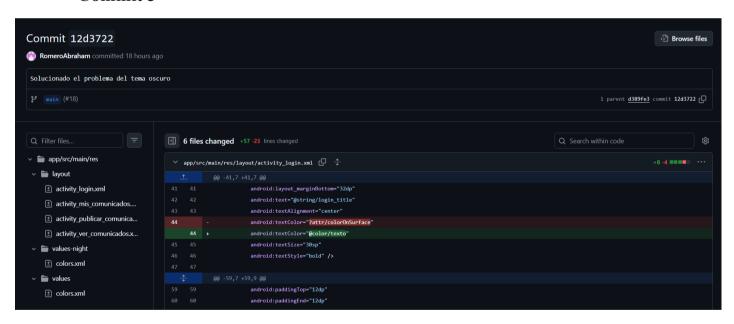


## **Estudiante (Abraham Romero):**



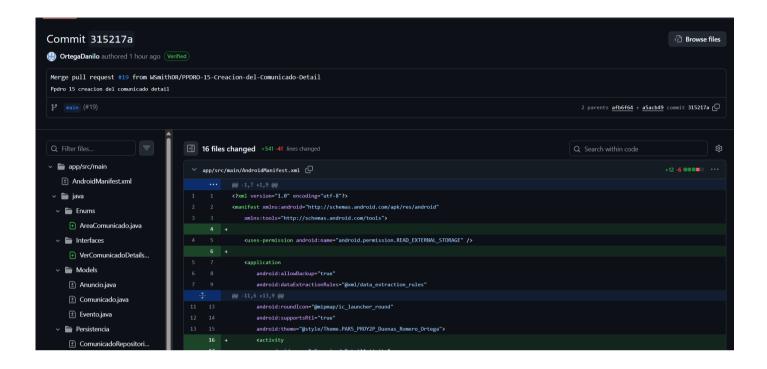
#### Commit 2

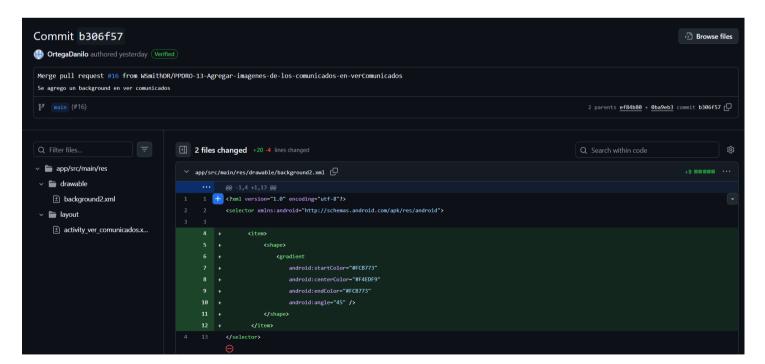




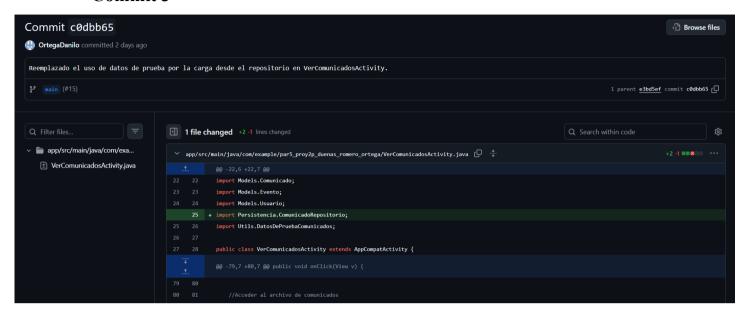
## **Estudiante (Danilo Ortega):**

#### Commit 1

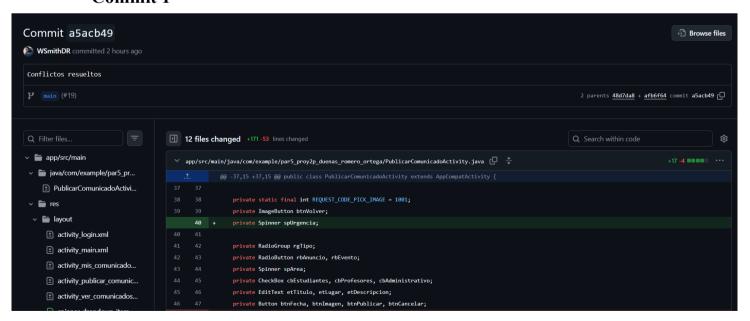




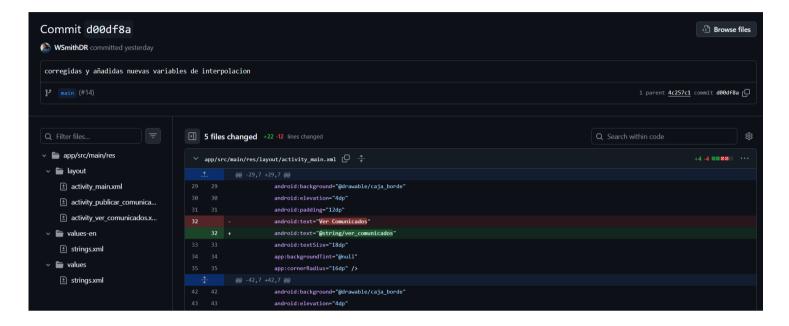
#### Commit 3

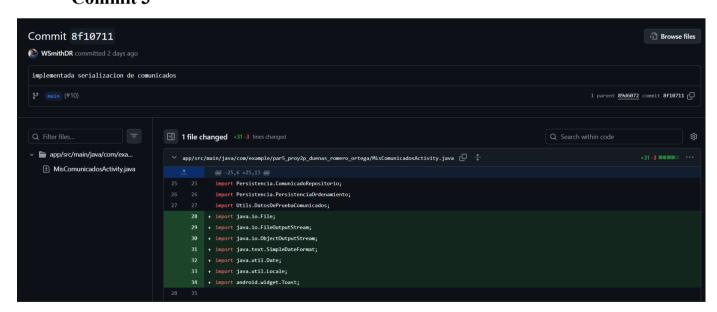


## Estudiante (Wagner Dueñas):



#### **Commit 2**





# 4. Identificación de teoría aplicada en programación orientada a objetos.

En esta sección deberán incluir el detalle de los bloques de código de su proyecto donde identifican cada pilar de este paradigma: Abstracción, Encapsulamiento, Herencia y Polimorfismo. Además, deberán mostrar donde usan la interface Comparable y una descripción de porqué se ha decidido aplicar el usar de cada uno de estos conceptos en sus proyectos. Si no incluyen la explicación adecuada, este punto no será válido. Ejemplo:

• Manipulación de objetos

```
// Titulo
TextView titulo = new TextView( context this);
titulo.setText(comunicado.getTitulo());
titulo.setTextSize(25);
titulo.setTextColor(Color.BLACK);
titulo.setPadding( left 0, top: 0, right: 0, bottom: 8);
titulo.setGravity(Gravity.CENTER);

// Imagen
ImageView imagen = new ImageView( context this);
imagen.setScaleType(ImageView.ScaleType.CENTER_CROP);
Uri uriImagen = obtenerImagenUri(comunicado.getNombreArchivoImagen());
imagen.setImageURI(uriImagen);
imagen.setAdjustViewBounds(true);

// Descripción
TextView descripcion = new TextView( context this);
descripcion.setText(comunicado.getDescripcion());
descripcion.setTextSize(25);
descripcion.setTextSize(25);
descripcion.setTextColor(Color.BLACK);
```

```
if (comunicado instanceof Evento) {
    Evento evento = (Evento) comunicado;

    TextView fecha = new TextView( context: this);
    fecha.setText("Fecha: " + evento.getFecha());
    fecha.setTextSize(20);
    fecha.setTextColor(Color.BLACK);
    fecha.setPadding( left: 0, top: 8, right: 0, bottom: 0);

    comunicadoLayout.addView(fecha);
}
```

**Explicación:** En el código se manipulan archivos al cargar una imagen desde el almacenamiento interno del dispositivo. Esto se realiza mediante la función obtenerImagenUri, que recibe el nombre del archivo de imagen (obtenido del objeto comunicado) y construye una ruta a ese archivo. Luego, se crea un objeto Uri a partir de esa ruta. Esta URI se pasa al método setImageURI del ImageView, permitiendo mostrar la imagen almacenada localmente. Así, el archivo de imagen es accedido y visualizado directamente desde el sistema de archivos de la app.

## • Manejo de Excepciones

```
public class DatosIncompletosException extends RuntimeException {
    5 usages
    public DatosIncompletosException(String message) {
        super(message);
    }
}
```

```
private void validarCredenciales(String username, String password) {
    try {
        Usuario usuario = Usuario.autenticar( context: this, username, password);
        String welcomeMessage = "Bienvenido {usuario.getUser()}";
        Toast.makeText( context: this, welcomeMessage, Toast.LENGTH_SHORT).show();
        Intent intent = new Intent( packageContext: this, MainActivity.class);
        Usuario.logged_user_id = usuario.getId();
        startActivity(intent);
        finish();

} catch (CredecialesInvalidasException e) {
        Toast.makeText( context: this, e.getMessage(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

```
// Publicar
btnPublicar.setOnClickListener( View v -> {
    try {
        publicar();
    } catch (DatosIncompletosException ex) {
            Toast.makeText( context: this, ex.getMessage(), Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
});

// Cancelar
btnCancelar.setOnClickListener( View v -> finish());
```

**Explicación:** En este código se implementan excepciones personalizadas para manejar errores específicos de la aplicación. DatosIncompletosException extiende RuntimeException y se lanza cuando faltan datos requeridos, mientras que CredencialesInvalidasException extiende Exception y se usa para validar errores de autenticación. Esto permite que el programa diferencie claramente entre tipos de errores y actúe en consecuencia.

#### • Lectura de Archivos

**Explicación:** Aquí realizamos la lectura del archivo por ejemplo el de usuarios.txt para obtener la información de cada una de sus líneas.

#### • Escritura de Archivos

```
public static void escribirArchivo(Context context, String nombre, String contenido) {
   String contenidoConSaltoDeLinea = contenido + "\n";
   try (FileOutputStream fos = context.openFileOutput(nombre, Context.MODE_APPEND)) {
     fos.write(contenidoConSaltoDeLinea.getBytes());
   } catch (IOException e) {
      System.err.println("Error al escribir el archivo [IOException]: " + e.getMessage());
   } catch (Exception e) {
      System.err.println("Error al escribir el archivo [Exception]: " + e.getMessage());
   }
}
```

**Explicación:** Utilizamos este método para la escritura de archivos por ejemplo el de comunicados, para que al llamar este método cada comunicado se guarde en el archivo generado

#### Serialización

```
private void guardarListaComunicados() {
    try {
        File file = new File(getFilesDir(), child: "comunicados_" + Usuario.logged_user_id + ".dat");
        FileOutputStream fos = new FileOutputStream(file);
        ObjectOutputStream oos = new ObjectOutputStream(fos);
        oos.writeObject(listaComunicados);
        oos.close();
        fos.close();
        Toast.makeText( context: this, "Lista de comunicados guardada exitosamente", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
        Toast.makeText( context: this, "Error al guardar la lista de comunicados", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

**Explicación:** En este método se utiliza la serialización para guardar una lista de objetos (listaComunicados) en un archivo interno del dispositivo. Se crea un FileOutputStream apuntando a un archivo cuyo nombre depende del usuario actual, y se envuelve en un ObjectOutputStream para poder escribir objetos.

El método writeObject(listaComunicados) convierte toda la lista en una secuencia de bytes y la almacena en el archivo. Si la operación es exitosa, se muestra un Toast de confirmación; si ocurre alguna excepción, se imprime el error y se notifica al usuario con otro Toast. Esta técnica permite persistir el estado de los datos complejos entre sesiones.

• Interfaz Comparable

**Explicación:** La interfaz Comparable sirve para decirle a Java cómo comparar dos objetos de una misma clase, para poder ordenarlos. La clase Comunicado usa esta interfaz para ordenar los comunicados por su título, sin importar si están en mayúsculas o minúsculas.

#### Controladores de eventos

```
//Volver al activity anterior
this.btnVolver = findViewById(R.id.backButton);
btnVolver.setOnClickListener(
    new View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View v) {
            Intent intent = new Intent( packageContext: VerComunicadosActivity.this, MainActivity.class);
            startActivity(intent);
        }
    });
```

```
rgTipo.setOnCheckedChangeListener(( RadioGroup group, int checkedId) -> {
   if (checkedId == R.id.rbEvento) {
       etLugar.setVisibility(View.VISIBLE);
       btnFecha.setVisibility(View.VISIBLE);
       tvLugarLabel.setVisibility(View.VISIBLE);
       tvFechaLabel.setVisibility(View.VISIBLE);
       spUrgencia.setVisibility(View.GONE);
       LvlUrgencia.setVisibility(View.GONE);
   } else {
       etLugar.setVisibility(View.GONE);
       btnFecha.setVisibility(View.GONE);
       tvLugarLabel.setVisibility(View.GONE);
       tvFechaLabel.setVisibility(View.GONE);
       fechaSeleccionada = "";
       btnFecha.setText(R.string.seleccionar_fecha);
       spUrgencia.setVisibility(View.VISIBLE);
       LvlUrgencia.setVisibility(View.VISIBLE);
```

Explicación: En el primer bloque, se configura un botón para que, al hacer clic, abra otra pantalla o actividad usando un Intent, que es la forma que tiene Android de cambiar entre pantallas. En el segundo bloque, se usa un listener para un grupo de opciones (RadioGroup) que detecta cuándo cambia la opción seleccionada. Según la opción que el usuario elija, se muestran u ocultan varios elementos de la interfaz (como campos de texto y etiquetas) usando setVisibility(), para adaptar la pantalla y que solo muestre lo relevante. Estos controladores hacen que la app responda de forma dinámica y mejore la experiencia del usuario.

• Programación dinámica de GUI

```
<ImageButton
    android:id="@+id/backButton"
    android:layout_width="52dp"
    android:layout_height="45dp"
    android:background="?attr/listChoiceBackgroundIndicator"
    android:contentDescription="Volver"
    android:src="?attr/homeAsUpIndicator"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:tint="@color/iconColor"/>
```

```
<TextView
   android:id="@+id/txtFecha"
   android:layout_width="365dp"
   android:layout_height="45dp"
   android:text="Ninguna fecha seleccionada"
   android:textAlignment="center"
   android:textColor="#000000"
   android:textSize="20sp" />
<ScrollView
   android:id="@+id/sp_verCom"
   android:layout_width="wrap_content"
   android:layout_height="wrap_content">
    <LinearLayout
        android:id="@+id/layout_Com"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="vertical" />
</ScrollView>
```

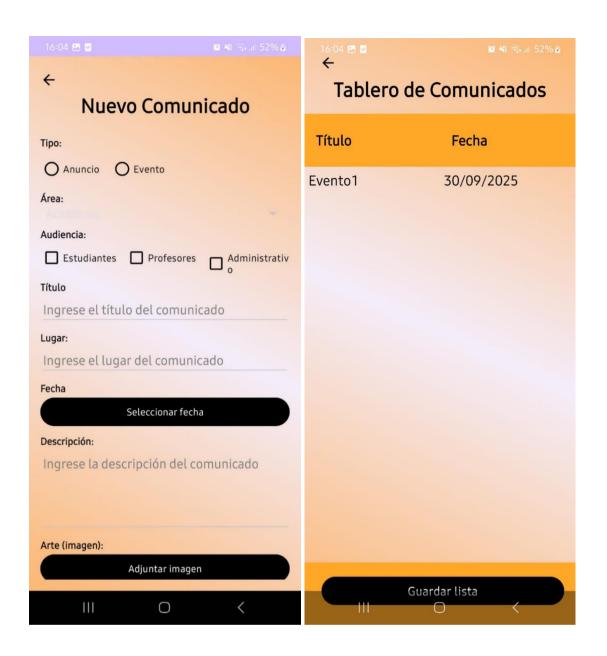
**Explicación:** Estos elementos son parte de la interfaz gráfica de la aplicación, o GUI, que es lo que el usuario ve y con lo que interactúa. El ImageButton funciona como un botón con una imagen para regresar a la pantalla anterior, con tamaño y estilo definidos para que sea claro y fácil de usar. Por otro lado, el TextView muestra texto centrado que informa al usuario, en este caso diciendo "Ninguna fecha seleccionada" como mensaje

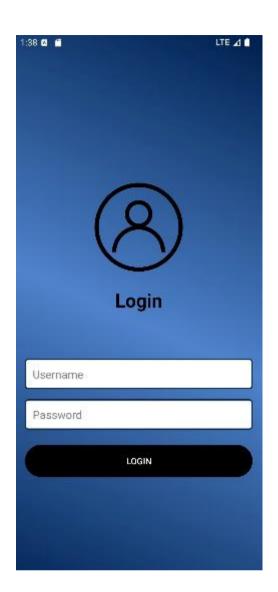
inicial. Diseñamos estos componentes en XML para luego poder manejarlos desde el código y hacer que respondan a las acciones del usuario. Así construimos una interfaz visual funcional y amigable.

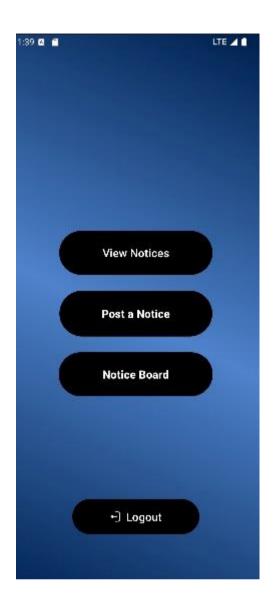
5. Programa en ejecución











## **JAVADOC**

Agregar la documentación JAVADOC como una carpeta adicional a este reporte. Los métodos deben estar siempre comentados con el formato explicado en clase.

Referencia:https://www.youtube.com/watch?v=KChdcRscFt0