

Manual para guiar la corrección --- Prog.III-18

Aitor de la Osa, Diego Goyoaga, Jorge Martínez, Hugo Arenaza

Deustolkea

Antes de comenzar con la explicación de la funcionalidad del proyecto, te indicamos donde puedes encontrar los hilos y los métodos recursivos.

Hilos:

- En **VentanaDeCarga** → ventana que se ejecuta cuando se hace clic en el botón entrar.
- En **VentanaTrabajador** (línea 656) → hemos creado un “hiloAnimacion” para que se vayan alternando las fotos de los diferentes productos de los que disponemos.
- En **VentanaPostPrincipal** (al final de la clase) → el texto con el nombre de la sección va cambiando de color

Recursividad:

- En **Datos** (línea 249) → creamos el método **generarCombinaciones** para generar las diferentes combinaciones de productos que se pueden obtener con el presupuesto indicado.
- En **VentanaPrincipal** (línea 340) → en el botón **botonQueComprar**, invocamos el método recursivo que hemos creado en la clase datos. Una vez introducido el presupuesto, aparecen por pantalla todas las combinaciones.

Funcionalidad

1. Al ejecutar la aplicación puedes seleccionar si cargar la aplicación con datos de prueba o con base de datos. Además, disponemos de 3 botones, en el botón de ayuda_inicio están las credenciales de **inicio de sesión** tanto en el Área Trabajador como en el de cliente que son Usuario = “**1A**” y Contraseña = “**123**”
2. Si se introduce el **Usuario** y la **Contraseña** se va al área del cliente, y en caso de no estar registrado previamente en la aplicación te podrás registrar. Si se da al botón de **trabajador** se tendrá que introducir un **código** que es el = “**777**” e introducir Usuario = “**1A**” y Contraseña = “**123**”. El área del trabajador será explicada más adelante, Punto 7.

3. Nada más entrar al área del cliente podemos observar 4 áreas, cada una asignada a unos productos: Cocina, Baño, Muebles y Jardinería. Debajo tenemos unos productos destacados con su información.
Arriba a la derecha está el **perfil del cliente** el cual puedes ver sus datos y cambiar dando al botón de **modificar datos**.
A la derecha del botón de perfil tenemos un **botón de ayuda** que tiene información sobre el proyecto. Y a la derecha de este los **descuentos** que hay y los que tiene el cliente.
Arriba a la derecha de la ventana nos encontramos con el **carrito** y un **botón** que si indicas tú presupuesto te dará varias **combinaciones** de diferentes productos que puedes comprar con el presupuesto indicado previamente.
4. Al presionar en una de esas 4 áreas, nos encontramos con los productos correspondientes. Para **añadir al carrito** el producto deseado tenemos que **clicar** en uno de los productos, te dará la **información** de este y **luego** le das a **añadir al carrito**. Hay pondrás la cantidad deseada (que no exceda de 4 unidades) y se te añadirá al carrito.
5. En el **carrito** si **clicamos 2 veces** en los productos se pueden **eliminar y modificar** las cantidades.
6. Si le damos a **pagar** nos saldrá el **resumen** de la **compra** y para poner el número de **tarjeta** (debemos de introducir 16 dígitos para poder aceptar la tarjeta) y con el **botón de finalizar compra** se finaliza.
7. Área trabajadora: se inicia sesión con las credenciales: “**1A**” - “**123**”, con los **datos de prueba** salen unas cuantas **funciones** que se pueden observar a la **derecha** y en el medio de la ventana hay un hilo con las fotos de los diferentes productos de los que disponemos. Con la **base de datos**, tenemos **3 funciones**, ver clientes, ver trabajadores y ver productos. En **ver clientes y ver trabajadores** con la tecla **Backspace** se puede **borrar el cliente** que se haya clickado. En **ver productos** también podemos eliminarlo haciendo clic, en la tecla **Backspace**, además de que si le damos con la **tecla P** se pueden **añadir productos**. Saldrá un mensaje con el producto que se quiere añadir y se van rellenando sus datos.