

INFORME PRÁCTICA PROGRAMACIÓN III 2021

Álvaro García Sánchez

70924450v

agarsan@usal.es

Métodos empleados en cada clase explicados:

1. Main.java

En esta clase principal, se va a realizar la ejecución del programa haciendo uso del método **v.arranque()** incluido dentro de la clase View.java y, seguidamente, del método **v.runMenu()** también dentro de la clase View, que se encargará de realizar la vista del menú principal.

2. View.java

Para empezar, se crea un Controlador Controller c de la clase Controller.java.

En el método **arranque()**, se harán las comprobaciones pertinentes exigidas en el enunciado de la practica. Se comprobará si existen o no ficheros binarios o no en la carpeta del escritorio llamada IMDB21. Si no existen estos ficheros, se llamará al método del controlador **c.importFromDesktop()**, que se encargará de realizar la carga de los datos de los ficheros .txt de prueba incluidos en la carpeta mencionada anteriormente. En caso de existir ficheros binarios, se realizará la llamada al método **c.leerBin()**, que cargará los datos en el programa.

Mientras tanto, el método **runMenu()**, se encargará de realizar la presentación del menú principal y además, redirigir al usuario a los distintos submenús mediante los métodos implementados para cada función específica y solicitando, en caso de que sea necesario, los datos pertinentes acordes a la solicitudes del usuario.

3. Controller.java

Se crea un Modelo m de la clase Model.java.

En primer lugar, se realiza la comprobación de la existencia o no de los ficheros binarios mencionados anteriormente. El método **bfEmpty()**, devolverá un valor Boolean dependiendo de la existencia o no de los ficheros binarios en el escritorio.

El resto de los métodos del modelo se pueden resumir en un puente entre la Vista y el Modelo, haciendo traspasos de información de una a otra clase y llamando a los métodos pertinentes dentro del modelo.

4. Modelo.java

En esta clase se van a almacenar todos los datos con los que vamos a trabajar.

Se definen como variables finales los nombres de los ficheros de los cuales se van a importar y exportar datos.

Se crean 3 ArrayList, uno para las películas, otro para los directores y otro para los actores.

En los métodos del modelo relacionados con la interacción del usuario, se realizarán las modificaciones pertinentes dentro de las listas mencionadas anteriormente en función de lo que se pida, ya sea añadir, eliminar, modificar o simplemente modificar elementos.

También realizará la exportación de las listas de películas y directores a los formatos especificados en el enunciado de la práctica.

Finalmente, al salir del programa, guardará las listas que se han empleado durante la ejecución del programa en su fichero .bin correspondiente de modo que al volverse a ejecutar el programa se carguen a modo de actualización.

5. Pelicula.java, Actor.java y Director.java

En estas clases se crearán los objetos con los atributos especificados en el enunciado, con sus constructores, sus métodos de factoría, y en los que son necesarios una exportación, un método **exportStateAsColumns()**, que devolverá un String con los datos solicitados en un formato específico.