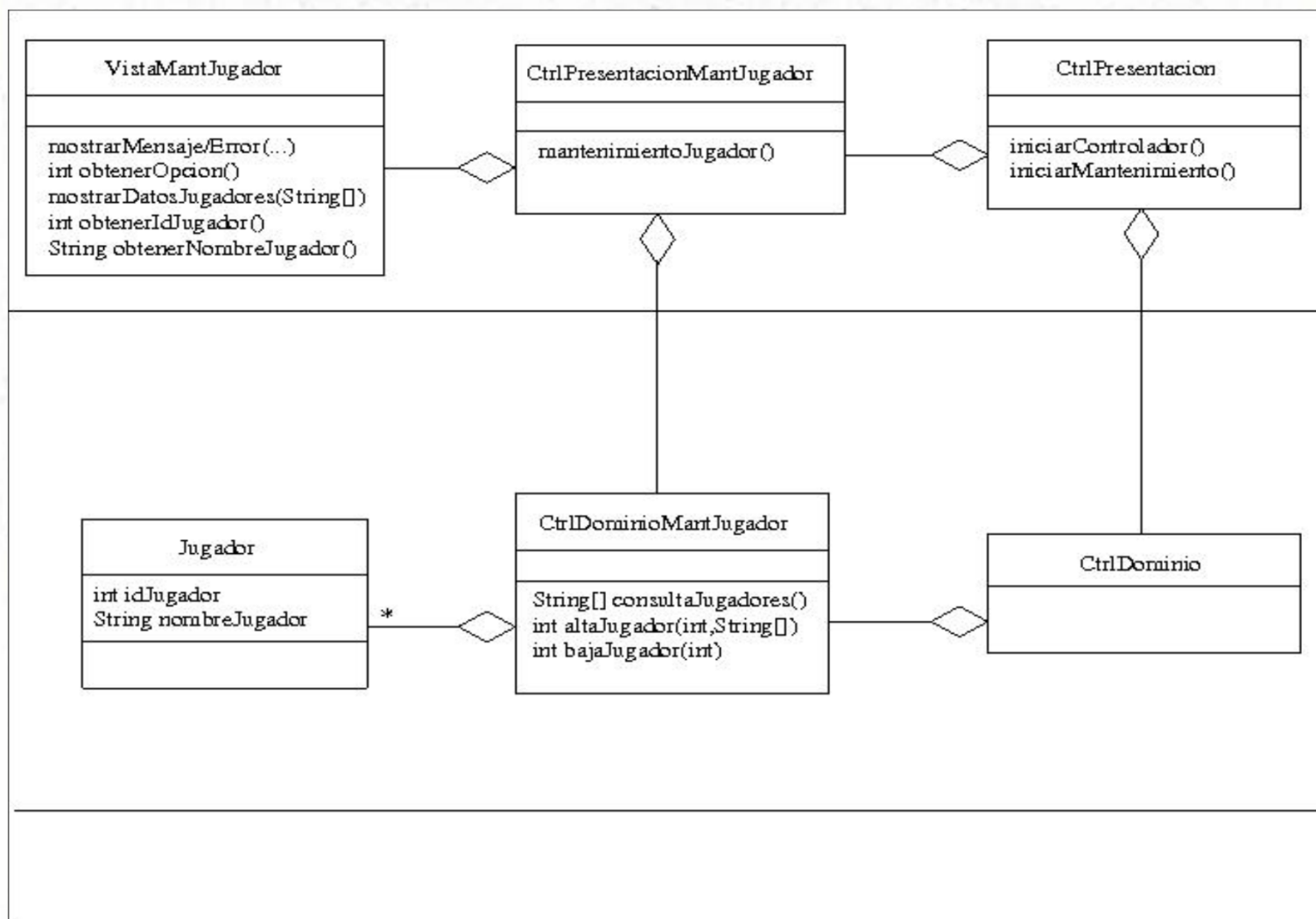


# Projecte de Programació

## **Ejemplo Arquitectura 3 capas Mantenimiento Jugador**

# Ejemplo Arquitectura 3 capas

3 casos de uso: Alta, Baja y Consulta de Jugadores



## Ejemplo Arquitectura 3 capas

### Simplificaciones:

- No hay capa de persistencia  
En un caso real tendría que haber una clase GestorJugador en la capa de Persistencia, con operaciones (por ej.) para cargar los datos de los jugadores al iniciar cada sesión y para volcarlos al acabarla. Esta clase sería agregada por el CtrlDominioMantJugador
- La interfície es síncrona, en modo texto
- La clase Jugador sólo tiene dos atributos



## Ejemplo Arquitectura 3 capas

- Ejemplo extremo que sigue el patrón general de A3C:
  - Los controladores de cada capa se podrían agrupar en uno solo
  - Se han separado al máximo los conceptos:
    - Controladores de presentación y dominio sólo se encargan de la comunicación entre capas
    - Controladores específicos para la funcionalidad
  - Los controladores auxiliares del dominio se podrían haber sustituido por estructuras de datos (por ej CjtJugadores) -> las responsabilidades de sincronización entre capas tendrían que pasar al CtrlDominio

# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase Jugador

```
public class Jugador {  
  
    private int idJugador;  
    private String nombreJugador;  
  
    public Jugador() {  
    }  
  
    public int getId() {  
        return idJugador;  
    }  
  
    public String getNombre() {  
        return nombreJugador;  
    }  
  
    public boolean setId (int id) {  
        idJugador = id;  
        return true;  
    }  
  
    public boolean setNombre (String nombre) {  
        nombreJugador = nombre;  
        return true;  
    }  
}
```

# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase CtrlDominio

```
public class CtrlDominio {  
  
    private CtrlDominioMantJugador CDmj; /*** Agregacion  
  
    public CtrlDominio() {  
        CDmj = new CtrlDominioMantJugador();  
    }  
  
    public CtrlDominioMantJugador getCtrlDominioMantJugador() {  
        return CDmj;  
    }  
  
    // Esto es un ejemplo: En un caso real habria mas cosas...  
}
```



# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase CtrlDominioMantJugador

```
import java.util.*;

public class CtrlDominioMantJugador {

    /*** Los datos se guardan en un TreeMap con clave = idJugador (int)
    private TreeMap<Integer,Jugador> Jugadores; /*** Agregacion

    public CtrlDominioMantJugador() {
        Jugadores = new TreeMap<Integer,Jugador>();
    }
}
```

- No hay capa de persistencia  
En un caso real habría una constructora que instanciaría un GestorJugador de la capa de Persistencia y llamaría a una operación de éste que devolviera los datos de los jugadores guardados previamente para inicializar el TreeMap
- Jugadores podría haber sido una clase del modelo, ofreciendo sus operaciones al Controlador

## Ejemplo Arquitectura 3 capas

```
public Vector<String> consultaJugadores() {  
    /*** La informacion se devuelve en estructuras generales (Vector<String>)  
    Vector<String> sdatos = new Vector<String>();  
    Set<Integer> setkeys = Jugadores.keySet();  
    Iterator<Integer> iterkeys = setkeys.iterator();  
    while (iterkeys.hasNext()) {  
        Integer idj = iterkeys.next();  
        Jugador jug = Jugadores.get(idj);  
        String s = "";  
        s += jug.getId(); s += " ";  
        s += jug.getNombre();  
        sdatos.add(s);  
    }  
    return sdatos;  
}  
  
private boolean existeJugador (int idj) { /*** private  
    return Jugadores.containsKey(new Integer(idj));  
}
```



## Ejemplo Arquitectura 3 capas

```
public int altaJugador (int idj, Vector<String> datos) {  
    /*** La informacion viene en estructuras generales (Vector<String>)  
    if (existeJugador(idj))  
        return 1;  
    else { // Alta del jugador  
        Jugador newj = new Jugador();  
        if (!newj.setId(idj)) return -1;        // Esto no pasara nunca  
        /*** El nombre esta en la posicion 1  
        String nomj = datos.get(1);  
        if (!newj.setNombre(nomj)) return -1; // Esto no pasara nunca  
        Jugadores.put(new Integer(idj),newj);  
    }  
    return 0;  
}  
  
public int bajaJugador (int idj) {  
  
    if (!existeJugador(idj))  
        return 1;  
    else { // Baja del jugador  
        Jugadores.remove(new Integer(idj));  
    }  
    return 0;  
}
```

# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase Main

```
public class Main {  
  
    private static CtrlPresentacion CP;  
  
    public static void main (String[] args) throws Exception {  
        CP = new CtrlPresentacion();  
        CP.iniciarControlador();  
        // Esto es un ejemplo: Antes de llegar aqui pasara por otros sitios  
        CP.iniciarMantenimiento();  
    }  
}
```



# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase CtrlPresentacion

```
public class CtrlPresentacion {  
  
    // Controlador de Dominio  
    private CtrlDominio CD; //*** Agregacion  
    // Controlador de Dominio para el Mantenimiento de Jugador  
    // (la agregacion esta en el CD / getCtrlDominioMantJugador / transitividad)  
    private CtrlDominioMantJugador CDmj;  
    // Controlador de Presentacion para el Mantenimiento de Jugador  
    private CtrlPresentacionMantJugador CPMj; //*** Agregacion  
  
    public CtrlPresentacion() {  
        CD = new CtrlDominio();  
        CDmj = CD.getCtrlDominioMantJugador();  
    }  
  
    public void iniciarControlador() throws Exception {  
        // En un caso real habra que hacer:  
        // - Inicializar el controlador de dominio  
        // - ...  
    }  
  
    public void iniciarMantenimiento() throws Exception {  
        CPMj = new CtrlPresentacionMantJugador (CDmj);  
        CPMj.mantenimientoJugador();  
    }  
}
```



# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase CtrlPresentacionMantJugador

```
import java.util.*;

public class CtrlPresentacionMantJugador {

    private VistaMantJugador vmj;          //*** Agregacion
    private CtrlDominioMantJugador CDmj;   //*** Agregacion

    CtrlPresentacionMantJugador (CtrlDominioMantJugador c) {
        vmj = new VistaMantJugador();
        CDmj = c; //*** Asigna el controlador de dominio de mantenimiento
        // (podria usar directamente el controlador de dominio, pero habria que
        // duplicar todos los metodos de CtrlDominioMantJugador)
    }

    public void mantenimientoJugador() throws Exception {
        int opcion = -1;
        while (opcion != 0) {
            //*** La vista solo recoge y/o muestra datos
            opcion = vmj.obtenerOpcion();
            switch (opcion) {
                case 0: break;
                case 1: consultaJugadores(); break;
                case 2: altaJugador(); break;
                case 3: bajaJugador(); break;
                default: break;
            }
        }
    }

    private void consultaJugadores() throws Exception { //*** private
        vmj.mostrarMensaje('-', "Consulta de Jugadores");
        //*** El que realmente hace el trabajo es el controlador de dominio
        Vector<String> datos = CDmj.consultaJugadores();
        //*** La vista solo recoge y/o muestra datos
        vmj.mostrarDatosJugadores(datos);
    }
}
```

## Ejemplo Arquitectura 3 capas

```
private void altaJugador() throws Exception { /*** private
    vmj.mostrarMensaje('-', "Alta de Jugador");
    int idj = vmj.obtenerIdJugador();
    String nomj = vmj.obtenerNombreJugador();
    /*** El que realmente hace el trabajo es el controlador de dominio
    Vector<String> datos = new Vector<String>();
    datos.add((new Integer(idj)).toString());
    datos.add(nomj);
    int codierr = CDmj.altaJugador(idj, datos);
    /*** La vista solo recoge y/o muestra datos
    switch (codierr) {
        case 0: vmj.mostrarMensaje('-', "Alta efectuada"); break;
        case 1: vmj.mostrarError("Jugador ya existe"); break;
        default: vmj.mostrarError("Error imposible "+codierr); break;
    }
}

private void bajaJugador() throws Exception { /*** private
    vmj.mostrarMensaje('-', "Baja de Jugador");
    int idj = vmj.obtenerIdJugador();
    /*** El que realmente hace el trabajo es el controlador de dominio
    int codierr = CDmj.bajaJugador(idj);
    /*** La vista solo recoge y/o muestra datos
    switch (codierr) {
        case 0: vmj.mostrarMensaje('-', "Baja efectuada"); break;
        case 1: vmj.mostrarError("Jugador no existe"); break;
        default: vmj.mostrarError("Error imposible "+codierr); break;
    }
}
```



# Ejemplo Arquitectura 3 capas

## La clase VistaMantJugador

```
import java.util.*;

public class VistaMantJugador {

    private inout io = new inout();
    private int nOpciones = 0;

    //////////////////////////////////////
    // Funciones de visualizacion y opciones del menu
    //////////////////////////////////////

    private void mostrarVista() throws Exception {
        io.writeln("");
        String mensaje = "Menu Mantenimiento Jugador";
        mostrarMensaje('*',mensaje);
        io.writeln("0 - Salir");
        io.writeln("1 - Lista Jugadores"); ++nOpciones;
        io.writeln("2 - Alta"); ++nOpciones;
        io.writeln("3 - Baja"); ++nOpciones;
        io.write("Opcion: ");
    }

    public void mostrarMensaje(char c, String mensaje) throws Exception {
        int n = mensaje.length();
        for (int i=0; i<n; ++i) io.write(c); io.writeln("");
        io.writeln(mensaje);
        for (int i=0; i<n; ++i) io.write(c); io.writeln("");
    }

    public void mostrarError(String mensaje) throws Exception {
        io.writeln(""); io.writeln("ERROR: "+mensaje); io.writeln("");
    }

    public int obtenerOpcion() throws Exception {
        int opcion = -1;
        while (opcion < 0 || opcion > nOpciones) {
            mostrarVista();
            opcion = io.readInt();
        }
        io.writeln("");
        return opcion;
    }
}
```



## Ejemplo Arquitectura 3 capas

```
////////////////////////////////////  
// Funciones de visualizacion de datos de los jugadores  
////////////////////////////////////  
  
public void mostrarDatosJugadores (Vector<String> datos) throws Exception {  
    int n = datos.size();  
    for (int i=0; i<n; ++i)  
        io.writeln("Jugador: " + datos.get(i));  
}  
  
////////////////////////////////////  
// Funciones de obtencion de datos del jugador  
////////////////////////////////////  
  
public int obtenerIdJugador() throws Exception {  
    io.write("Id del jugador: ");  
    int idj = io.readInt(); String r = io.readline();  
    return idj;  
}  
  
public String obtenerNombreJugador() throws Exception {  
    io.write("Nombre del jugador: ");  
    String nomj = io.readline();  
    return nomj;  
}  
  
}
```

### La clase inout

Esta clase sólo sirve para la entrada/salida, y es la que hay en la página de la asignatura