

ANIMALES SIN ABRIGO

-Instrucciones de uso y manual de usuario-

1. Introducción

Animales Sin Abrigo se trata de un sistema de gestión de refugios de animales, con el objetivo de alcanzar al mayor número de adoptantes posibles y concienciar a la población de que adoptar animales, antes de comprarlos, es la opción correcta.

A lo largo de este documento, encontrarás toda la información necesaria para instalar el programa, la distribución de archivos y librerías, así como las versiones y extensiones que nos han ayudado en el proyecto.

2. Guía de instalación

Localización del proyecto

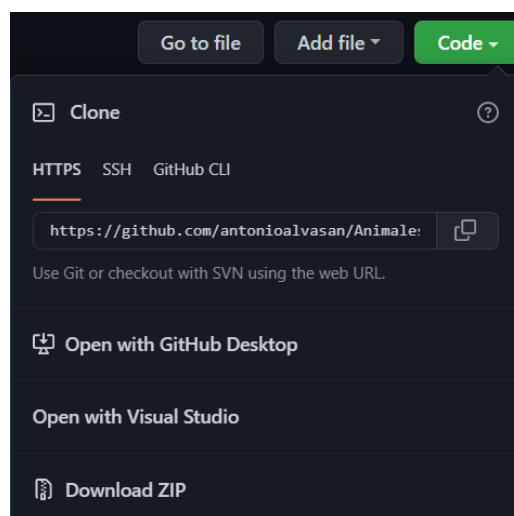
El proyecto se encuentra disponible en GitHub en el repositorio privado del usuario antonioalvasan bajo la ruta github.com/antonioalvasan/AnimalesSinAbrigo. Para tener acceso es necesario tener el rol de colaborador, así que, por favor, asegúrese de que se encuentra en su cuenta de colaborador del proyecto.

Clonar el proyecto de GitHub

Por una parte, es posible hacerlo mediante la línea de comandos, con el siguiente comando:

```
$git clone https://github.com/antonioalvasan/AnimalesSinAbrigo
```

Sin embargo, también es posible descargarse el proyecto al completo desde github, con el botón code que aparece en la derecha:

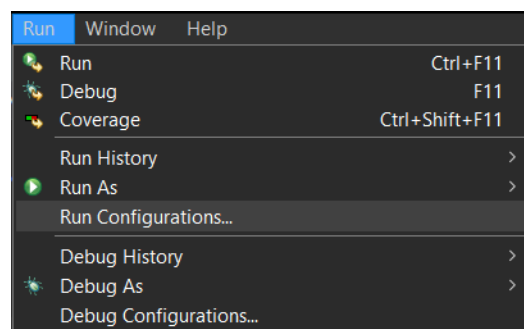


Puesta en marcha

Durante este tutorial, vamos a enseñar cómo se instalaría el proyecto en Eclipse, pero el proceso es muy similar en la mayoría de entornos de desarrollo.

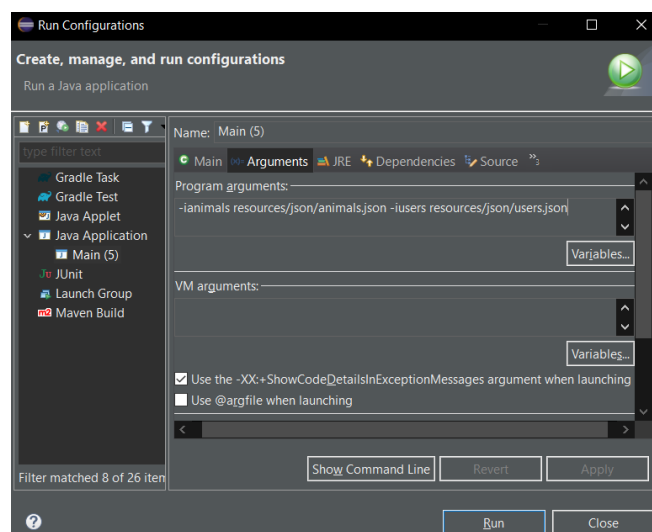
Para empezar, es necesario saber que el proyecto está desarrollado en JDK 17.0.2, por lo que utilizar una versión de Java anterior probablemente dé lugar a incompatibilidades de compilación y archivos binarios.

Cuando el proyecto sea compatible con las versiones de instalación, será necesario modificar las opciones de ejecución. Para ello iremos dentro de las opciones del proyecto a Run Configurations:



Una vez dentro, será necesario acudir a *Arguments* y escribir la siguiente línea:

`-ianimals resources/json/animals.json -iusers resources/json/users.json`



Gracias a esto, vamos a establecer los archivos necesarios para la entrada de la base de datos. **IMPORTANTE:** estos archivos serán los que se sobrescribirán cuando se guarden los datos al cerrar la aplicación, Es importante que estos archivos se encuentren siempre a salvo y, si es posible, alguna copia de seguridad.

3. Archivos y Librerías

Librerías Externas

Hemos utilizado librerías externas durante nuestro proyecto para facilitarnos el trabajo y aumentar funcionalidades. Las librerías utilizadas han sido:

- Commons Cli: Se trata de una librería que permite establecer comandos y facilitar las opciones de la línea de comandos. Gracias a ello, hemos introducido nuestros archivos de datos mediante la línea de comandos.
- JSON (JavaScript Object Notation): Se trata de una librería que implementa los objetos JSON en Java, que se trata de una notación muy utilizada para el almacenamiento y manejo de datos.

Organización de archivos

En nuestro programa podrás encontrar los archivos divididos en numerosas carpetas. Aquí podrás encontrar la descripción de las carpetas:

- Resources: es una carpeta donde se encuentran las imágenes que forman parte del proyecto, los archivos UML y los archivos json que contienen todos los datos del proyecto.
- Lib: es una carpeta donde se encuentran las dos librerías utilizadas en el proyecto, para poder introducirlas en la compilación del proyecto.
- Src: Aquí se encuentra el código que hemos implementado y que hace que todo funcione.

4. Versiones

Las versiones utilizadas son importantes para asegurar que todo se encuentra en la misma versión, y eliminar posibles incompatibilidades y errores de archivos sin actualizar. Por favor, si el programa no funciona, asegúrese de que las versiones utilizadas son las mismas que nuestro proyecto:

- Java JDK 17.0.2
- JUnit 5
- Commons Cli 1.4