

PROGRAMACIÓN WEB

Antonio Díaz Barbancho
Carlos Marín Rodríguez
Carlos De la Torre Frías (GM2)
Daniel Grande Rubio (GM2)

índice Práctica 1 Programación Web.

| | |
|--------------------------------|----------|
| 1. Introducción. | 2 |
| 2. Informes de trabajo. | 2 |
| Informe semanal 30/09 | 2 |
| Informe semanal 07/10 | 3 |
| Informe semanal 14/10 | 4 |
| Informe semanal 21/10 | 4 |
| Informe semanal 28/10 | 4 |



1. Introducción.

En esta primera práctica, hemos abordado el aprendizaje y uso del lenguaje Java, integrando principios de programación orientada a objetos y patrones de diseño con el fin de promover buenas prácticas de desarrollo de software. Esto incluye una implementación estructurada y una documentación completa, siguiendo estándares como Javadoc.

El proyecto se centra en la creación de una aplicación web para la gestión de reservas de pistas de baloncesto. En esta primera versión, se han diseñado e implementado clases clave y aplicado patrones de creación, como el patrón Factory, abordando aspectos esenciales de la entrada y salida de datos, la administración de archivos de propiedades y la gestión de dominio. Las clases desarrolladas representan materiales, pistas y usuarios, cada una con funcionalidades específicas para manejar el estado, la disponibilidad y las reservas de estos elementos, asegurando una estructura modular y escalable en el desarrollo de la aplicación.

2. Informes de trabajo.

Con el proyecto definido, decidimos organizar el trabajo de manera que cada integrante asumiera responsabilidades específicas. Esta división de tareas permite optimizar el proceso de desarrollo, garantizando que cada aspecto del proyecto reciba la atención necesaria.

Nuestros informes de trabajo vienen representados de forma semanal, en la que desglosamos los puntos principales a los que nos dedicamos en dicha semana.

Informe semanal 30/09

Durante la primera semana, asistimos a una clase inicial dedicada a introducir las herramientas necesarias para trabajar con Java y al propio lenguaje de programación. Este tiempo se destinó principalmente a la organización de paquetes y preparación del entorno IDE de Eclipse.

Dicha semana formamos el grupo de trabajo y nos dedicamos a asegurar la correcta instalación de Java, Javac y Eclipse en cada uno de nuestros

equipos. Además, creamos el proyecto en GitHub y configuramos Git para gestionar las prácticas de manera eficiente y colaborativa.

Para optimizar este proceso, llevamos a cabo una reunión grupal, donde compartimos y resolvimos problemas comunes, lo que facilitó una rápida puesta a punto del entorno y estableció una base sólida para las siguientes fases del proyecto.

Informe semanal 07/10

En esta semana, tuvimos la primera clase abordando de forma más detallada el proyecto a realizar. Es por ello que durante dicha semana nos encargamos de definir de forma clara la estructura de nuestro proyecto y decidimos implantar el diseño en capas diferenciando y estructurando el sistema de archivos para abordar desde un principio la correcta implementación.



Figura 1: Estructura en Capas.

Una vez tuvimos la estructura en capas separadas, Antonio Díaz y Carlos Marín se encargaron en desarrollar la capa de datos y codificar las clases material, pista, jugador, junto con su correcta documentación en Javadoc. Además Antonio Díaz realizó un prototipo bien desarrollado de las clases reserva junto con la implementación del patrón Factory de las clases reserva

familiar, infantil y adulta junto con la reserva mediante bono o de manera individual.

Informe semanal 14/10

En esta semana en clase la dedicamos a preguntarle al profesor una serie de dudas sobre la correcta implementación del patrón Factory junto con una serie de dudas acerca de la correcta estructuración de dichas prácticas. Íbamos en buen camino.

Además, en esta semana nos dedicamos a desarrollar la capa de negocio, más concretamente Daniel Grande y Carlos de la Torre se dedicaron a la creación del gestor de usuarios y el gestor de pistas. Por último Carlos Marín y Antonio Díaz realizaron las primeras depuraciones del código, refinando el mismo y realizando la documentación en Javadoc de las nuevas clases.

Informe semanal 21/10

En esta semana, Carlos de la Torre y Daniel Grande siguieron trabajando en la capa de negocio y terminaron de desarrollar los gestores usuarios, pista y el gestor reserva. Principalmente tuvieron una serie de obstáculos con el gestor reserva gracias a la implementación del patrón Factory, pero finalmente consiguieron desarrollarla de forma exitosa.

Por otro lado Carlos de la Torre y Daniel Grande también elaboraron la capa de interfaz creando los menús correspondientes para que Antonio Díaz y Carlos Marín abordasen la depuración del proyecto, comprobando así el correcto funcionamiento de los gestores, la correcta implementación de los ficheros, la observación de la integridad de los datos en dichos ficheros, la observación del comportamiento del programa.

Informe semanal 28/10

En esta última semana, con el proyecto ya terminado, nos dedicamos a una revisión completa para asegurar su correcto funcionamiento. Verificamos posibles errores, analizamos el comportamiento de las clases y revisamos el funcionamiento de los archivos, realizando pruebas adicionales para confirmar que todo operaba según lo esperado. Finalmente, pulimos y optimizamos el código para presentar una versión limpia y clara, asegurando que cumpliera con los estándares de claridad. Por último creamos el Java Runnable, compilamos el Javadoc y terminamos de redactar el informe.