

PROYECTO: KOTLIN FUNDAMENTALS

Equipo 6

Integrantes:

- Carlos Emiliano Velázquez Rodríguez
- Antonio Aguirre Flores
- Victor Alberto Díaz Sánchez
- José Arturo Araujo Esquivel



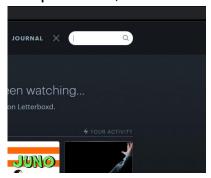
Introducción

Para la realización del proyecto en el equipo 6 se decidió la realización de un programa en terminal que se inspira en la plataforma en línea https://letterboxd.com/ donde los usuarios pueden registrar y revisar películas que han visto. La plataforma permite a los usuarios crear una lista de películas que quieren ver, revisar películas que ya han visto, puntuarlas y compartir sus opiniones con otros usuarios.

Estado del arte

Para comenzar el proyecto partimos de analizar la página web de la plataforma de Letterboxd, así como sus funciones básicas. Ahí encontramos los siguientes elementos esenciales:

 La función de búsqueda: que permite a los usuarios encontrar películas específicas, actores o listas.



 Las páginas de películas: cada película tiene su propia página con información detallada junto con comentarios y calificaciones de otros usuarios.



 La función de revisión: los usuarios pueden agregar sus propias reseñas y calificaciones de películas.



En conjunto, estos elementos se consideraron como lo más esencial de la plataforma.

Diseño e implementación

Para desarrollar el proyecto se utilizó IntelliJ IDEA 2022.3.2 (Community Edition) como IDE.

Primero se tiene

Esta es nuestra función principal.

En esta se muestra el menú principal utilizando la función showMenu() del objeto MENU. Se utiliza una estructura when para evaluar la opción seleccionada en el menú. Si se selecciona la opción 1, se carga el objeto LOGIN utilizando la función load() y se le pasa al objeto MOVIES. Si se selecciona cualquier otra opción, se carga el objeto SIGNUP utilizando la función load() y se le pasa el objeto MOVIES como argumento.

Por último, se utiliza un bucle while para mostrar continuamente el menú de películas utilizando la función showMenu() del objeto MOVIES. La aplicación seguirá ejecutándose hasta que se decida salir.



MENU es una instancia de la clase Menu, que tiene un arreglo de cadena de texto que representan las opciones del menú de la aplicación. También contiene una cadena de texto que representa el diseño visual del menú.

Aquí se definen dos objetos llamados LOGIN y SIGNUP, los cuales son instancias de las clases LogIn y SignUp respectivamente.

El objeto LOGIN tiene tres parámetros: una cadena de caracteres que representa el mensaje de bienvenida, otra cadena que indica un mensaje de inicio de sesión exitoso y otra cadena que indica un mensaje de error en caso de que el usuario o contraseña sean incorrectos.

El objeto SIGNUP también tiene tres parámetros: una cadena de caracteres que representa el mensaje de bienvenida, otra cadena que indica un mensaje de registro exitoso y otra cadena que indica un mensaje de error en caso de que el usuario ya esté en uso.

```
fun guardarResenia(idPelicula: Int, comentario: String, calificacion: Int) {

var resenia = resenia()
resenia.idPelicula = idPelicula
resenia.comentario = comentario
resenia.calificacion = calificacion.toString()

reseniaPeliculas.add(resenia)
println("Tu reseña se ha guardado con éxito")

}
```

Esta parte define una lista llamada resenia Peliculas que almacena objetos de la clase resenia. La clase resenia es una clase abierta y tiene tres propiedades: idPelicula, comentario, y calificacion. También hay dos funciones definidas en este archivo:

- obtenerCalifiacion(idPelicula: Esta función toma un idPelicula como entrada y devuelve la calificación promedio de todas las reseñas que tienen ese idPelicula. Primero comprueba si la lista reseniaPeliculas no está vacía. Si no está vacía, itera a través de la lista y suma todas las calificaciones para las reseñas que coinciden con el idPelicula. Si hay una o más reseñas con el idPelicula proporcionado, calcula el promedio y lo devuelve como una cadena. De lo contrario, devuelve "sin calificación".
- guardarResenia(idPelicula: Int, comentario: String, calificacion: Int):
 Esta función toma tres parámetros: idPelicula, comentario, y
 calificacion. Crea un nuevo objeto resenia con estos parámetros y lo
 agrega a la lista reseniaPeliculas. La función imprime un mensaje
 indicando que la reseña se ha guardado con éxito.

```
package clases

class pelicula (idpelicula: Int, nombrePelicula: String, generoPelicula: String,
anio: Int, resumen: String, calificacion: String) {

var idpelicula: Int = idpelicula
var nombrePelicula: String = nombrePelicula
var generoPelicula: String = generoPelicula
var calificacion: String = calificacion
var anio: Int = anio
var resumen: String = resumen

init {

println(datosPelicula())
}

fun datosPelicula() = """${idPelicula}. Nombre de la pelicula: $nombrePelicula
Género: $generoPelicula
Año: $anio
Calificación: $calificacion
""".trimIndent()
```

La clase llamada pelicula que contiene propiedades como idPelicula, nombrePelicula, generoPelicula, calificacion, anio y resumen. La clase tiene un constructor que inicializa estas propiedades y un método llamado datosPelicula que devuelve una cadena de texto con la información de la película.

También hay una función llamada "guardarResenia" que guarda una reseña de una película en una lista llamada "reseniaPeliculas". Esta lista contiene objetos de la clase "resenia", que tiene propiedades como "idPelicula", "comentario" y "calificacion". Además, hay una función llamada "obtenerCalifiacion" que calcula el promedio de calificaciones de una película a partir de las reseñas en la lista "reseniaPeliculas".

```
package clases

package class Menu(var options: Array<String>, var header: String) {

private var table = generateTable(options)

private var indication = "\nINGRESE EL NUMERO DE LA OPCIÓN CORRESPONDIENTE\n"

private var generoring:String = "\nINGRESE UNA OPCIÓN VALIDA"

var selected:Int = 0

private fun generateTable(values: Array<String>):string {

var table = ""

// Calcular el ancho de la tabla

val width = values.app { it.length }.maxOrNull()?.plus(ether 4) ?: 10 // 4 espacios adicionales para el margen

// Impriair la primera fila con los titulos

table = "\n#".podEnd( kengtha 4) + "OPCIONES".podEnd(width) + "\n"

// Impriair el separador entre la primera fila y los datos

table += "-".repeat( m: 3) + " " + "-".repeat(width) + "\n"

// Imprimir cada fila con los datos

values.forEconIndexed { index, data ->

val id = (index + 1).toString().podEnd( kengtha 3)

val options = data.podEnd(width)

table += "$id $options \n"

}

return table

}
```

```
fun buscarPorCategoria() {
    println("Ingress la categoria de la película que deseas buscar:")
    print("CATEGORIA > ")
    val categoria = readLine() ?: ""
    val pelicula = obtenerPelicula(categoria, opcion: 3)
    if (pelicula != null) {
        println(pelicula.toString())
    } else {
        println("No se encontró ninguna película en la categoria ingresada.")
        reload()
    }
}

fun buscarPorTitulo() {

    println("Ingresa el título de la película que deseas buscar:")
    print("IITULO > ")
    val título = readLine() ?: ""
    val pelicula = obtenerPelicula(título, opcion: 2)
    if (pelicula != null) {
        println(pelicula.toString())
    } else {
        println("No se encontró ninguna película con el título ingresado.")
        reload()
    }
}
```

La clase Menu que muestra un menú con opciones y permite al usuario seleccionar una opción.

La clase Menu tiene las siguientes propiedades y métodos:

- options: un arreglo de cadenas que contiene las opciones del menú.
- header: una cadena que contiene el encabezado del menú.
- table: una cadena que contiene la representación en forma de tabla del menú.
- indication: una cadena que indica al usuario que debe ingresar el número de la opción que desea seleccionar.
- errorMsg: una cadena que se muestra cuando el usuario ingresa una opción inválida.
- selected: un entero que representa la opción seleccionada por el usuario.

El método generateTable se encarga de crear la representación en forma de tabla del menú, utilizando la función map para calcular el ancho de la tabla y la función forEachIndexed para recorrer las opciones del menú y construir la tabla.

El método showMenu muestra el menú en la consola, utilizando los métodos showInfo y chooseOption.

El método showInfo muestra el encabezado del menú, la indicación para el usuario y la tabla de opciones.

El método chooseOption lee la opción seleccionada por el usuario de la entrada estándar y verifica si es válida. Si la opción no es válida, se muestra un mensaje de error y se vuelve a llamar al método chooseOption para que el usuario seleccione una opción válida. Si la opción es válida, se establece como la opción seleccionada por el usuario.

```
fun verTodas() {

| VVII | pelicula| = pelicula(| idPelicula: 1, | mombrePelicula: "]hon | Nick", | generaPelicula: "Acción", | amies 2014, | resumens: "La ciudad de | Nueva York se llena de balas cuando John Wick, un exassesino a sueldo, | Nn + | "regresa de su netire para genfrentar a los manifosos rusos, | iderados por viga arasov, \n" + "que destruyeron todo aquello que el amaba y pusieron precio a su cabeza \n".trisIndent(), obtenerColificacin(| idPelicula: 2, nombrePelicula: "[ladiador", | manies 2000, | manies 2000, | membre | membre
```

En esta función, se crean tres objetos de la clase "pelicula" y se agregan a una lista llamada "peliculas". Luego, se muestra un mensaje en la consola que indica que si el usuario ingresa el número 0, se cerrará la aplicación. A continuación, se le pide al usuario que ingrese el número de la película que desea ver y se lee la entrada del usuario utilizando la función "readln()".

Si el número ingresado es mayor que el tamaño de la lista de películas, se muestra un mensaje de error en la consola y se llama a la función "reload()", que no se muestra en este fragmento de código. Si el número ingresado es válido, se llama a la función "verResenia()" y se le pasa como argumento el número de la película seleccionada.

La función obtenerPelicula recibe como parámetros una cadena de texto criterio y un entero opcion, y devuelve un objeto de tipo pelicula que cumple con ciertas condiciones, dependiendo del valor de opcion. Si opcion es igual a 2, busca la película por su nombre; si opcion es igual a 3, busca la película por su género; si opcion es igual a 4, busca la película por su calificación. En cualquier otro caso, la función devuelve null.

La función verResenia recibe como parámetro un entero idPelicula, y muestra en pantalla la información de la película correspondiente a ese id, incluyendo el nombre y el resumen. Luego, busca todas las reseñas que corresponden a esa película en la lista reseniaPeliculas y las muestra en pantalla. Si no hay reseñas para esa película, muestra un mensaje indicándolo. Finalmente, llama a la función menuResenia para presentar las opciones del menú de reseñas para esa película.

```
fun menuResenia(idPelicula: Int) {
    println("1. Agregar un comentario")
    println("2. Regresar al menú principal")
    print("OPCION > ")
    var opcionSubmenu = readln().toInt()

when(opcionSubmenu){
    1 -> {
        println("\nEscribe el comentario:")
        print("COMENTARIO > ")
        var comentario = readln().toString()

        println("Escribe la calificación que le das a la película (del 1 al 10):")
        print("CALIFICACION > ")
        var calificación = readln().toInt();

        guardarResenia(idPelicula, comentario, calificación)
        verResenia(idPelicula)
    }
    2 -> reload()
}
```

Esta función muestra un menú de opciones para la sección de comentarios de una película y lee la opción ingresada por el usuario. Si el usuario ingresa 1, se le pide que ingrese un comentario y una calificación para la película, y se llama a la función guardarResenia() para guardar la nueva reseña. Luego, se llama a la función verResenia() para mostrar la nueva reseña junto con las reseñas existentes. Si el usuario ingresa 2, se llama a la función reload() para volver al menú principal.

```
package clases

| package clase | package clase | package | packag
```

La clase abstracta Form incluye propiedades como header (encabezado), succesMsg (mensaje de éxito) y errorMsg (mensaje de error), así como también una propiedad user y password. Además, incluye un método abstracto validation() que debe ser implementado por las subclases.

La clase LogIn hereda de Form y proporciona una implementación del método validation(). Esta clase solicita al usuario que ingrese su nombre de usuario y contraseña, y devuelve verdadero si el nombre de usuario es "user1" y la contraseña es "P@sswd10.".

La clase SignUp también hereda de Form y proporciona otra implementación del método validation(). Esta clase solicita al usuario que ingrese su nombre de usuario y contraseña, y devuelve verdadero si el nombre de usuario no es "user1".

Conclusiones

Con este proyecto el equipo 6 concluye que la realización fue exitosa ya que al realizarlo se reforzó totalmente lo aprendido durante la Fase 2 de Desarrolllo móvil de Android.

La realización del proyecto también nos ha dado una mayor confianza en nuestras habilidades como desarrolladores de software y ha preparado el terreno para futuros proyectos más complejos. Estamos emocionados de aplicar lo que hemos aprendido en este proyecto a proyectos futuros y continuar mejorando nuestras habilidades como equipo.