

MANUAL PARA GUIAR LA CORRECCIÓN

El proyecto consiste en un supermercado online. Existen dos tipos de usuarios: compradores y administradores.

Para ejecutar el proyecto, la clase principal es: /proyectoProgIII-Grupo7/src/main/Main

Al iniciar el proyecto, aparecerá el logo del supermercado. Al de 5 segundos o pulsando CTRL + D, la ventana desaparece. Entonces, aparece la ventana para iniciar sesión o registrarse. Existen varios usuarios creados ya para poder iniciar sesión, y son los siguientes:

Administradores:

- Usuario: ianaratz.bergado@opendeusto.es Contraseña: 1234
- Usuario: xabier.aguiriano@opendeusto.es Contraseña: 1234
- Usuario: n.manterola@opendeusto.es Contraseña: 1234
- Usuario: jon.r@opendeusto.es Contraseña: 1234

Compradores:

- Usuario: juanga@opendeusto.es Contraseña: 1234
- Usuario: ikerca@opendeusto.es Contraseña: 1234

En caso de querer registrarse, si se cumplen todos los requisitos correctamente, se habrá registrado como nuevo comprador. Una vez se haya entrado en el supermercado, en función del tipo de usuario, se podrá navegar y hacer ciertas funciones. Finalmente, para cerrar sesión basta con cerrar la pestaña dándole a la X en la parte superior derecha y confirmar que se desea salir del supermercado. Además, estando en la ventana de iniciar sesión o registrarse, si se pulsa la X en la parte superior derecha se cierra por completo el supermercado.

Para la parte de hilos, hemos incluido dos secciones en las que se trabajan los hilos. La primera de ellas es cuando un usuario inicia sesión. Una vez ha iniciado sesión, aparece un JOptionPane donde se le da la bienvenida al usuario. Cuando se pulsa aceptar, el JOptionPane desaparece y es cuando entra en juego el hilo. Aparece un JProgressBar que poco a poco va incrementándose desde 0 a 100. Una vez llega a 100, desaparece y aparece ya la ventana para que el usuario pueda navegar en el supermercado.

La segunda es exactamente lo mismo pero para los administradores. Es decir, se siguen los mismos pasos que para el usuario pero en este caso para un administrador. Cuando llega a 100 y desaparece la JProgressBar, aparece ya la ventana para que el administrador pueda agregar nuevos productos al supermercado o editar los que ya están creados.

En cuanto a la parte de recursividad, hemos implementado un algoritmo recursivo que calcula la combinación de productos con repetición que se pueden comprar para un presupuesto dado con un margen de error. Es decir, al meter un presupuesto (por ejemplo, 6.7) te aparecen todos los productos que pueden ser comprados con esa cantidad y la cantidad que cuestan en total.

Para que no sea exactamente el presupuesto dado, hemos puesto un margen de 1.5 €. Es decir, nos aparecerán las combinaciones posibles que cuestan desde 1,5 € menos del presupuesto dado y 1,5 € más. Por ejemplo, si tuviéramos como presupuesto 6.7 €, nos aparecerían las combinaciones que van desde 5.2 € hasta 8.2 €. Además, como hemos mencionado anteriormente, nos podrían aparecer productos repetidos. Esto es, podríamos tener una combinación que sean 6 kiwis por 5.82 € o tener una combinación que consista en Kiwi, Almendras, Cereales de fibra por 7,11 €.