

Disseny i programació orientat a objectes

Fase 1

Explicació UML

Per l'UML d'aquesta fase, hem decidit dividir el projecte en les 3 capes principals, Presentation, Business i Persistence, per complir el layered architecture.

A partir d'aquí hem dissenyat la capa de Persistence com un DAO amb un JSONDAO o un CSVDAO que l'implementa, de tal manera que si afegim una nova manera de controlar dades només haurem de programar les que marca a la interfície per tal de que el programa funcioni de manera correcta.

Arribant a la capa de Business, cada DAO té un manager que es guarda aquest DAO i controla les dades que rep i les tracta. Cada Manager també controla la seva classe respectiva, com per exemple ProductManager i Product.

I per últim la capa de Presentation, on tenim la classe Controller que es guarda els 4 managers de la capa de business, per tal de complir el que es demana, també tenim la classe UserInterface la qual, mostra tots els possibles casos i també tenim la classe Menu, la qual consisteix de constants per mostrar els dos menús principals.