

Enunciado práctica 1

Desarrollo de Interfaces

Gustavo Adolfo Iglesias Bello

DAM Dual IES Armando Cotarelo Valledor



1. Introducción

El objetivo de la práctica es desarrollar los conceptos teóricos del desarrollo de interfaces implementando una aplicación Java. En concreto para este curso se propone una aplicación desarrollada que tenga la funcionalidad de un sistema de gestión de un club polideportivo.

Elementos de la práctica

La aplicación, en esta primera entrega -habrá ampliaciones- consta de dos partes claramente diferenciadas:

- Estructura y funcionalidad para la gestión de la aplicación: control de acceso, usuarios, etc.
- Funcionalidad necesaria para la correcta gestión de la aplicación: usuarios, clubes, jugadores y partidos.

En cuanto al primer punto, se implementará una estructura de clases siguiendo el patrón Modelo-Vista-Controlador visto en clase. Es decir, en la arquitectura del sistema estará claramente delimitada la funcionalidad del controlador, los modelos que acceden a los datos y las vistas que los presentan.

A nivel de ejemplo, un flujo de acciones básico sería el siguiente. Cuando un usuario visita la aplicación lo primero que visualiza es un formulario de *login*. El usuario introducirá sus credenciales para acceder a la aplicación; si no está registrado se le mostrará un mensaje de error.

Una vez que el usuario ha hecho *login*, entrará a la parte de la gestión de la aplicación propiamente dicha. En cuanto al diseño de esta se deja a libre elección la distribución de enlaces, botones y listados.

Habrà un usuario administrador (admin/admin) que tendrá una zona privada – otros usuarios no acceden- donde gestionará los usuarios que pueden acceder al sistema. Éstos, junto con el administrador, serán los encargados de realizar la funcionalidad de aplicación.

Algunos requisitos funcionales:

- Todos los usuarios tienen acceso a todos los datos insertados en el sistema.

- A los clubes se le podrán añadir jugadores. Un jugador sólo puede estar en un club.
- Si se intenta borrar un jugador que está incluido en algún club el sistema avisará y no permitirá que se elimine.

2. Funcionalidad mínima

2.1 Entrega 20/12/2023

1. Modelo-Vista-Controlador.
2. Securización de la aplicación. Sólo usuarios registrados pueden acceder.
3. CRUD de clubes.
4. CRUD de usuarios de la aplicación en zona privada para administrador.
5. CRUD de jugadores.
6. CRUD de clubes.
7. CRUD de partidos.
8. Asignación/eliminación de jugadores a los clubes.

3. Entregas que realizar

3.1 Entrega parcial

- Un zip nombrado con DNI y apellidos que incluya el proyecto Netbeans exportado “zip”.
- Fichero ejecutable “exe” totalmente funcional, comprimido en formato “zip”.
- ¿Cuándo? → Fecha tarea Moodle.
- ¿Dónde? → Moodle, tarea “Práctica I – Gestor de Clubes”.

4. Criterios de evaluación y calificación

A la hora de evaluar la práctica se tendrán en cuenta varios criterios que determinan el grado en la calificación; estos son:

- La estructura de clases es correcta y cumple con los principios de la Programación Orientada a Objetos.
- Existe una explicación fundamentada para la estructura de clases diseñada.

- El código está optimizado.
- El código está comentado → Se describirá en próximas entregas, pero es conveniente ir creándolo
- Existe un correcto control de errores tanto a nivel de excepción en la ejecución como de interfaz de usuario.
- Se sigue el modelo en dos capas propuesto en esta memoria.

Antes de calificar se comprueba que:

- La memoria esté bien redactada y estructurada.
- La funcionalidad mínima haya sido implementada.