# Imagen que contiene nombre de la empresa Descripción generada automáticamente

Carlos Santana Esplá 1º Versión 8/11/2022

Índice:

[1](#_Toc118826058)

[Resumen del proyecto: 3](#_Toc118826059)

[Recursos utilizados: 3](#_Toc118826060)

[- Entornos utilizados: 3](#_Toc118826061)

[- Herramientas de documentación: 3](#_Toc118826062)

[Diseño: 3](#_Toc118826063)

[Conclusión: 4](#_Toc118826064)

[- Conclusiones durante el trabajo: 4](#_Toc118826065)

[- Lección aprendida: 4](#_Toc118826066)

[- Si tuviera que empezar el trabajo de nuevo… 4](#_Toc118826067)

[Líneas futuras: 5](#_Toc118826068)

[Bibliografía: 5](#_Toc118826069)

# Resumen del proyecto:

Este proyecto tenía como finalidad poner en práctica los primeros temas aprendidos en clase, los cuales son: clases POJO, uso de web services desarrollados con la metodología RESTful, además, de la utilización de bases de datos SQLite para crear e insertar los datos recogidos en tablas.

Además de seguir reforzando los conocimientos ya adquiridos en el lenguaje de programación de Java, utilizando la versión 1.8 o superior, dentro del entorno de programación de IntelliJ.

Por último, el trabajo consiste en adquirir la información de 5 artistas, a nuestra elección, desde Spotify y, a su vez, trasladar los datos descargados a una base de datos con tres tablas, que tratarán sobre: los artistas, los álbumes y las canciones.

# Recursos utilizados:

## *Entornos utilizados:*

* + IntelliJ.
  + Canva.

## *Herramientas de documentación:*

* + Word.

## *Herramientas de control de versiones:*

* + Git/GitHub.

# Diseño:

En este proyecto he intentado seguir el principio SOLID, sobre todo teniendo cuidado con la responsabilidad única de cada clase y además intentando crear un código limpio usando la segregación.

# Conclusión:

El apartado de conclusión lo dividiré en tres partes: conclusiones durante el trabajo, lección aprendida al final de este y como lo haría si volviera a empezar el proyecto.

## *Conclusiones durante el trabajo:*

* + Al principio del trabajo, la primera vez que leí el enunciado, me encontré bastante perdido, pues mis conocimientos en Java eran bastante limitados, pero una vez el grupo de prácticas de los miércoles tuvo una explicación más en profundidad, supe como comenzar el proyecto.

Después de esto, entender el principio del código fue bastante complicado, pues tenía la idea, pero me faltaba saber con qué recursos poder aplicarla. La forma de resolver este contratiempo fue preguntando a mis compañeros e investigando en diversos foros.

La última complicación con la que me topé fue, la base de datos, esto se debe a que, en las clases teóricas, no había terminado de comprender bien cómo funcionaba y tampoco investigué mucho más hasta este trabajo. Sin embargo, gracias al tutorial que se encuentra dentro del campus de la asignatura, fue bastante sencillo entender cómo funcionaba y como aplicarlo a mi código.

## *Lección aprendida:*

* + Después de este trabajo, aparte de haber afianzado los conceptos de las clases teóricas, a nivel práctico, me ha ayudado a coger confianza con respecto al lenguaje de Java. Además de terminar de entender cómo funcionan las clases POJO y una API en este caso la de Spotify.

## *Si tuviera que empezar el trabajo de nuevo…*

* + Si tuviera que realizar este trabajo de nuevo, primero trataría de entender bien el concepto de JsonObjects, pues hasta que no entendí esto, no entendía como empezar el código y como deserializar la información obtenida en la API y en base a la experiencia del trabajo, entender esto es tener el 80% del código.

# Líneas futuras:

Primero de todo, mejoraría el código con los conocimientos que fuera adquiriendo durante el curso y la ampliación de esta información. Además, si quisiéramos sacar una aplicación, primero habrá que saber a usuarios va dedicado y redactar una lista de requisitos, y a partir de ahí, mejorar y modificar el código ya existente.

En segundo lugar, habría que implementar algún tipo de interfaz gráfica, ya que el usuario al que iría dirigido no tendría la necesidad de entender el código para saber utilizar la aplicación.

Por último, habría que hacer un seguimiento a la aplicación, pues la tecnología está siempre en constante actualización y por ende, nuestro código se podría quedar obsoleto, por lo que, este seguimiento estaría relacionado en actualizaciones futuras de nuestra aplicación comercial.

# Bibliografía:

* <https://developer.spotify.com/documentation/web-api/>
* <https://developer.spotify.com/dashboard/login>
* <https://es.stackoverflow.com/questions/14745/qu%C3%A9-significa-el-mensaje-de-error-non-static-method-nombre-cannot-be-referenc>
* <https://www.youtube.com/watch?v=mqUH6pLjT70>
* <https://www.sqlitetutorial.net/>