

PROYECTO FIN DE CURSO PROGRAMACIÓN

El proyecto consistirá en un pequeño juego que permitirá al usuario tocar el piano.

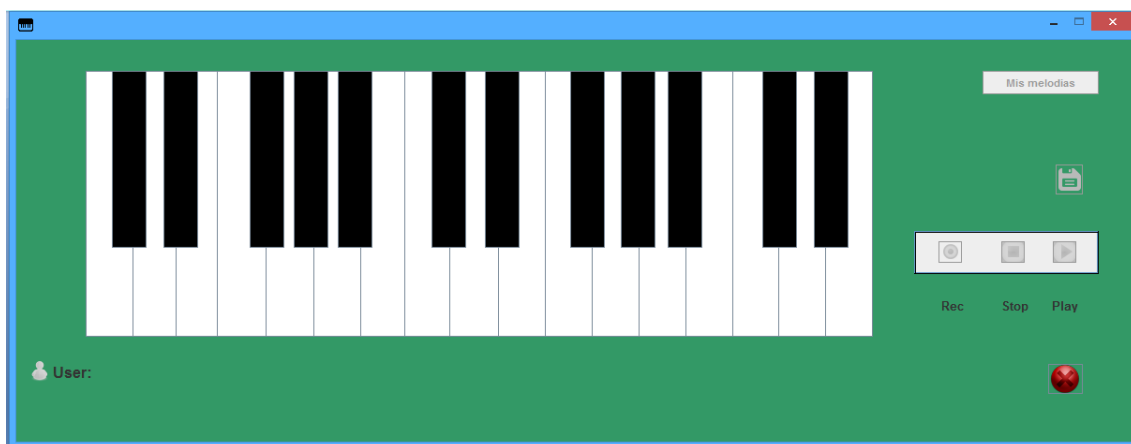
La ventana inicial nos ofrece la posibilidad de "loguearnos" como un usuario ya existente, o registrarnos como nuevo usuario, y comenzar a tocar el piano en otra pantalla con la posibilidad de grabar nuestras propias melodías.



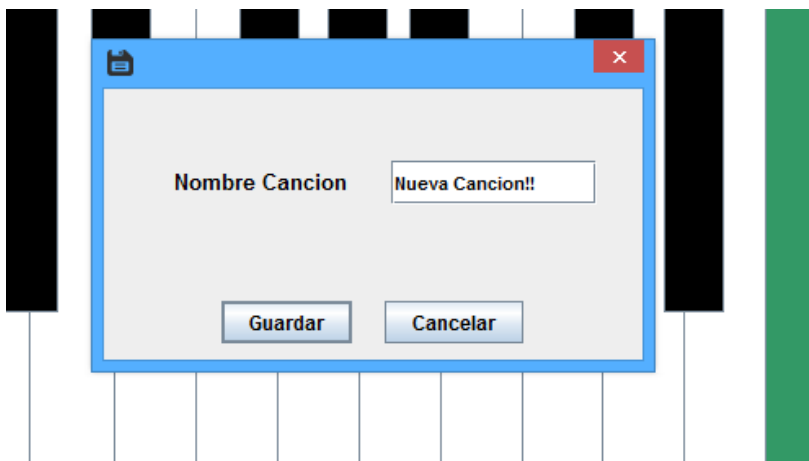
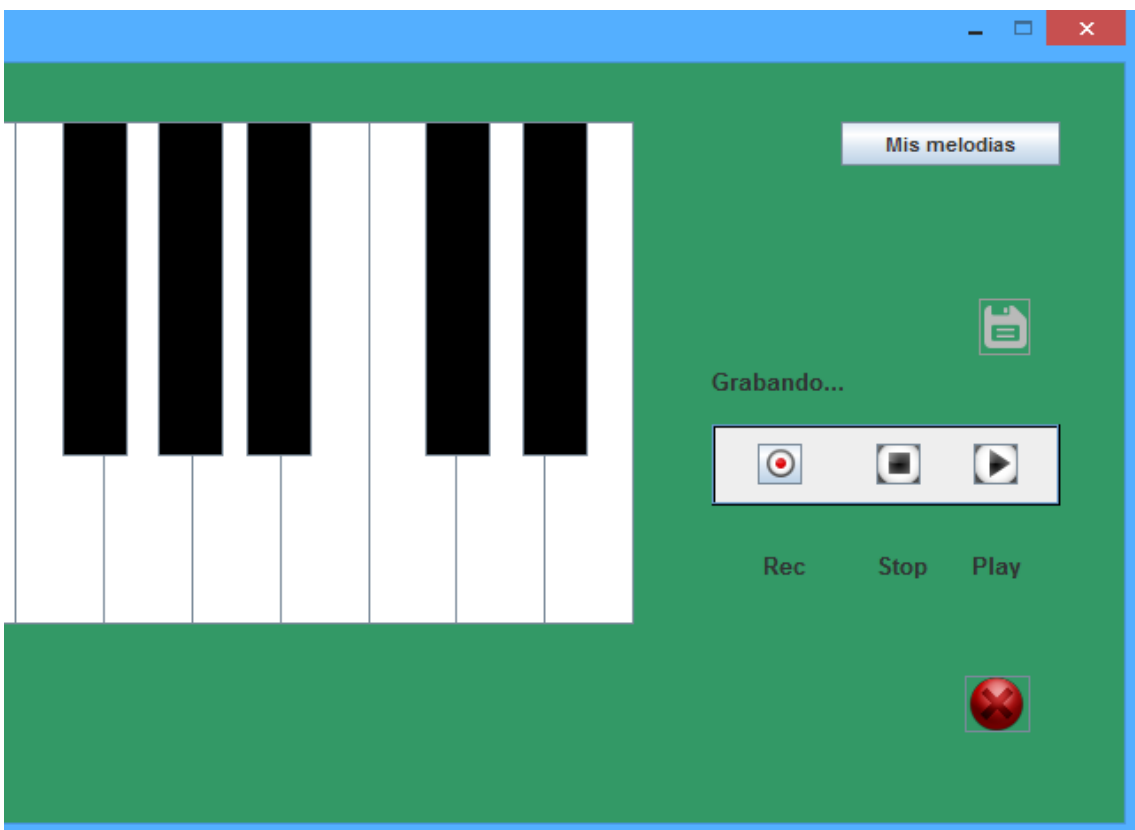
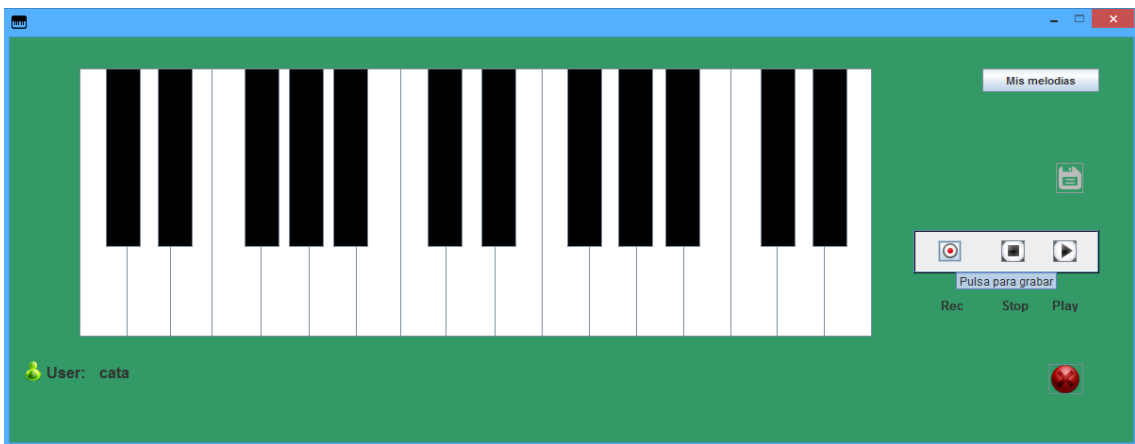
Si en la ventana de login no introducimos los datos correctos, o introducimos un usuario inexistente, no nos dejará avanzar y se mostrará un mensaje del tipo "usuario inexistente", "datos incorrectos", posicionándose de nuevo el foco en la caja de texto del ID, seleccionándose el texto.



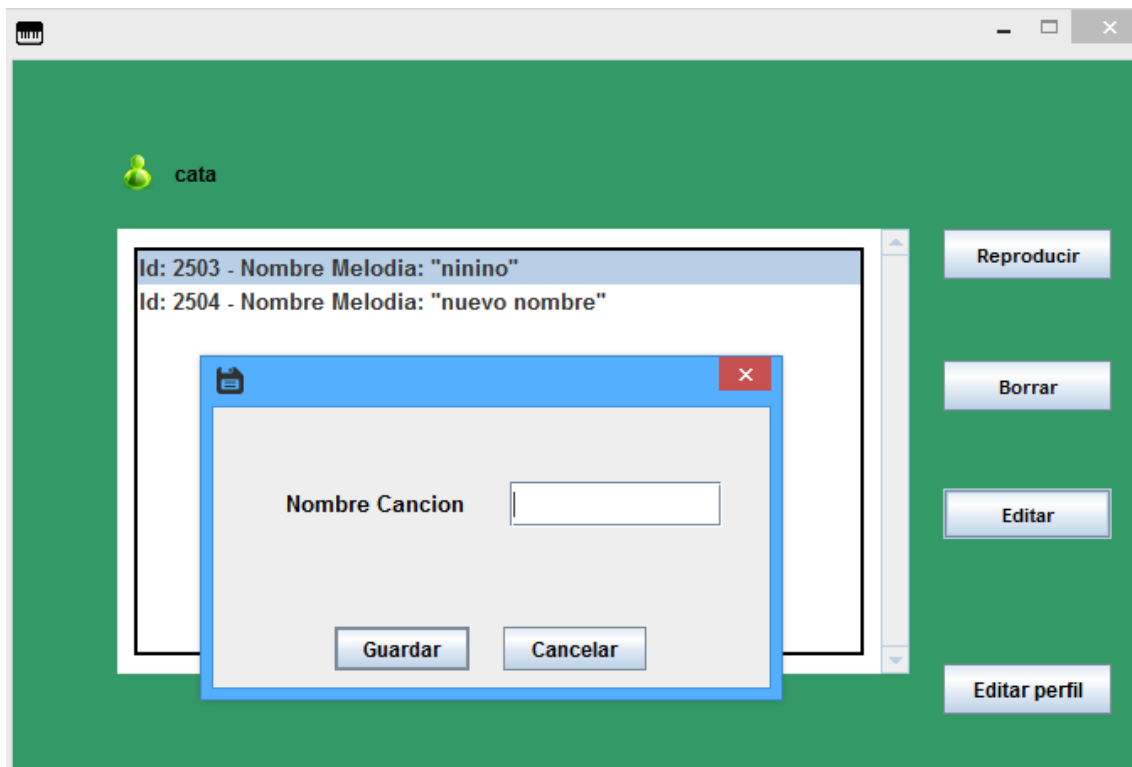
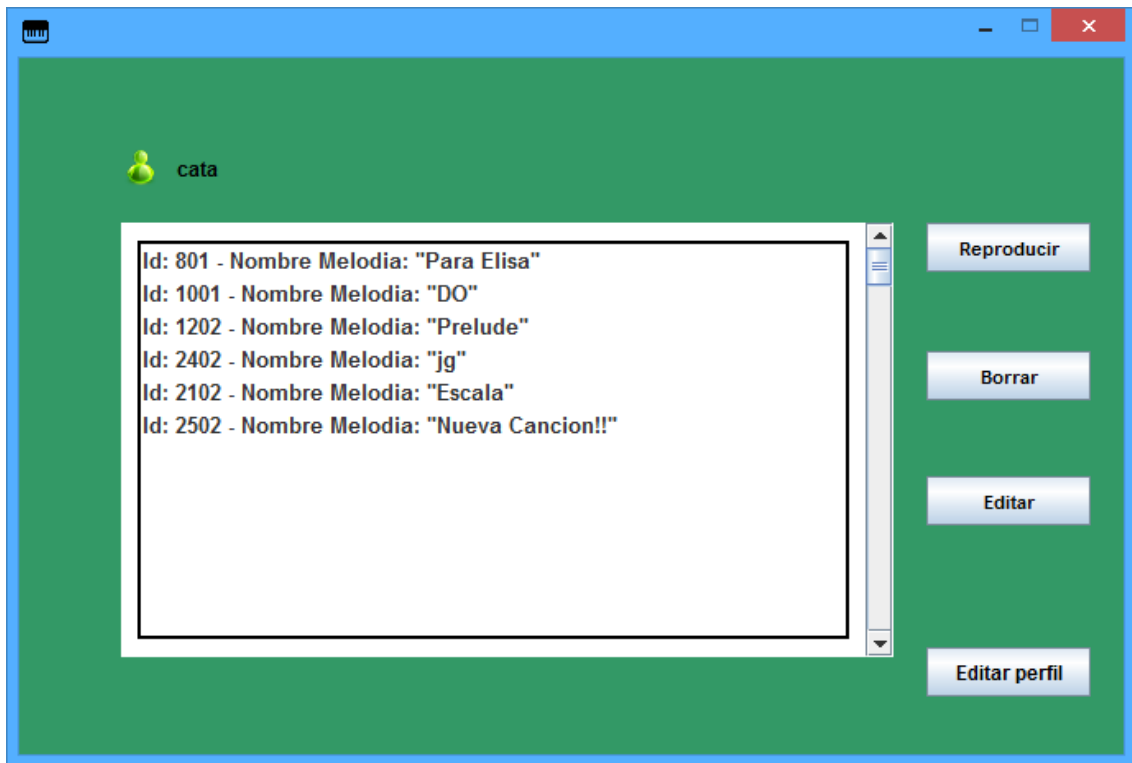
En caso de querer hacer un "juego rápido" sin ser usuarios previamente, no tendremos la posibilidad de grabar melodías, solamente pulsaremos las teclas del piano reproduciéndose la nota correspondiente.



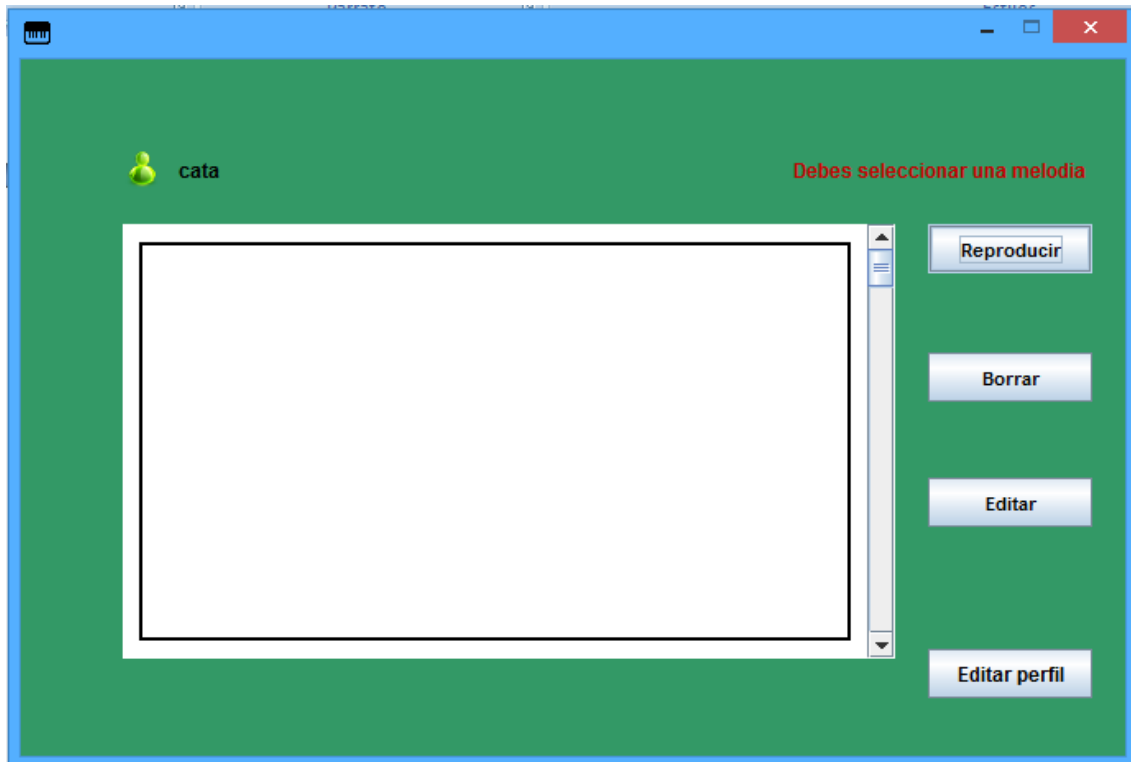
Como usuario ya existente, en caso de grabar una melodía, se podrá reproducir para comprobar si es de nuestro agrado, en caso afirmativo se guardará en la base de datos, y si no, se descartará y seguiremos tocando o saldremos del programa.



También podremos seleccionar la opción de ver nuestras propias melodías creadas, reproducirlas, editarlas (nombre), o eliminarlas de nuestra lista. A dicha ventana no podremos acceder si no somos usuarios, pero un "tooltip" al posicionar el ratón sobre el elemento nos mostrará un mensaje del tipo: "regístrate para grabar", o "no tienes melodías guardadas".



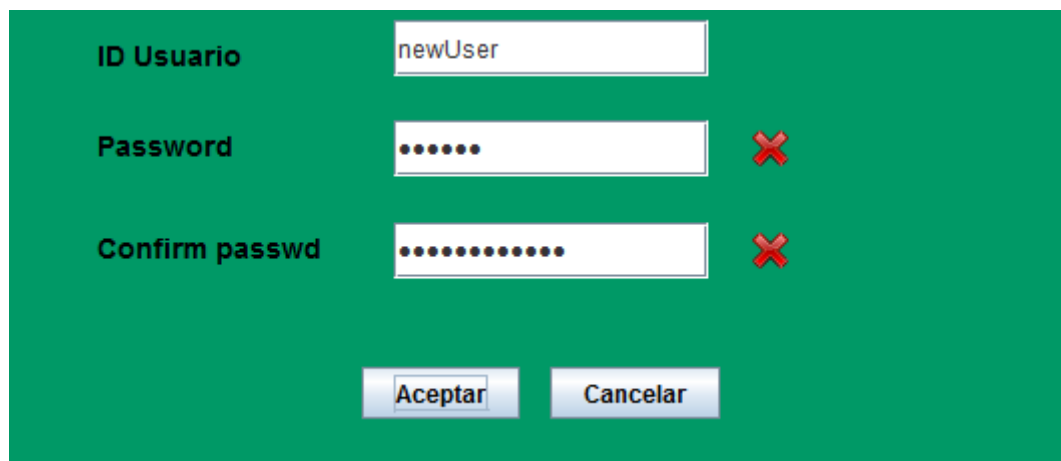
En caso de ser usuario y no tener melodías guardadas aun, al intentar borrar o reproducir se mostrará un mensaje tipo "debe seleccionar una melodia".



El usuario podrá también editar sus propios datos, cambiando la contraseña, o el ID.

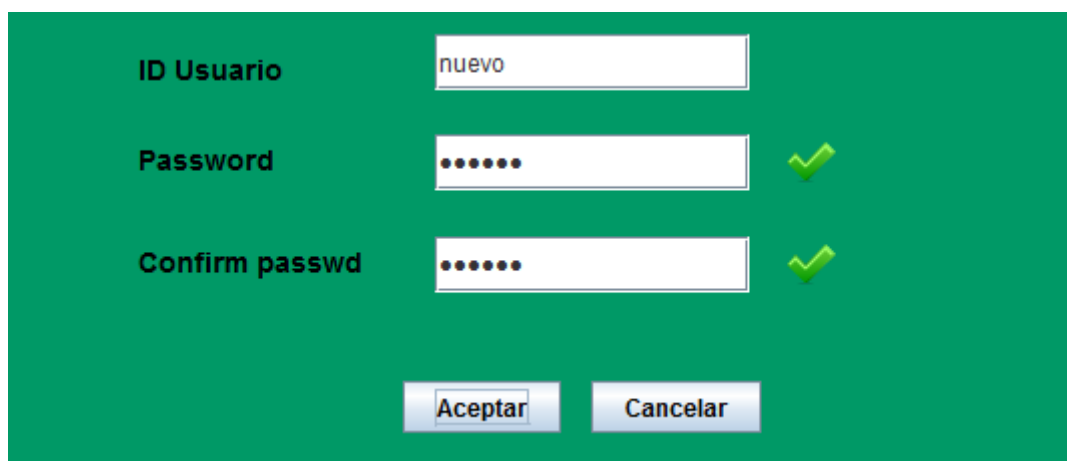
Cada usuario se identificará con un único ID para conectarse, pero al registrarse facilitará su nombre y apellido.

Esta ventana además comprueba que la contraseña tiene mínimo 5 caracteres, en caso contrario aparece un mensaje con dicho requerimiento, y cuando se ha confirmado la contraseña y son iguales en los dos campos una imagen verde en forma de "tick" aparece al lado de la caja de texto dando a entender que están bien las dos. Si no coincidiesen, aparecería una cruz roja.

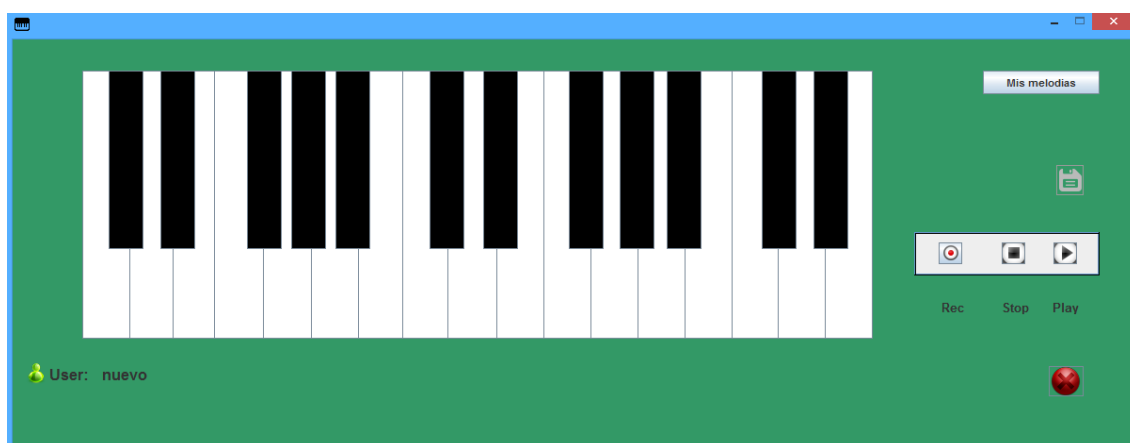


A login form on a green background. It has three input fields: 'ID Usuario' with the text 'newUser', 'Password' with six dots, and 'Confirm passwd' with ten dots. To the right of the password and confirmation fields is a red 'X' icon. At the bottom are two buttons: 'Aceptar' and 'Cancelar'.

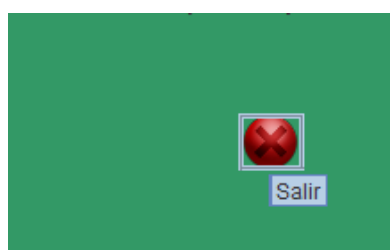
Si todos los datos son correctos, directamente se abriría nuestra sesión como usuario ya conectado.



A login form on a green background, similar to the first one. The 'ID Usuario' field contains 'nuevo'. The 'Password' and 'Confirm passwd' fields both contain six dots. To the right of each password field is a green checkmark icon. At the bottom are two buttons: 'Aceptar' and 'Cancelar'.



Al pulsar el botón rojo en forma de círculo abandonaremos nuestra sesión.



El proyecto usará Hibernate, por lo que creará el sistema de tablas si éstas no lo están ni poseen información.

Además se usará una base de datos oracle que situada en una máquina distinta, permitirá ejecutar el programa en remoto, desde otro ordenador, guardándose todos los nuevos datos y actualizaciones.