

# Tp. Final Laboratorio Programación 3

## SPOTIJAVA

**Integrantes** : Valdez Héctor David  
Benjamin de la Vega.



## **Resumen:**

spotijava , es una versión simplificada de un gestor y reproductor de archivos de música inspirado en la popular aplicación spotifyfy.

El propósito de este trabajo practico es realizar una versión operativa de dicha aplicación basándonos en el lenguaje java .

Para ello nos propusimos crear una simple interfaz grafica para poder operarla de forma mas agradable para el usuario , donde se incluyeron varios botones para el manejo de la aplicación ; también se procedió a la creación de el programa de forma tal que tenga un sistema eficaz de alta baja y modificación , como también se hizo énfasis en la persistencia , una de las características necesarias para este emprendimiento es que se tubo que investigar sobre la aplicación de hilos en java , reproductores de música y diversos tipos de archivos para elegir el mas adecuado para lograr nuestro cometido de hacer una interfaz adecuada y un reproductor funcional .

## **Proceso de desarrollo:**

primero se procedió a la creación de las clases necesarias ,luego se realizo la alta baja y modificación , en este momento del proyecto se tubo que realizar una investigación de como se realiza un reproductor de música en java y nos decantamos por la codificación efectuada en el proyecto que fue con javafx, para ello tuvimos que familiarizarnos con la codificación de controladores simultáneamente se realizaron los archivos fxml, los cuales tuvimos que investigar su implementación .

Una vez realizada la codificación antes mencionada , nos tuvimos que poner manos a la obra para la realización del logo, en esta instancia del proyecto se tuvo que investigar para realizar la pantalla de carga con la aplicación de 1 hilo para poder implementarla adecuadamente.

Se procedió a mejora y depuración del código de alta de canciones y los métodos para mostrar las lista de reproducción , también se depuro los métodos de persistencia , implementación de archivos json.

A esta altura de el proyecto se decidió que el explorador del reproductor realice una búsqueda en la carpeta de playlist del proyecto.

Se procedió a la depuración del código y mejoras generales para mejorar el funcionamiento.

## **Fuentes :**

<https://www.youtube.com/watch?v=NuAlXttVTp0> (tutorial FXML)

<https://www.youtube.com/watch?v=hcjZO0il9E> (tutorial JavaFx)

<https://www.oracle.com/java/>

<https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>