

 Proyecto Cupi2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación II Consideraciones Adicionales de Diseño.
Ejercicio:	N12_cupiBlog
Autor:	Equipo Cupi2
Semestre:	2019-1

Consideraciones Adicionales de Diseño.

Estrategia de Observador en el programa cliente:

Debido a que se espera que el usuario siempre pueda ver la información de los artículos actualizada, y que todos los cambios de la misma son notificados solamente por el servidor, para el desarrollo del CupiBlog, se utiliza la estrategia del observador. Esta estrategia consiste en que cada vez que le llega un mensaje del servidor, la clase principal del mundo (CupiBlog) le notifica para que esta actualice la información o le muestre al usuario un mensaje de error o de información.

Esta estrategia del observador se implementó de la siguiente manera:

- Se creó la interfaz IObservadorEventos, que declara los siguientes métodos:
 - o actualizarListaArticulos(ArrayList pArticulos), que actualiza la lista de artículos en la interfaz.
 - o cambiarEstadoSesion(boolean pEstadoSesion), que inicia o cierra la interfaz dependiendo del estado de conexión del usuario.
 - o notificarMensaje(String pMensaje, String pTitulo), que muestra al usuario un mensaje del servidor.
 - o notificarExcepcion(Exception pExcepcion), que le muestra al usuario un mensaje de error proveniente del servidor.
 - o notificarCalificacion(Artículo pArticulo), que actualiza la calificación del artículo dado por parámetro.
- La clase principal de la interfaz, InterfazClienteBlog implementa IObservadorEventos y en la implementación de cada uno de sus métodos, actualiza los elementos gráficos o muestra los mensajes correspondientes al usuario.
- La clase ClienteBlog se encarga de llamar los métodos del observador cada vez que recibe una respuesta del servidor.