



# DESARROLLO DE APLICACION JAVA

**Proyecto Ayres de Etcheverry**

Profesor: Silva Miguel

Repositorio:

[https://github.com/DanielCardozo25/Grupo4\\_ProyectoFinal](https://github.com/DanielCardozo25/Grupo4_ProyectoFinal)

González Elías

Chuca Nahuel

Marcos Apaza

Cardozo Daniel

Programación II - 2601 -2025



# DESCRIPCION GENERAL

## **Tema seleccionado: Ayres de Etcheverry**


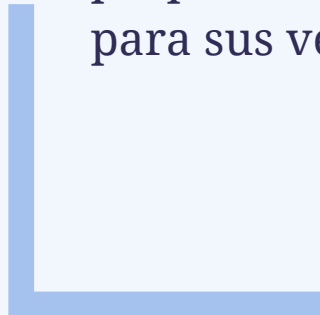
Objetivos del sistema es gestionar la información de una guardería de motorhomes, casas rodantes de arrastre, caravanas y trailers, referida a sus instalaciones, empleados, socios y vehículos que guarda

## **Actores y sus roles**

**Administrador:** Es el encargado de Administrar el Sistema, realizar el CRUD de todos los actores, asigna tareas a los empleados y asigna vehículos a los garajes.

**Empleado:** Se encargan de realizar las tareas asignadas y avisar de que fueron realizadas.



**Socio:** Son los clientes que pueden ver sus vehículos en que sección se encuentran, asignar garajes si es que son propietarios. Y añadir servicios, prestados por la empresa para sus vehículos.





# CAPAS DEL SISTEMA



## 1. Capa de Presentación

- **Propósito:** Manejar las peticiones HTTP del cliente (navegador/interfaz), gestionar el flujo de la aplicación y devolver la vista o el dato.
  - **Componentes Clave:**
    - **Controladores (@Controller o @RestController en Spring):** Son la entrada para las interacciones de los actores (Administrador, Empleado, Socio).
    - **Motor de Plantillas (Thymeleaf):** Se usa para renderizar las vistas (HTML) que el usuario final ve.
  - **Flujo:** Recibe una petición, la valida mínimamente, determina qué lógica de negocio se necesita y llama a la Capa de Servicio. También gestiona la diferenciación de funcionalidades basada en los 3 actores requeridos.
- 
- 



# CAPAS DEL SISTEMA



## 2. Capa de Servicios, negocio.

- **Propósito:** Contener la lógica de negocio, especificar las reglas del sistema (listar socios por antigüedad, asignar vehículo verificando dimensiones).
  - **Componentes:**
    - **Servicios (@Service en Spring):** Clases que contienen los métodos que implementan la lógica del negocio.
    - **Principios SOLID:** Aplicar los principios como la Responsabilidad Única (S) y la Inversión de Dependencias (D).
  - **Flujo:** Recibe las peticiones del Controlador, aplica la lógica necesaria, utiliza la Capa de Repositorio para obtener o modificar datos, y devuelve el resultado al Controlador.
- 
- 



# CAPAS DEL SISTEMA



## 3. Capa de Persistencia y repositorio

- **Propósito:** Abstraer el acceso a la base de datos relacional (MySQL) y gestionar las operaciones CRUD completas (ABM).
  - **Componentes:**
    - **Repositorios (@Repository en Spring Data JPA):** Interfaces que interactúan con el objeto o entidad.
    - **Frameworks:** Spring Data JPA e Hibernate.
  - **Flujo:** Recibe las peticiones de manipulación de datos de la Capa de Servicio y se comunica directamente con la Base de Datos Relacional diseñada con el Modelo Entidad-Relación. Devuelve las entidades (Modelo) resultantes.
- 
- 



# CAPAS DEL SISTEMA

## 4. Capa de Modelo - Entidades

- **Propósito:** Representar la estructura de los datos persistentes del sistema, mapeando las clases de Java a las tablas de la base de datos (según el Modelo Entidad-Relación).
  - **Componentes**
    - :
    - **Entidades (@Entity de JPA):** Administrador, Empleado Socio, Vehiculo, Garage y Zona.
    - **Frameworks:** Hibernate se encarga de la traducción entre estas clases y las filas de la BD.
    - **Principios de POO:** Implementa la Abstracción, Encapsulamiento y sirve de base para la Herencia y el Polimorfismo.
- 
- 



# ESTRUCTURA DEL PROYECTO

## 1. Pilares de la POO


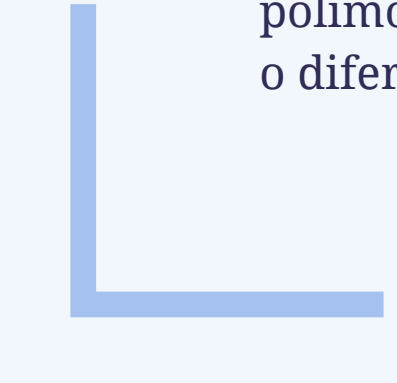
### 1.1 Herencia y Abstracción

Para modelar la jerarquía de los usuarios del sistema, se ha implementado una jerarquía de herencia:

Persona (Administrador, socio y empleado): Base abstracta para manejar los roles de acceso y credenciales del sistema, clave para el flujo en la Capa de Control.

### 1.2 Polimorfismo

Se aplica en la gestión de las interacciones de los usuarios y en la persistencia:

- **Gestión de Actores:** Las clases Administrador, Socio y Empleado implementan una interfaz común permitiendo que la capa de Control trate a los tres actores de manera uniforme al gestionar el login y la validación de permisos, pero ejecutando funcionalidades distintas según el tipo real del objeto.
  - **Servicios:** Los servicios exponen métodos polimórficos manejando diferentes tipos de vehículos o diferentes tipos de servicios de mantenimiento.
- 
- 

# ESTRUCTURA DEL PROYECTO



## 1.3 Encapsulamiento

El encapsulamiento se aplica rigurosamente en la Capa de Modelo. Todos los atributos de las entidades (Socio, Vehículo, Garaje, etc.) se declaran como `private`, y su acceso se gestiona exclusivamente a través de métodos `public getters` y `setters`.

## 2. Componentes Clave por Dominio

Las siguientes clases representan los elementos centrales del negocio y se encuentran en la capa de Modelo, mapeadas directamente a la Base de Datos Relacional:

Componente	Atributos Clave	Relaciones con otras Clases
Socio	DNI, Nombre, Fecha de Ingreso	1-N con Vehículo. 1-N con Garaje.
Vehículo	Matrícula, Tipo, Dimensiones (ancho, prof.)	N-1 con Socio. 1-1 con Garaje.
Garaje	Nro. Garaje, Lectura Luz, Mantenimiento	N-1 con Zona. 1-1 con Vehículo.
Zona	Letra, Tipo de Vehículos, Capacidad	1-N con Garaje. N-N con Empleado.
Empleado	Código, Especialidad	N-N con Zona.


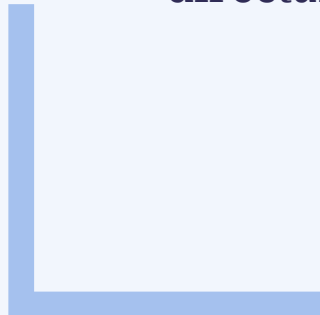


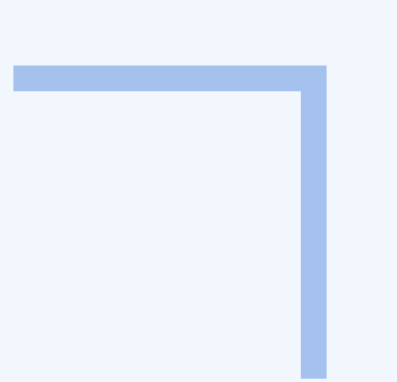

# TECNOLOGIA Y FRAMEWORKS

El desarrollo del proyecto está basado en la plataforma Java (JDK) con una serie de herramientas y frameworks que permitieron crear un proyecto robusto y escalable.

## 1. Spring Boot (Arquitectura y Despliegue)

Es el framework principal que se utiliza para configurar, construir y desplegar la aplicación. Su objetivo es simplificar la configuración inicial y el desarrollo de aplicaciones basadas en el ecosistema Spring permitiendo los siguientes aspectos:

- Configuración automática del Servidos Web con la Base de Datos.
  - Arquitectura de capas (Controlador, Servicio, Repositorio) mediante la Inversión de Control (IoC) y la Inyección de Dependencias (DI).
  - Spring MVC permite el desarrollo de la Capa de Presentación (.controller) para gestionar las peticiones HTTP y el uso de la aplicación
  - Servidor Embebido Incluye el servidor web (Tomcat) directamente en el ejecutable.
- 
- 




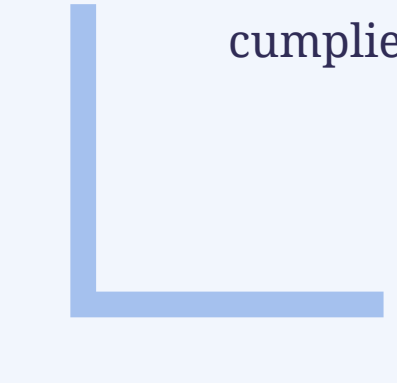
# TECNOLOGIA Y FRAMEWORKS



## 2. Spring Data JPA y Hibernate (Persistencia)

La gestión de la persistencia completa de datos (ABM) se realiza a través de la integración de estos dos frameworks clave, cumpliendo con el requisito de usar una base de datos relacional.

### 2.1 Hibernate (Implementa JPA)

Hibernate es una implementación de Java Persistence API (JPA). Es un Mapeo de Objetos-Relacional (ORM) entre los objetos Java y las tablas de la base de datos.



- **Objeto-Relacional:** Permite que las Entidades (.model) (ej. Socio.java) se relacionen directamente con las tablas de la base de datos, eliminando la necesidad de escribir la mayor parte del código SQL manual.
  - **Manejo de Relaciones:** Traduce las relaciones de POO (Herencia, 1-N, N-N) a comandos SQL y claves foráneas en la Base de Datos.
  - **Base de Datos Relacional:** El uso de Hibernate utiliza el Modelo Entidad-Relación formal creado en MySQL, cumpliendo con el requisito del proyecto.
- 
- 





# TECNOLOGIA Y FRAMEWORKS

## 2.2 Spring Data JPA (Simplificación de Repositorios)

Simplifica el uso de Hibernate en la Capa de Repositorio (.repository).



- **ABM sin Código:** Permite definir interfaces de repositorio (ej. SocioRepository) que, al extender JpaRepository, heredan automáticamente métodos esenciales para las operaciones CRUD (save, findById, findAll, delete).
  - **Consultas Automáticas:** Permite definir consultas complejas simplemente nombrando los métodos de las interfaces (ej. findByDni(String dni) o findByOrderByFechaIngresoAsc()), delegando la implementación SQL a Spring Data JPA y Hibernate.
- 
- 



# TECNOLOGIA Y FRAMEWORKS

## 3. Base de Datos Relacional (MySQL)

MySQL es nuestro sistema de gestión de base de datos relacional (SGBDR) para almacenar la información del proyecto de manera estructurada y persistente, Alineándose con el Modelo Entidad-Relación diseñado.

- **Almacenamiento Persistente:** Garantiza que los datos de Socios, Vehículos, Garajes, Zonas y Empleados persistan entre las ejecuciones del sistema.
  - **Integridad de Datos:** Aprovecha las restricciones relacionales para mantener la coherencia (ej. asegurar que un Vehículo siempre esté asociado a un Socio existente).
- 
- 



# CLASES PRINCIPALES

## 1. Clases de punto de entrada (MVC)

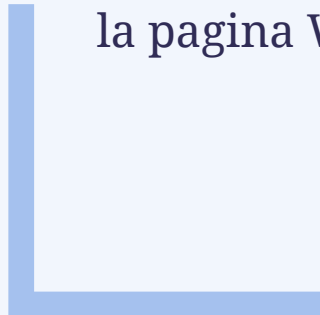

1.1 Clases Entidades (Modelo): Representan los objetos y las tablas de la base de datos. Contienen atributos, getters, setters y validaciones básicas

1.2 Clases Repositorio (Modelo): Contienen métodos para realizar operaciones CRUD y se relaciona con la Base de Datos.

1.3 Clases Servicio (Modelo): Coordina la aplicación y el repositorio. El Controlador solo debe llamar a estas clases.

1.4 Clases de Controlador (Controlador): Valida los parametros de entrada, recibe las peticiones de HTTP y llama a los servicios necesarios. Selecciona las vistas y devuelve una respuesta.

1.5 Clases Vista son aquellas que tienen Archivos HTML o Js, se encarga de la parte visual que vera en el usuario en la pagina Web.



# CODIGO RELEVANTE

## ENTIDAD

```
public abstract class Persona {  
  
    @Id  
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)  
    private Integer id;  
    private Integer dni;  
    private String nombre;  
    private String direccion;  
    private String telefono;  
    private String contrasenia;  
  
    public Persona() {  
    }  
  
    public Integer getId() {  
        return id;  
    }  
  
    public void setId(Integer id) {  
        this.id = id;  
    }  
  
    public Integer getDni() {  
        return dni;  
    }  
}
```

# CODIGO RELEVANTE

## REPOSITORIO

```
import com.proyectofinal.guarderia.guarderia_web.modelos.Administrador;
import org.springframework.data.repository.CrudRepository;

public interface AdministradorRepository extends CrudRepository<Administrador, Integer> {

    Administrador findByDniAndContrasenia(Integer dni, String contrasenia);
}
```

## SERVICIO

```
@Service
public class AdministradorService {

    @Autowired
    private AdministradorRepository administradorRepository;

    public Administrador login(Integer dni, String contrasenia) {
        return administradorRepository.findByDniAndContrasenia(dni, contrasenia);
    }

    public Administrador guardar(Administrador administrador) {
        return administradorRepository.save(administrador);
    }

    public Administrador buscarPorId(Integer id) {
        return administradorRepository.findById(id).orElse(null);
    }

    public void eliminar(Integer id) {
        administradorRepository.deleteById(id);
    }
}
```

# CODIGO RELEVANTE

## CONTROLADOR

```
@Controller
@RequestMapping("/administrador")
public class ControladorAdministrador {

    @Autowired
    private AdministradorService administradorService;

    // -----
    // HOME
    // -----

    @GetMapping("/")
    public String paginaPrincipal() {
        return "index";
    }

    // -----
    // LOGIN
    // -----

    @GetMapping("/login")
    public String mostrarLogin(Model model) {
        model.addAttribute("administrador", new Administrador());
        return "login-administrador";
    }
}
```

## VISTA

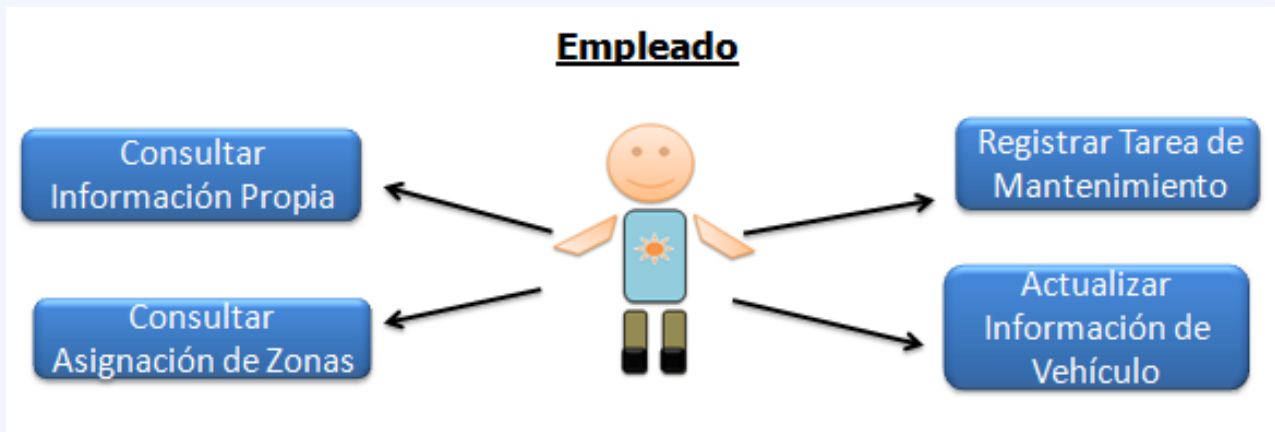
```
<!DOCTYPE html>
<html xmlns:th="http://www.thymeleaf.org">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Lista de Administradores</title>
    <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.8/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" i
</head>
<body class="d-flex flex-column align-items-center min-vh-100 py-4 bg-body-tertiary">
    <div class="container py-3">
        <header>
            <nav class="navbar navbar-expand-md navbar-primary fixed-top bg-primary">
                <div class="container-fluid">
                    <ul class="nav nav-pills">
                        <li class="nav-item">
                            <a class="nav-link active" aria-current="page" th:href="@{/administrador/logout}">Cer
                        </li>
                    </ul>
                </div>
            </nav>
            <br>
            <br>
            <div class="pricing-header p-3 pb-md-4 mx-auto text-center">
                <h1 class="display-4 fw-normal text-body-emphasis">Lista de Administradores</h1>
            </div>
        </div>
    </body>
</html>
```

# DIAGRAMA CASOS USO



Puede crear nuevos Administradores, gestionar (CRUD) a los socios, empleados, vehículos, mantenimientos de los empleados y consultar por el estado general de la guardería

# DIAGRAMA CASOS USO

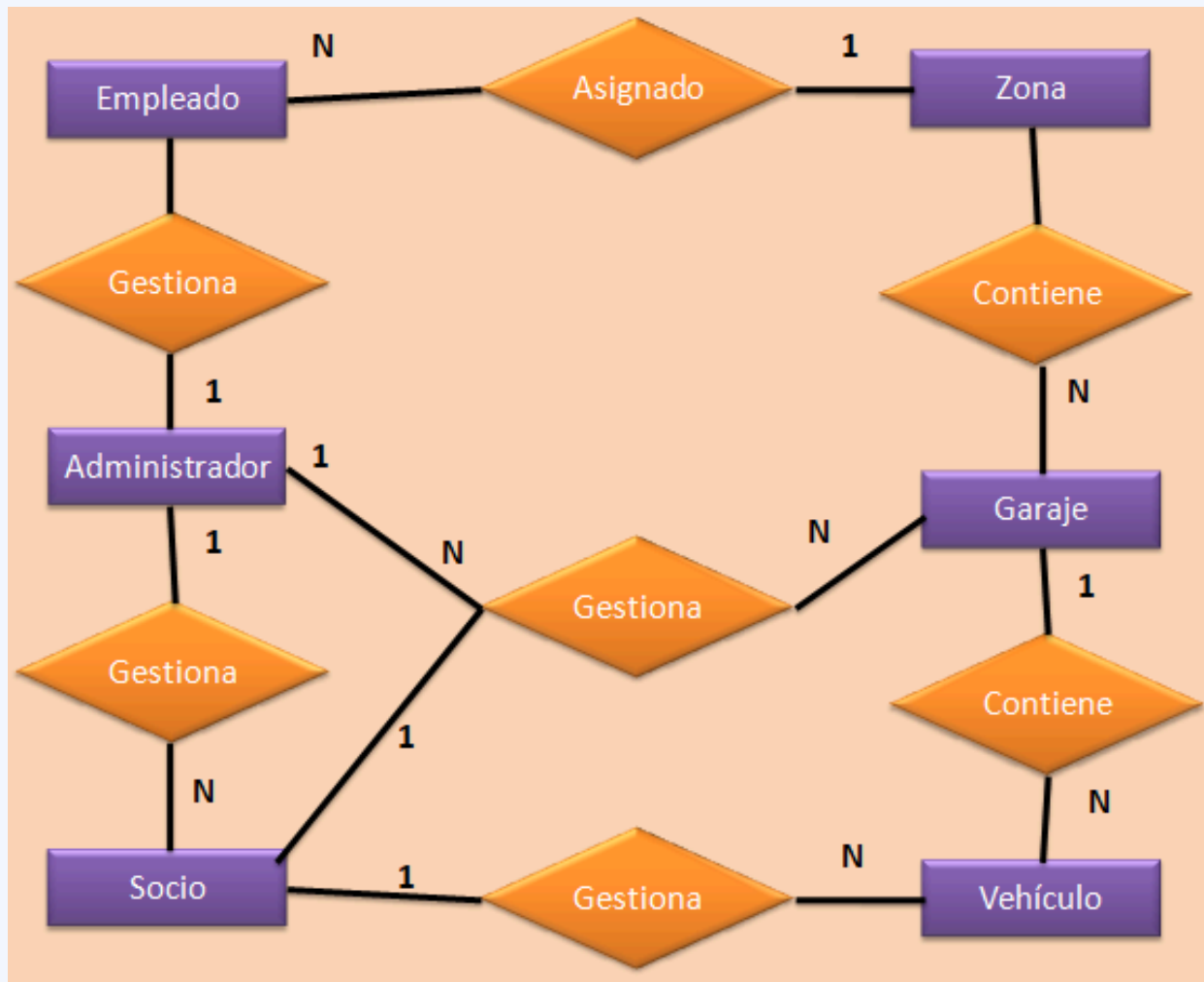


Puede consultar sus propios datos, consultar que zonas y tareas tiene asignadas y actualizar el estado del vehículo (Si se realizó lo solicitado o no)



Puede consultar sus propios datos, Solicitar servicios a sus vehículos, consultar sobre donde está ubicado su garaje y actualizar sus datos y agregar o dar de baja vehículos

# DIAGRAMA ENTIDAD RELACION



**Administrador:** Datos administrador, FK con Empleado, Socio y Garajes.

**Empleado:** Datos Empleados, FK con Administrador, Zona y Vehículos.

**Socio:** Datos Socio, FK con Administrado, Garajes y Vehículos.

**Zona:** Segmenta las zonas en base a las dimensiones de los garajes.

**Garajes:** Es donde se colocan vehículos dependiendo de las características dadas en las zonas

**Vehículos:** Datos del mismo con FK con su Garaje y Socio.



# MANUAL DE USUARIO

El Sistema esta dividido en 3 Secciones Administrador, Empleado o Socio.

## **1.Administrador**

1.1 Para ingresar el Administrador debe ingresar su DNI y contraseña.

1.2 Gestionar Administradores: Ver los creados y editarlos.

1.3 Crear Administrador: Ingresando los datos requeridos.

1.4 Gestionar Empleados: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.5 Crear Empleados: Ingresando los datos requeridos.

1.6 Gestionar Socios: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.7 Crear Socio: Ingresando los datos requeridos.

1.8 Gestionar Vehículos: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.9 Crear Vehículos: Ingresando los datos requeridos.

1.10 Gestionar Garaje: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.11 Crear Garaje: Ingresando los datos requeridos.





# MANUAL DE USUARIO

1.12 Gestionar Zonas: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.13 Crear Zonas: Ingresando los datos requeridos.

1.14 Gestionar Mantenimientos: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.15 Crear Mantenimientos: Ingresando los datos requeridos.

1.16 Gestionar Especialidades: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.17 Crear Especialidades: Ingresando los datos requeridos.

1.18 Gestionar Renta de Garaje: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.

1.19 Crear Renta de Garaje: Ingresando los datos requeridos.

1.20 Gestionar Orden de Trabajo: Ver los creados, crear nuevos y editarlos.





# MANUAL DE USUARIO

## 2. Empleado

2.1 Ver mis Datos: Datos del mismo.

2.2 Ver Ordenes de trabajo asignada: Sus propias tareas asignadas, con el ID de asignación, el vehículo (matricula) y el mantenimiento a realizar.

2.3 Consultar Vehículos Registrados: Autos designados con todas sus características.

2.4 Consultar tipos de mantenimientos: Tipos de Mantenimientos que realiza el mismo empleado.

## 3. Socio

3.1 Gestionar mis garajes rentados y vehículos asignados.

3.2 Gestionar mis vehículos.

3.3 Gestionar mis Mantenimientos Contratadas.

