

MEMORIA DEL LLIURAMENT 4

PROGRAMACIO 2

DATA DEL LLIURAMENT: 12-6-2013

NOM: VICTOR GOMEZ FARRUS

GRUP: B, DNI: 49184353 A

INDEX:

Introducció

Anàlisi(mòduls i funcionalitat)

Desenvolupament

Resultats

INTRODUCCIO:

L'objectiu principal és poder fer el mateix que en el lliurament 3 però amb un ambient gràfic proporcionat per java.

ANALISI:

El programa segueix dividit en aquestes 3 parts:

VISTA:

Conté les classes principals i les que permetran una relació interactiva amb l'usuari. És la manera que tenim de veure les funcionalitats i dades de la nostra aplicació.

MODEL:

Conté les classes que serviran per manejar les dades, és a dir, les que contindran les estructures necessàries per poder gestionar la biblioteca i els àlbums d'imatges.

CONTROLADOR:

Conté les classes que controlen l'execució i les encarregades de visualitzar les imatges, etc.

DESENVOLUPAMENT:

La universitat em proporciona un arxiu .jar que conté unes classes que em seran d'utilitat. Les aniré mencionant a mesura que les utilitzi.

VISTA:

#VisorUB4:

Ara el visor no es fa per pantalla sinó amb interfície gràfica. Té una sèrie de classes que permeten modificar-lo i interactuar amb l'usuari. A part d'això, té les mateixes funcions que abans.

#FrmAfegirImatge:

JFrame que serveix per afegir una imatge a la biblioteca.

#FrmCrearAlbum:

JFrame que serveix per crear un àlbum amb títol i posició gps.

#FrmRutaDades:

JFrame que serveix per guardar o recuperar dades pel visor.

#Actualitzador:

Classe que serveix per actualitzar les dades, habilitant o inhabilitant botons segons la situació requereixi.

Pel que fa a les altres parts del visor(model i control) no han sigut modificades.

RESULTATS:

Hem fet un visor que conté les mateixes funcions que el del lliurament 3, només que ara no funciona per pantalla sinó amb una interfície gràfica.

He tingut alguna dificultat amb el JComboBox, però me n'he sortit.