

# Arquitectura N-Tier

## Conceptos Previos

### ¿Qué es CRUD?

CRUD es un acrónimo que representa las cuatro operaciones básicas que se pueden realizar sobre los datos en una base de datos o sistema de almacenamiento:

- **Create (Crear):** Permite agregar nuevos registros o datos.
- **Read (Leer):** Permite consultar o recuperar información existente.
- **Update (Actualizar):** Permite modificar datos ya existentes.
- **Delete (Eliminar):** Permite borrar registros o datos.

Estas operaciones son fundamentales en el desarrollo de aplicaciones, ya que permiten gestionar la información de manera completa y estructurada.

## Capas de la Arquitectura

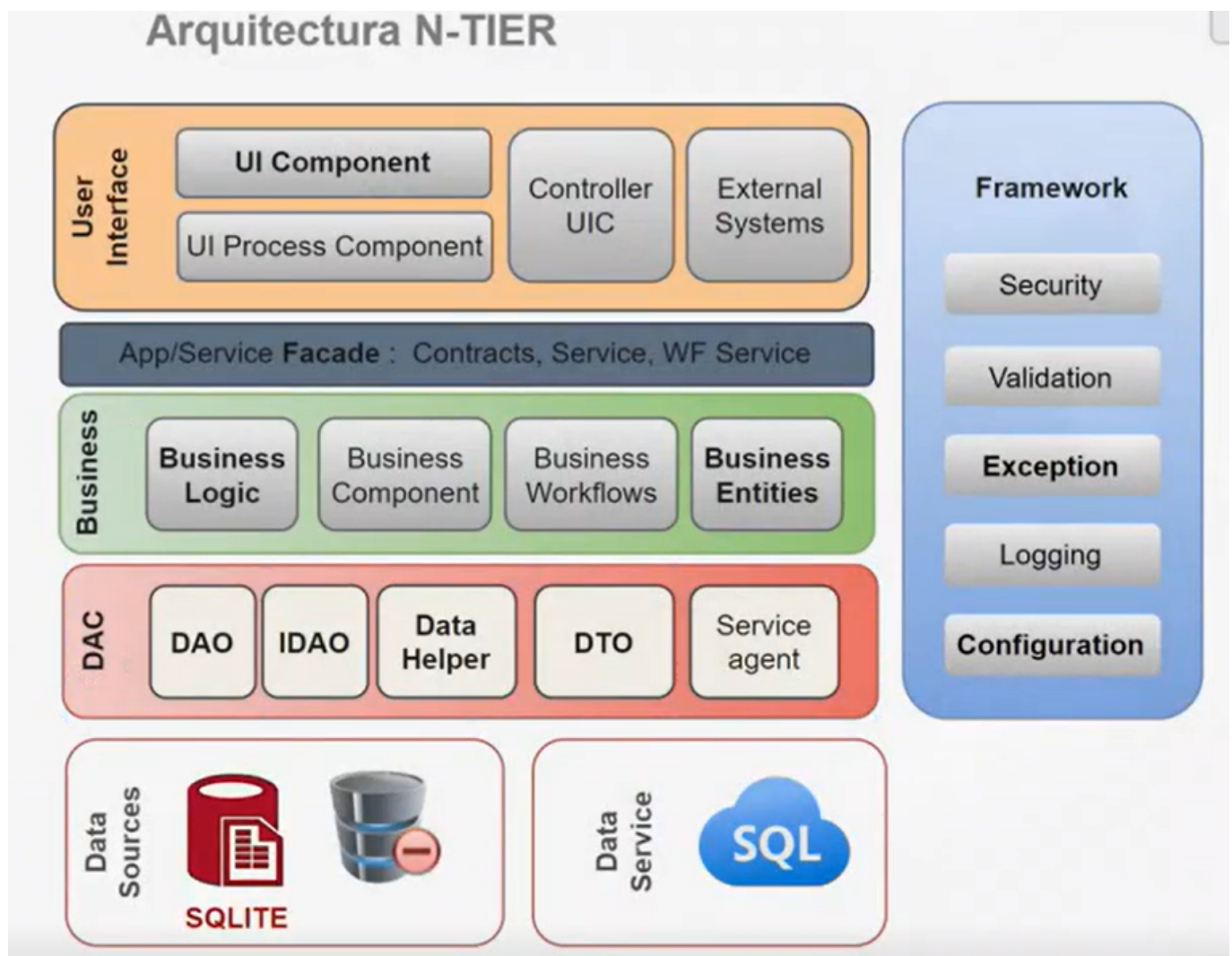
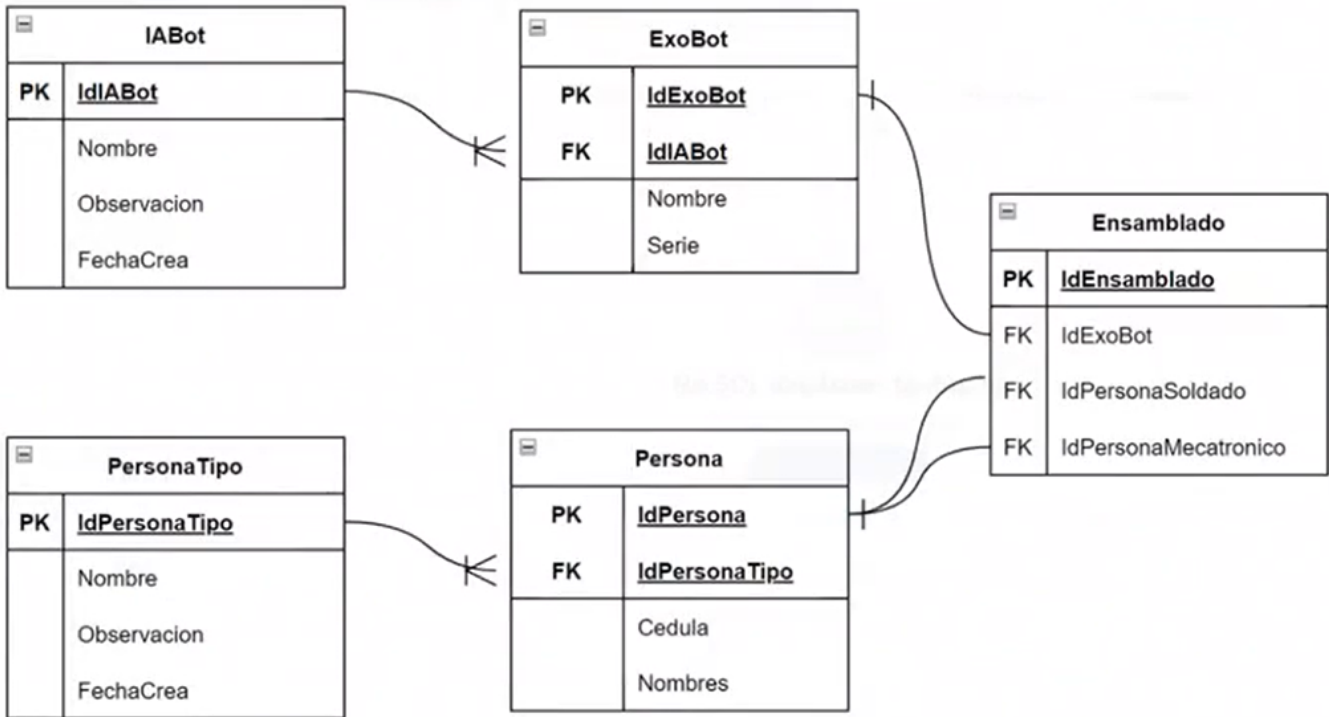


Figura 1| De arriba hacia abajo --> Capa Física (Bases de Datos) --> Capas Lógicas

## Caso de Estudio -- EXOBOT

Mer (Modelo Entidad Relacion)

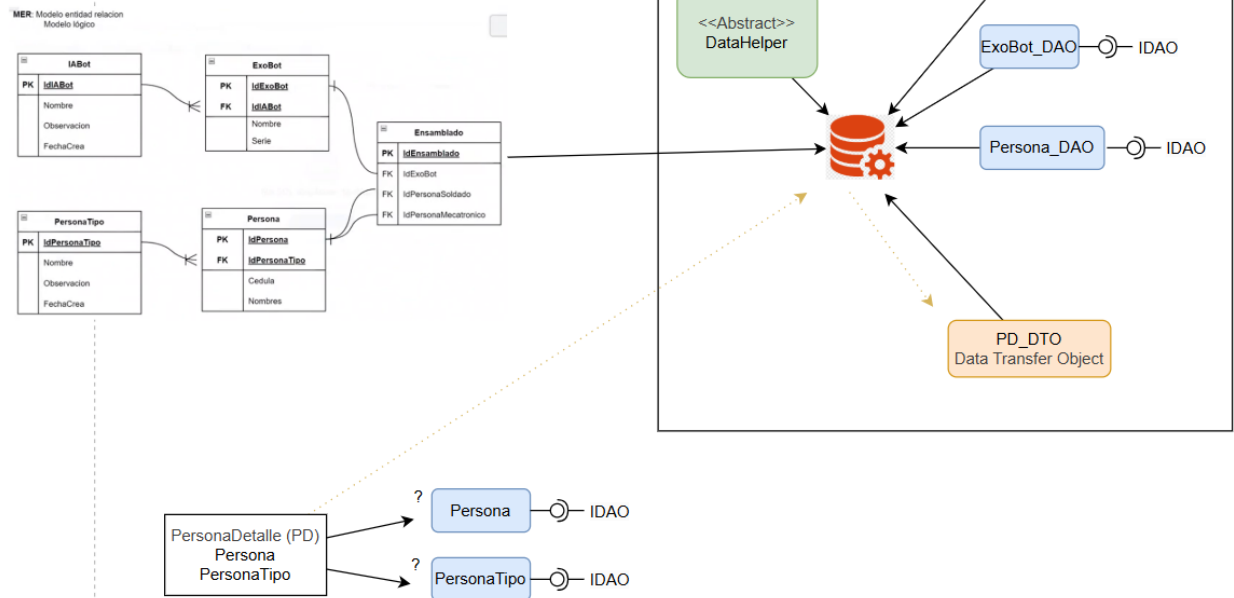
MER: Modelo entidad relacion  
Modelo lógico



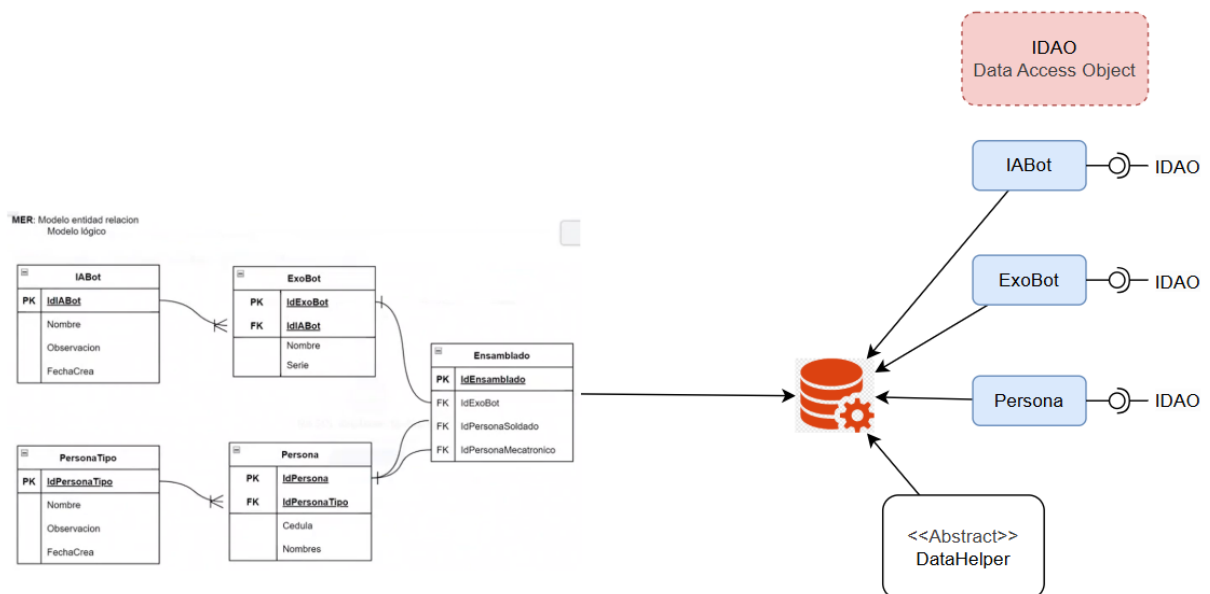
DAC (Data Access Component)

Estructura General

El problema: Tenemos varias entidades que quieren sacar datos de la base, pero no hay organización.  
La base de datos **se cuelga**



## 1. Uso de las DAO



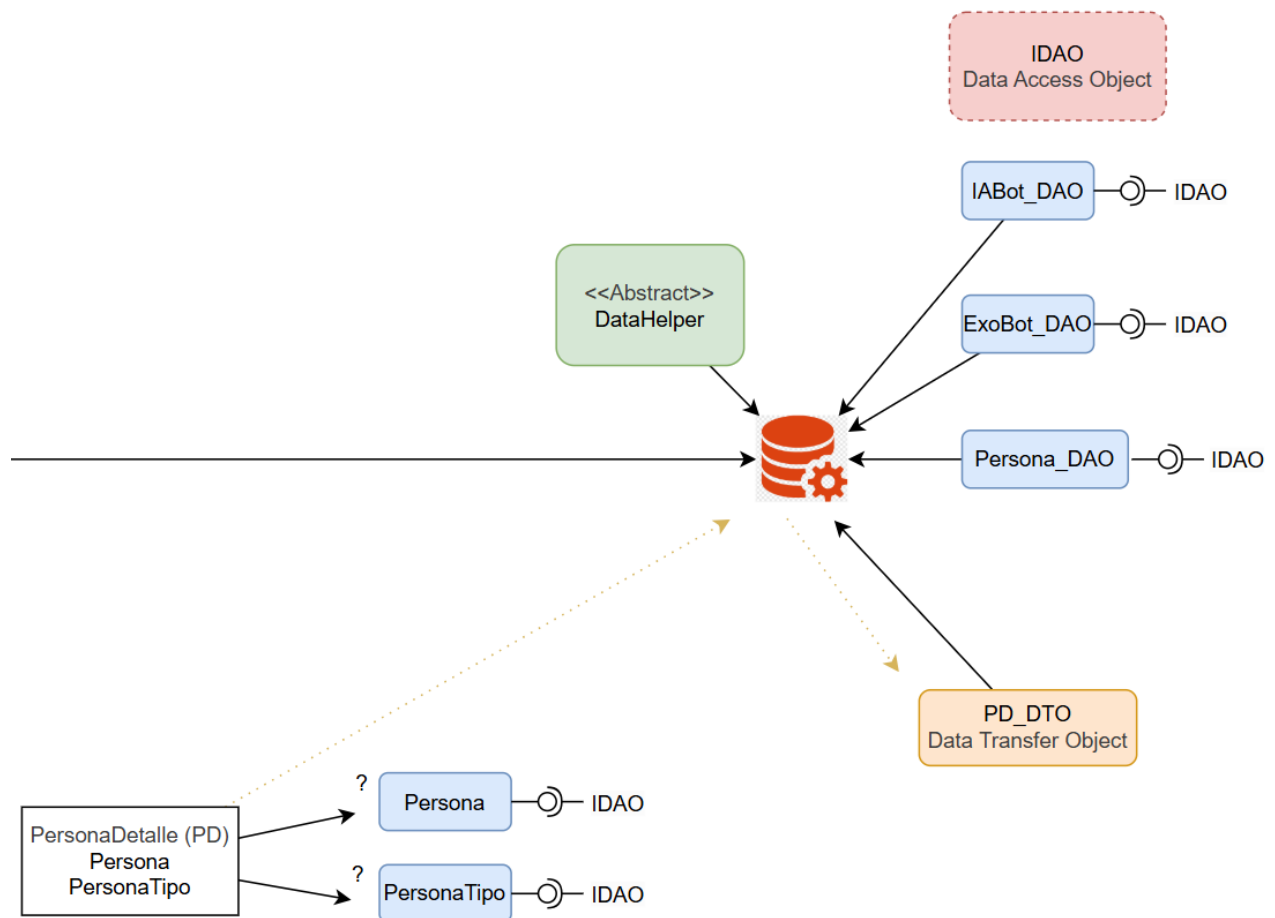
El problema: Tenemos varias entidades que quieren sacar datos de la base, pero no hay organización.  
La base de datos **se cuelga**

Dado que cada Clase creada necesita sacar información de la base de datos, es decir, aplicar un CRUD; es necesario controlar este tema.

Para ello, es necesario generar una interfaz, que obligue a cada clase a cumplir con esta regla y evitar que un programador no aplique CR, CD, etc. Sino el conjunto de operaciones CRUD.

Nótese que el DataHelper es una *clase abstracta*, esto se debe a que no queremos que se *instancie*

## 2. Uso del DTO



Nótese que si yo quisiera generar una tabla que combine datos de otras dos (o más tablas), un DAO ya no me sería útil, ya que no calzaría en ninguna tabla por separado, por tanto...

Con un *DTO* me encargo de leer la información de tablas (datos) *combinados*

Nota: Las reporterías siempre pasan por un DTO, para extraer toda la información que se necesita

## Prototipado del Proyecto en VSCode

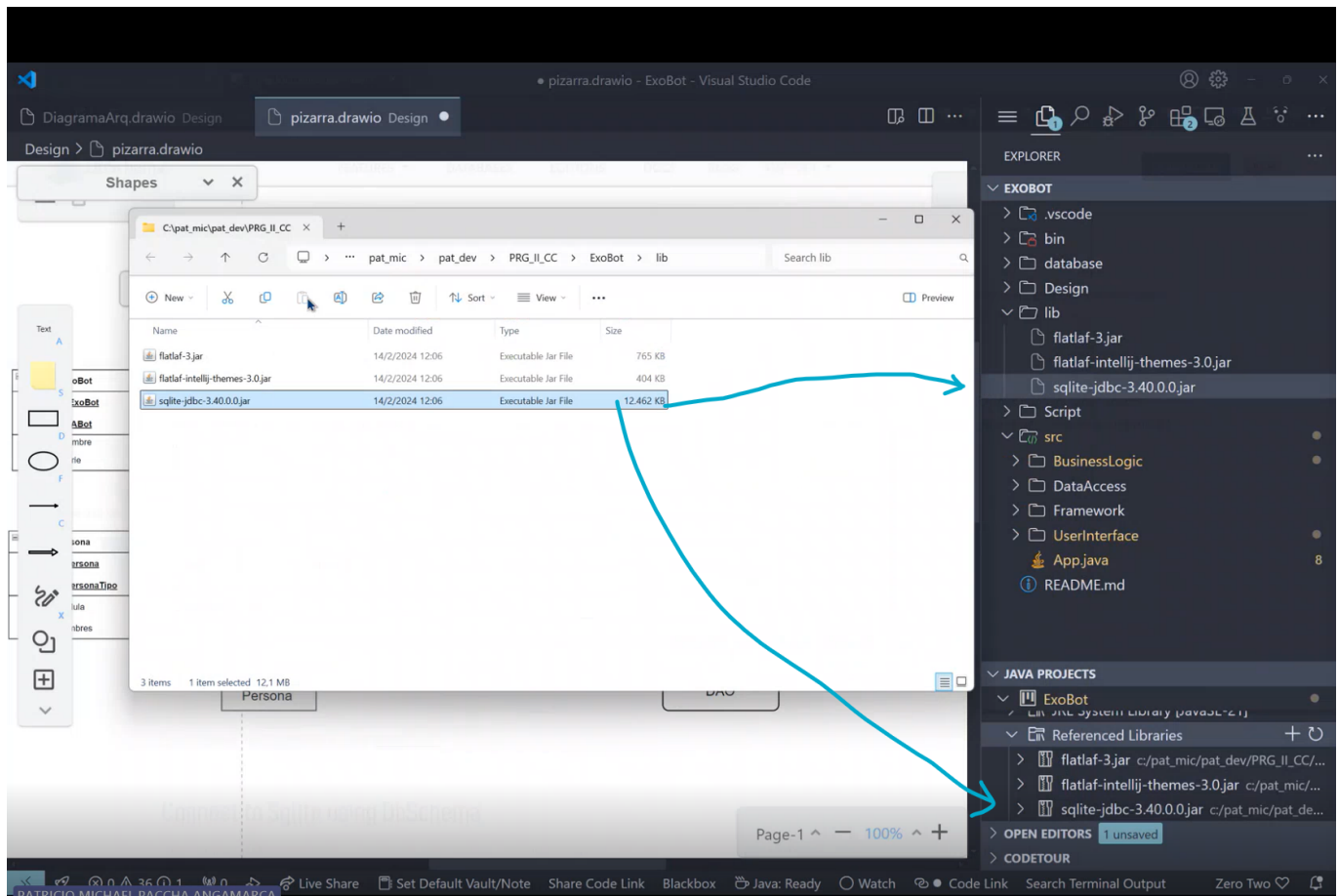
### ¿Qué es jdbc?

JDBC (Java Database Connectivity) es una API de Java que permite conectar y ejecutar consultas con bases de datos desde aplicaciones Java. Proporciona un conjunto de clases e interfaces para:

- Conectarse a una base de datos.
- Ejecutar sentencias SQL (consultas, inserciones, actualizaciones, eliminaciones).
- Recuperar y manipular los resultados de las consultas.

JDBC es fundamental para el acceso a datos en aplicaciones Java, ya que permite interactuar con diferentes sistemas de gestión de bases de datos de manera uniforme.

Procura copiar la ruta en específico en el apartado: Referenced Libraries, con el fin de no existir futuros problemas de conexión.



El DataHelper, a más de evitar instanciarse, no puede duplicarse. Por lo tanto, debe ser de forma *estática*.

### 1. Código para Data Helper

```
public abstract class SQLiteDataHelper {

    private static final String DBPathConnection =
    "jdbc:sqlite:DataBase//EXOBOT.sqlite";
    private static Connection conn = null;
    // protected SQLiteDataHelper(){};

    protected static synchronized Connection openConnection() throws Exception{
        try {
            if(conn == null)
                conn = DriverManager.getConnection(DBPathConnection); //me conecto
a la base de datos
        } catch (SQLException e) {
            throw e; //new Exception(e,"SQLiteDataHelper","Fallo la coneccion a la
base de datos");
        }
        return conn;
    }
}
```

```

protected static void closeConnection() throws Exception{
    try {
        if (conn != null)
            conn.close();
    } catch (Exception e) {
        throw e;//new Exception(e,"SQLiteDataHelper", "Fallo la conexión
con la base de datos");
    }
}
}

```

La clase es *abstracta* debido a que queremos ue todas las clases hereden de esta y no creen más DataHelper(s).

La clase es *estática* porque se requiere una *única* forma de ingreso, que es por medio del DataHelper.

- Catalogo son temas de bajo crecimiento como sexo
- Cuando construyes primero construyes el papá, pero cuando destruyes, primero destruyes los hijos

```

DROP TABLE IF EXISTS Catalogo; //Elimino hijo, luego papa

DROP TABLE IF EXISTS CatalogoTipo;

CREATE TABLE CatalogoTipo( //Construyo papa luego hijo
    IdCatalogoTipo          INTEGER          NOT NULL PRIMARY KEY
    AUTOINCREMENT
    ,Nombre                  VARCHAR(10)      NOT NULL UNIQUE
    ,Descripcion             VARCHAR(90)      NOT NULL UNIQUE

    ,Estado                  VARCHAR(1)       NOT NULL DEFAULT 'A'
    ,FechaCreacion           DATETIME         DEFAULT
(datetime('now','localtime'))
    ,FechaModifica           DATETIME

);

CREATE TABLE Catalogo(
    IdCatalogo              INTEGER          NOT NULL PRIMARY KEY AUTOINCREMENT
    ,Nombre                  VARCHAR(10)      NOT NULL UNIQUE
    ,Descripcion             VARCHAR(90)      NOT NULL UNIQUE

    ,Estado                  VARCHAR(1)       NOT NULL DEFAULT 'A'
    ,FechaCreacion           DATETIME         DEFAULT
(datetime('now','localtime'))
    ,FechaModifica           DATETIME

);

```

- atributos de la clase en minúscula y privados
- Primero generamos el DTO, luego el DAO
- De preferencia métodos de tipo NO PRIMITIVO para poder transformarlos

## Pasos para generar una nueva tabla y aplicar CRUD

### 1. Generar un DTO con el nombre de la tabla

En el DTO, se encuentran los atributos de la tabla, los getters y setters y también los constructores.

```
package DataAccess.DTO;

public class EstadoCivilDTO {
    private Integer IdCatalogo      ;
    private Integer IdCatalogoTipo ;
    private String  Nombre          ;
    private String  Descripcion     ;
    private String  Estado          ;
    private String  FechaCreacion   ;
    private String  FechaModifica  ;

    public EstadoCivilDTO (){}

    public EstadoCivilDTO(Integer idCatalogo, Integer idCatalogoTipo, String
nombre, String descripcion, String estado,
String fechaCreacion, String fechaModifica) {
        IdCatalogo = idCatalogo;
        IdCatalogoTipo = idCatalogoTipo;
        Nombre = nombre;
        Descripcion = descripcion;
        Estado = estado;
        FechaCreacion = fechaCreacion;
        FechaModifica = fechaModifica;
    }

    public Integer getIdCatalogo() {
        return IdCatalogo;
    }

    public void setIdCatalogo(Integer idCatalogo) {
        IdCatalogo = idCatalogo;
    }

    public Integer getIdCatalogoTipo() {
        return IdCatalogoTipo;
    }

    public void setIdCatalogoTipo(Integer idCatalogoTipo) {
        IdCatalogoTipo = idCatalogoTipo;
    }
}
```

```
}

public String getNombre() {
    return Nombre;
}

public void setNombre(String nombre) {
    Nombre = nombre;
}

public String getDescripcion() {
    return Descripcion;
}

public void setDescripcion(String descripcion) {
    Descripcion = descripcion;
}

public String getEstado() {
    return Estado;
}

public void setEstado(String estado) {
    Estado = estado;
}

public String getFechaCreacion() {
    return FechaCreacion;
}

public void setFechaCreacion(String fechaCreacion) {
    FechaCreacion = fechaCreacion;
}

public String getFechaModifica() {
    return FechaModifica;
}

public void setFechaModifica(String fechaModifica) {
    FechaModifica = fechaModifica;
}

@Override
public String toString(){

    return getClass().getName() // me devuelve el paquete donde está y el
    nombre de la clase (lo ocupo para verificar que se este copiando lo que debe
    copiarse)
    + "\n IdCatalogo:      "    +getIdCatalogo()
    + "\n IdCatalogoTipo:    "    +getIdCatalogoTipo()
    + "\n Nombre:           "    +getNombre()
    + "\n Descripcion:       "    +getDescripcion()
    + "\n Estado:           "    +getEstado()
    + "\n FechaCreacion:      "    +getFechaCreacion()
```



```

        + "\n FechaModifica:      " +getFechaModifica();

    }
}

```

2. Generar el DAO
  3. Conectar y ejecutar DDL
  4. Conectar y Ejecutar DML
  5. Llamar a constructores y funciones en App.java
- Si quisiera sacar datos especificos dado el getAll

```

try {
    SexoBL sBL = new SexoBL();
    List<SexoDTO> lista = sBL.getAll();
    if (lista.size() > 1) {
        System.out.println(lista.get(1).toString());
    } else {
        System.out.println("No hay segundo elemento.");
    }
} catch (Exception e) {
    System.out.println(e.toString());
}

```

- El inge por facilidad y enseñanza genera abreviaturas al declarar clases, pero nosotros debemos escribir las palabras completas.

## Importancia de las clases BL

En cada una de estas clases, se pueden implmentar las reglas de negocio.

Temas como aumentar el IVA, la forma de presentar información, aplicar descuentos, etc. Aparecen aquí.

Una clase BL, se encarga de llamar al DTO, quien se mueve por la base de datos y trae la información correspondiente.

```

public class HIPersonaTipoBL {

    private PersonaTipoDTO ptDTO;
    private PersonaTipoDAO ptDAO = new PersonaTipoDAO();

    public HIPersonaTipoBL(){}
}

```

```
public List<PersonaTipoDTO> getAll() throws Exception {
    List<PersonaTipoDTO> lst = new ArrayList<>();
    lst = ptDAO.readAll();
    return lst;
}

public PersonaTipoDTO getBy(int idEstadoCivil) throws Exception{
    ptDTO = ptDAO.readBy(idEstadoCivil);
    return ptDTO;
}

public boolean add(PersonaTipoDTO regDTO) throws Exception{
    return ptDAO.create(regDTO);
}

public boolean update(PersonaTipoDTO regDTO) throws Exception{
    return ptDAO.update(ptDTO);
}

public boolean delete(int regDTO) throws Exception{
    return ptDAO.delete(regDTO);
}

public Integer getRowCount() throws Exception{
    return ptDAO.getCountRow(); //por cambiar orden palabra
}

}
```

## Importancia del manejo de Excepciones - FRAMEWORK

El manejo de excepciones evita sorpresas para el programador y el cliente, indicándole de manera entendible cuál fue el error que apareció.

### Tipos de Excepciones en Java

#### 1. Uso del bloque try - catch

- En el bloque try, se encuentra la lógica, el código como tal, mientras que en el bloque catch, únicamente se encuentra el error, no se implementa lógica nueva.

```
int a[] = {10,0}, b = 10;

try {
    int resultadoA = a[0]/2;
    int resultado = a[1]/b;
}
catch (ArithmeticException e) {
    System.out.println("Error, has dividido por 0... " + e.getMessage());
}
```

```

    }
    catch(Exception e){
        System.out.println("Ocurrió una excepción " + e.getMessage());
    } finally {
        System.out.println("Finally: Ejecucion con o sin error ");
    }
}

```

Es necesario que en el catch, el programa avise cual es el problema, de no hacerlo, no podremos darnos cuenta que el código se puede estar rompiendo por dentro, ya que el programa no lo avisa.

Usar Finally, implica que haya o no error, siempre aparecerá.

**ATENCIÓN:** Si se requiere generar una excepción en específico, esta debe ir antes de la excepción general.

Los hackers aprovechan los mensajes en seco para sacar información sobre cómo hacer caer el programa. *Nunca* muestres la información completa del error al usuario, brinda un mensaje más neutral que no vulnere el programa.

## Uso de una Excepción personalizada

1. Creamos la carpeta Framework
2. Generamos una clase, la cual servirá de excepción personalizada

```

package Framework;

public class HIException extends Exception{

    public HIException(String e, String clase, String metodo){
        //grabar el log
        //System.out.println("[ERROR APP --> LOG] " + clase + "." + metodo + " : "
+ e);
    }

    @Override
    public String getMessage(){
        return "NO sea sapo..";
    }

}

```

SplashScreenForm, no te olvides de poner el sufijo de la carpeta correspondiente.

- los elementos estáticos me ayudan a que si debo volver a llamar cosas, no gasten memoria y más bien ocupen lo que ya se tiene.

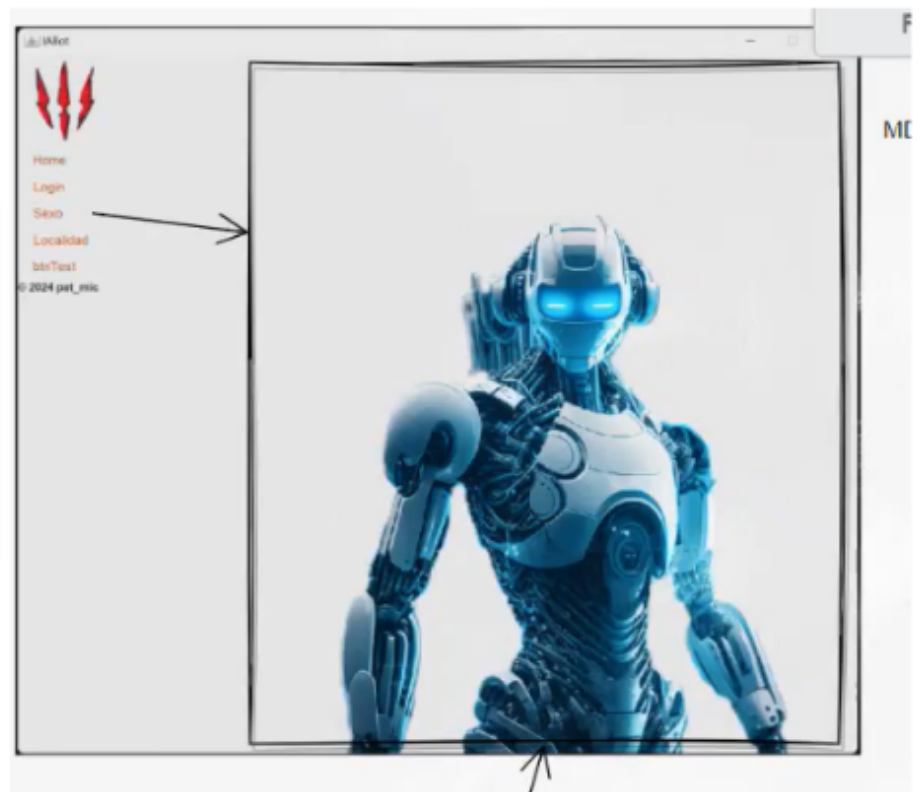
## Creación de la capa GUI - Grafical User Interface

GUI  
Graphical User Interface



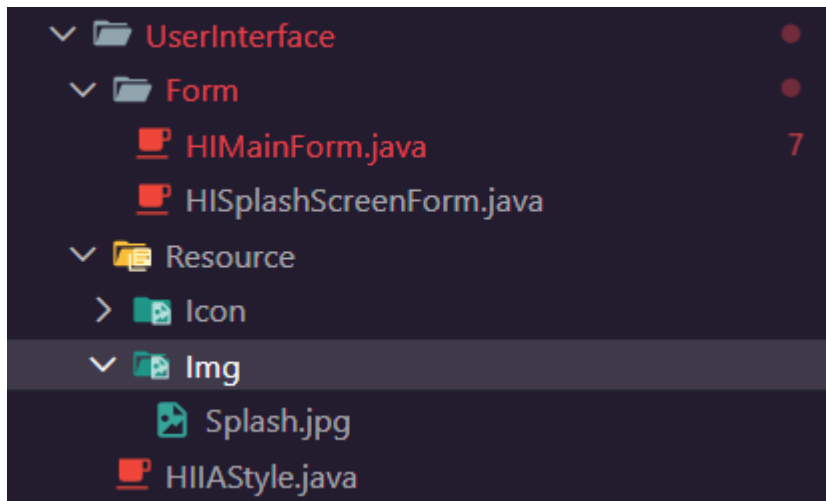
Establecemos las características:

- Sin borde
- size
- transparencia
- loading



La presente imagen, muestra algunas de las pantallas que el programa poseerá.

1. Iniciamos creando los siguientes paquetes y archivos en el proyecto.



```
package UserInterface.Form;

import java.awt.BorderLayout;

import javax.swing.ImageIcon;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JProgressBar;

import UserInterface.HIIAStyle;

public abstract class HISplashScreenForm {
    private static JFrame frmSplash;
    private static JProgressBar prbLoading;
    private static ImageIcon icoImage;
    private static JLabel lblSplash;

    public static void show() {
        icoImage = new ImageIcon(HIIAStyle.URL__SPLASH);
        lblSplash = new JLabel(icoImage);
        prbLoading = new JProgressBar(0, 100);

        prbLoading.setStringPainted(true);

        frmSplash = new JFrame();
        frmSplash.setUndecorated(true); //quito bordes
        frmSplash.getContentPane().add(lblSplash, BorderLayout.CENTER); //agrego la
imagen al centro
        frmSplash.add(prbLoading, BorderLayout.SOUTH); // agrego la barra de
progreso en la parte inferior
        frmSplash.setSize(icoImage.getIconWidth(), icoImage.getIconHeight());
//ajusto el tamaño del frame al tamaño de la imagen
        frmSplash.setLocationRelativeTo(null); //centro en la mitad de la pantalla

        frmSplash.setVisible(true); //muestro el frame
        for(int i = 0; i <= 100; i+=10){
            try {
```

```

        Thread.sleep(100);
    } catch (InterruptedException e) {
        e.printStackTrace();
    }
    prbLoading.setValue(i);
}
frmSplash.setVisible(false);

}

}

```

El presente código permite establecer la imagen que aparece al momento de abrir una aplicación como Word.

Usamos una clase abstracta para que nadie pueda instanciarla y de forma estática para que el programa no gaste memoria en recrear este código y, más bien, lo reutilice.

```

package UserInterface.Form;

import java.awt.BorderLayout;
import java.awt.Container;

import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;

public class HIMainForm extends JFrame { //al extender de JFrame, esta clase ya es
un formulario
    JPanel pnlMenu = new JPanel();
    JPanel pnlMain = new JPanel();

    public MainForm(String titleApp) {
        customizeComponent(titleApp);
        pnlMenu.btnHome.addActionListener(e -> setPanel(new JPanel()));
        pnlMenu.btnLogin.addActionListener(e -> setPanel(new JPanel()));
        pnlMenu.btnSexo.addActionListener(e -> setPanel(new JPanel()));
        pnlMenu.btnLocalidad.addActionListener(e -> setPanel(new JPanel()));
        // agregar
        pnlMenu.btnTest.addActionListener(e -> {IAStyle.showMsgError("mensaje de
error");});
    }

    private void setPanel(JPanel formularioPanel) {
        Container container = getContentPane();
        container.remove(pnlMain);
        pnlMain = formularioPanel;
        container.add(pnlMain, BorderLayout.CENTER);
        revalidate();
        repaint();
    }
}

```

```
}

private void customizeComponent(String titleApp) {
    setTitle(titleApp);
    setSize(930, 800);
    setResizable(false);
    setLocationRelativeTo(null); //centrar en la pantalla
    setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

    //Crear un contenedor para los dos paneles usando BorderLayout
    Container container = getContentPane();
    container.setLayout(new BorderLayout());

    // Afregar los paneles al contenedor
    container.add(pnlMenu, BorderLayout.WEST);
    container.add(pnlMain, BorderLayout.CENTER);
    setVisible(true);
}

}
```

Definimos los listeners y las diversas pantallas que se mostrarán en la interfaz.

Por el momento, los JPanel son genéricos, ya que aún se necesitan crear los botones que llamarán a cada interfaz.

```
package UserInterface;

import java.net.URL;

public abstract class HIIAStyle {

    public static final URL URL__SPLASH =
HIIAStyle.class.getResource("/UserInterface/Resource/Img/Splash.jpg");

}
```

En la presente clase, generaremos todos los URL y diversos componentes que harán del programa mucho más mantenible, de manera que en vez de tocar varias partes del código, únicamente cambiemos lo que se necesita desde un solo lugar.