

# MANUAL DE USUARIO

---

CONVERSION (XML, CSV, JSON)

*APLICACIÓN EN JAVA QUE REALIZA UNA CONVERSIÓN ENTRE  
DISTINTOS FORMATOS DE ARCHIVO: XML, CSV Y JSON*

Jesús Melara Martín  
DAW 2

## Tabla de contenido

1. MENÚ PRINCIPAL.....	2
2. SELECCIONAR CARPETA.....	3
3. LECTURA DE FICHERO .....	4
4. CONVERSIÓN A OTRO FORMATO .....	5

# 1. MENÚ PRINCIPAL

```
MENÚ:  
1. Seleccionar carpeta  
2. Lectura de fichero  
3. Conversión a otro formato  
4. Salir  
  
Seleccione una opción: |
```

Una vez arranca la aplicación se muestra el menú de esta, donde estarán las diferentes opciones que tiene el programa.

Es importante saber que si queremos seleccionar la segunda opción (Lectura de fichero), primero deberemos seleccionar una carpeta (Primera opción). Y lo mismo pasa con la tercera opción (Conversión a otro formato), antes deberemos haber seleccionado un fichero en la segunda opción.

Para elegir la opción deseada solo deberemos introducir por teclado el número correspondiente a la opción del menú. Una vez hecho, se mostrará lo correspondiente con esa opción o bien saltará un mensaje de advertencia parecido a lo que se ha comentado antes.

## 2. SELECCIONAR CARPETA

```
Seleccione una opción: 1
Ingrese la ruta de la carpeta: |
```

Una vez dentro, debemos poner por teclado la ruta completa de la carpeta que queremos seleccionar, que esté disponible en nuestro equipo.

Si introducimos una carpeta que no existe:

```
Ingrese la ruta de la carpeta: C:\MatematicasYFisica
Ruta inválida o no es una carpeta. Inténtelo de nuevo.
```

Si ponemos una que sí existe:

```
Ingrese la ruta de la carpeta: C:\Recuperación Programación\PRUEBAS
Carpeta seleccionada correctamente.
```

Esa carpeta ya se queda seleccionada para las demás opciones del programa y nos saldrá estas nuevas líneas en el menú por consola que indican la carpeta seleccionada y los ficheros que hay dentro de ella.

```
      MENÚ:
1. Seleccionar carpeta
2. Lectura de fichero
3. Conversión a otro formato
4. Salir

Carpeta seleccionada: C:\Recuperación Programación\PRUEBAS
- angular.csv
- angular.json
- conver.csv
- Ejemplo.csv
- package.json
- pom.xml

Seleccione una opción: |
```

### 3. LECTURA DE FICHERO

```
Seleccione una opción: 2
Ingrese el nombre del fichero:
```

Esta opción debemos poner por teclado el nombre de un fichero que haya dentro de esa carpeta que hemos seleccionado anteriormente.

Si insertas el nombre de un fichero que no está dentro de la carpeta:

```
Ingrese el nombre del fichero: pomm.xml
El fichero no existe o no es válido.
```

Pero si pones uno que sí:

```
Ingrese el nombre del fichero: package.json
Fichero leído correctamente.

      MENÚ:
1. Seleccionar carpeta
2. Lectura de fichero
3. Conversión a otro formato
4. Salir

Carpeta seleccionada: C:\Recuperación Programación\PRUEBAS
- angular.csv
- angular.json
- conver.csv
- Ejemplo.csv
- package.json
- pom.json
- pom.xml
Fichero seleccionado: package.json
```

Además de el mensaje de confirmación de que lo ha leído correctamente, ahora aparece una nueva línea en el menú del programa. Esta línea nos indica el fichero seleccionado, por lo tanto ya podremos realizar la tercera opción del programa.

## 4. CONVERSIÓN A OTRO FORMATO

En la tercera y última opción del programa se produce lo principal de este, la conversión de un fichero en otro formato (csv, json, xml).

Una vez seleccionada la opción por teclado, se nos muestra un mensaje que nos indica que seleccionemos un formato de salida para el nuevo fichero.

```
Seleccione una opción: 3
Seleccione el formato de salida (csv, json, xml):|
```

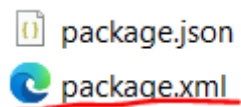
Una vez introducida la extensión del fichero, debemos darle un nombre.

```
Seleccione el formato de salida (csv, json, xml):xml
Ingrese el nombre del fichero de salida (sin extensión): |
```

El archivo se ha guardado correctamente en la carpeta seleccionada, con la extensión y el formato adecuados.

```
Seleccione el formato de salida (csv, json, xml):xml
Ingrese el nombre del fichero de salida (sin extensión): package
Fichero convertido y guardado en: C:\Recuperación Programación\PRUEBAS\package.xml
```

Para comprobar que todo ha salido bien, basta con irnos al interior de la carpeta seleccionada y ver el nuevo fichero.



Fichero 'package' en su formato original (json):

```
package.json X
C: > Recuperación Programación > PRUEBAS > package.json
1  {
2    "name": "videojuego",
3    "version": "1.0.0",
4    "description": "",
5    "main": "index.js",
6    "scripts": {
7      "test": "echo \\Error: no test specified\\ && exit 1",
8      "start": "electron-forge start",
9      "package": "electron-forge package",
10     "make": "electron-forge make"
11   },
12   "author": "jesus",
13   "license": "ISC",
14   "dependencies": {
15     "electron-squirrel-startup": "^1.0.0"
16   },
17   "devDependencies": {
18     "@electron-forge/cli": "^6.4.2",
19     "@electron-forge/maker-deb": "^6.4.2",
20     "@electron-forge/maker-rpm": "^6.4.2",
21     "@electron-forge/maker-squirrel": "^6.4.2",
22     "@electron-forge/maker-zip": "^6.4.2",
23     "electron-forge-plugin-auto-unpack-natives": "^6.4.2",
24     "electron": "^27.0.4"
25   }
26 }
```

Fichero 'package' en formato xml:

```
<?xml version="1.0"?>
<datos>
  <fila>
    <package>electron-forge package</package>
    <author>jesus</author>
    <electron-forgemaker-deb>^6.4.2</electron-forgemaker-deb>
    <electron-forgemaker-zip>^6.4.2</electron-forgemaker-zip>
    <start>electron-forge start</start>
    <description/>
    <main>index.js</main>
    <electron-forgeplugin-auto-unpack-natives>^6.4.2</electron-forgeplugin-auto-unpack-natives>
    <version>1.0.0</version>
    <dependencies>electron-squirrel-startup ^1.0.0</dependencies>
    <electron-forgemaker-rpm>^6.4.2</electron-forgemaker-rpm>
    <license>ISC</license>
    <devDependencies>electron-forgecli ^6.4.2</devDependencies>
    <name>videojuego</name>
    <electron>^27.0.4</electron>
    <scripts>test echo \\Error no test specified\\ && exit 1</scripts>
    <make>electron-forge make</make>
    <electron-forgemaker-squirrel>^6.4.2</electron-forgemaker-squirrel>
  </fila>
</datos>
```

