

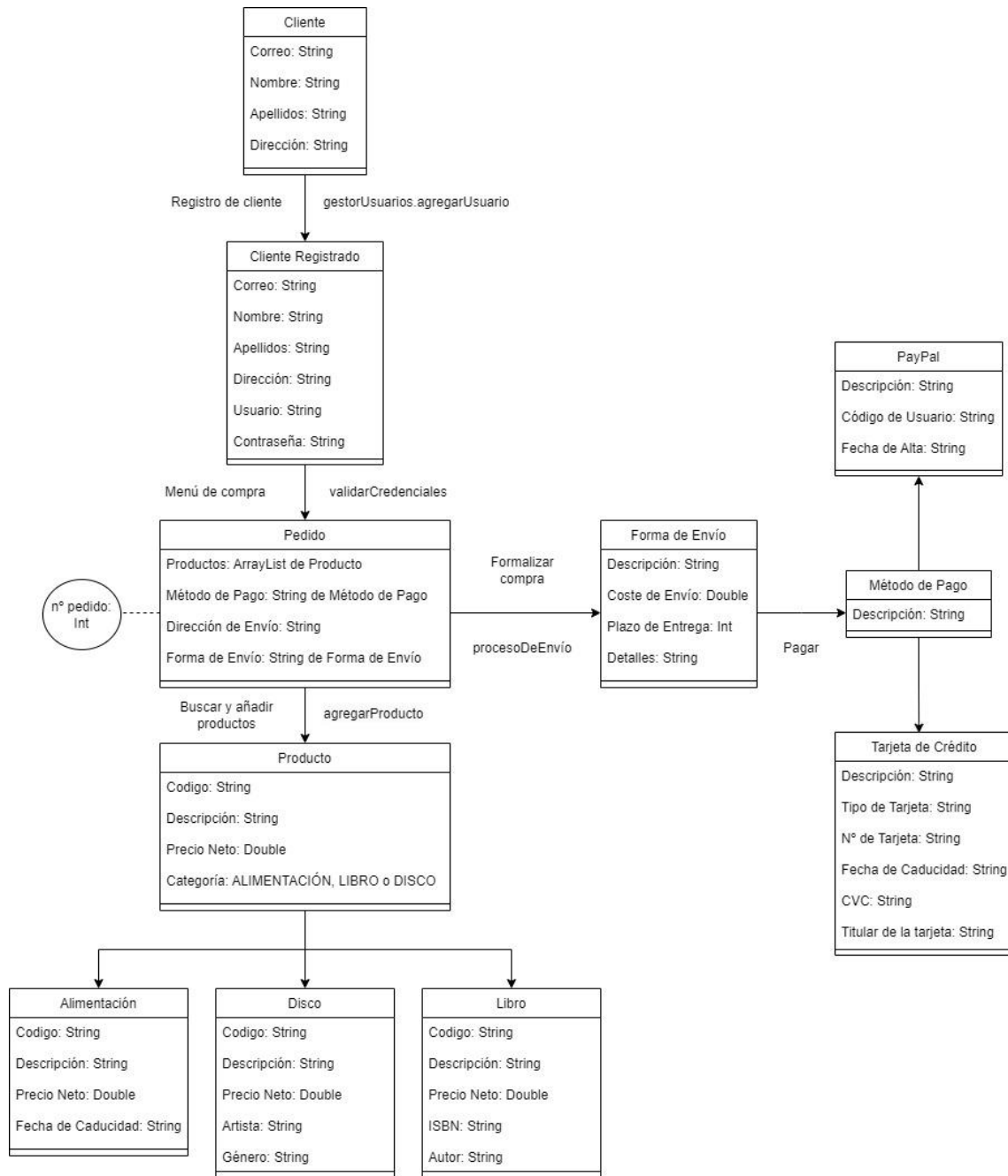


UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Memoria Explicativa – Práctica 2

“Tienda Virtual POO”

Programación Orientada a Objetos



Un cliente normal tiene un correo propio, nombre, apellidos y dirección; además si se registra pasará a tener un nombre de usuario y una contraseña (junto con el resto de atributos anteriores). Mediante la clase ‘GestorUsuarios’ realizamos varias acciones como:

- Cargar los usuarios registrados.
- Añadir a un usuario nuevo (mediante la clase SignIn)
- Validar el correo y la contraseña de cada usuario (con la clase Login)
- Obtener el nombre de usuario de cada cliente.

Cuando un cliente entra a la tienda virtual, en su pedido se almacena una lista de productos, el método de pago que se va a emplear al finalizar la compra, la dirección de envío, la forma de envío y el número de pedido.

Existe una clase para guardar los nombres de cada producto (cuyos atributos son su código, descripción, precio neto y categoría a elegir entre alimentación, libro o disco).

- Los productos de alimentación tienen una fecha de caducidad.
- Cada disco tiene un artista y pertenece a un género distinto.
- En cuanto a los libros, estos tienen ISBN y autor.

El usuario irá seleccionando productos hasta que no quiera comprar más y decida pagar. En la forma de envío hay una pequeña descripción, junto con el coste de envío, el plazo de entrega y los detalles.

Cuando se va a pagar, hay diferentes modos de pago con una descripción (PayPal o tarjeta de crédito)

- PayPal: se ha de especificar el código de usuario y su fecha de alta en la plataforma.
- Tarjeta de crédito: el cliente ha de indicar el tipo de tarjeta, su número, la fecha de caducidad, el CVC y el titular de dicha tarjeta.

A parte, se han creado dos clases para el manejo de excepciones:

- ❖ “ContrasenaCortaException”: Valida que en el momento del registro la contraseña no tenga menos de ocho caracteres.
- ❖ “CredencialesInvalidasException”: Controla que el correo o la contraseña sean válidos en el menú del Login.

Al realizar la práctica, primero he hecho los menús anidados (con switchs cada uno) y luego he ido añadiendo cada función y clase dentro de varios paquetes. He podido utilizar la refactorización para reducir la duplicidad de código según los requisitos de la práctica. Es cierto que me ha costado un poco adaptarme a poner los strings como final static (para que no varíen) pero ya lo he podido asimilar.

Con respecto a las partes que no he podido implementar, son principalmente dos: no me aparecía el precio final del pedido y no se podía añadir el precio del envío; pero por lo demás en general bien.