

Documento Seguimiento Construcción

CONCESIONARIOS VIKAR

Nombre: José Antonio Busto Campos

Fecha: 11/01/2021

Módulo: Libre Configuración

Curso: 2ºDAM A

Índice

1.Estructura	3
2.Arquitectura	5

1.Estructura

La estructura de este proyecto está hecha para seguir la arquitectura MVC, por lo que está estructurada por una serie de paquetes en los que cada uno tiene una función con sus correspondientes clases.

En el primer paquete tenemos el paquete Controlador en el que nos encontramos con diferentes clases:

- **AdminController:** es la clase que usamos para gestionar las diferentes acciones que puede realizar el administrador dentro del sistema.
- **BusquedaController:** es la clase con la que realizamos la acción de búsqueda dentro del sistema y la que nos ayuda a buscar en nuestro servidor los diferentes coches registrados.
- **CocheController:** es la clase en la que gestionamos todo lo que se puede hacer con el objeto Coche dentro de nuestro sistema, por lo que tendremos métodos para controlar todos los casos de usos posibles a realizar el usuario sobre el coche.
- **SiteController:** Es una clase con la que simplemente recogeremos nuestra página principal para mostrársela al usuario.
- **SolicitudController:** es la clase en la que gestionamos todos los casos de uso que puede hacer un usuario sobre el objeto Solicitud.

En el segundo paquete nos encontramos con el DAO en el que encontramos:

- **CocheDao:** es una clase con la que realizamos los CRUD personalizados en este caso de las diferentes acciones que puede hacerse sobre el objeto Coche.
- **DBConnection:** es la clase con la que realizamos la conexión con la Base de Datos de forma que cumplimos con el patrón Singleton.
- **SolicitudDAO:** es la clase que gestiona las operaciones que se pueden hacer sobre las solicitudes en el entorno de las BBDD.

- **UsuarioDAO:** es la clase que define qué es lo que puede hacer el usuario dentro del sistema, con esto limitamos cuando sea Usuario normal o Administrador.

En el paquete Modelo tenemos las siguientes clases:

- **Coche:** esta clase es el objeto en el que guardamos cada entidad Coche en este caso para así poder modificarlo como queramos.
- **Solicitud:** es la clase en la que definimos la entidad Solicitud para más tarde desde los controladores de Administrador poder alterarlos según los métodos ya allí predefinidos.
- **Usuario:** es la clase principal ya que sin la entidad Usuario / Administrador no podríamos realizar ninguna de las operaciones con las otras entidades Coche y Solicitud.

Existen otros dos paquetes con los que se realiza un primer test para saber que todo va bien y el otro que son de utilidad.

En la carpeta WebContent tenemos todo lo relacionado a la interfaz web, es decir, a lo que el usuario ve desde su ordenador. De esta forma, en esta carpeta podemos alojar todo elemento que le dé un diseño y una forma a nuestra app web. También tenemos un XML donde mapeamos cada JSP con su controlador.

Por último, al lanzar la app web desde un servidor Tomcat se nos crea una serie de carpetas donde tenemos toda la configuración en cuanto a puertos y conexiones de Tomcat con nuestra aplicación.

2.Arquitectura

La arquitectura de esta aplicación está hecha para funcionar desde arquitecturas MVC con patrones como DAO, Singleton hasta la incorporación de lógica de negocio.

En este caso, el usuario interactúa directamente con la vista desde una interfaz web para que después esta Vista reciba órdenes y acciones desde un Controlador.

Este controlador tiene dos acciones principales a realizar después, las cuáles son pasar al Modelo el cuál contiene la lógica de negocios y la otra pasar a una carpeta DAO con la que realizaremos la conexión con la Base de Datos.