# DISEÑO DE SOFTWARE

PRÁCTICA 0

DANIEL YESTE LÓPEZ CHRISTIAN GUERRERO GÓMEZ RODRIGO CABEZAS QUIRÓS

27 DE SEPTIEMBRE DE 2018

### 1. Objetivos

Modificar el reproductor multimedia creado en la asignatura de Programación II para cubrir las siguientes necesidades:

- 1. Incorporar usuarios que tengan su propia biblioteca de ficheros multimedia.
  - 1.1. El usuario se registra con nombre y clave.
  - 1.2. Si un usuario está registrado, se le notifica.
  - 1.3. Cada usuario solo puede reproducir los ficheros de su biblioteca.
- 2. Compartir ficheros entre usuarios registrados.
  - 2.1. Los álbumes compartidos aparecen en un álbum en concreto.
  - 2.2. Cuando un álbum se comparte, este cambia de color.
- 3. Reproducir conjuntos de álbumes de forma aleatoria o cíclica.
- 4. Todos los datos se guardan en el disco.

# 2. Desarrollo

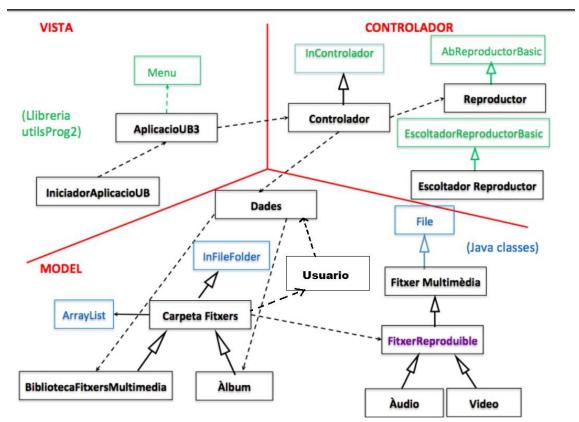
#### o Clases a añadir:

	Atributos	Explicación
Usuario	String name	Tendrá usuario, contraseña y dos
	String pass	repositorios. Uno privado y otro para los
	CarpetaFitxers repoP	ficheros compartidos con el usuario.
	CarpetaFitxers repoC	
	void setName(String name) / String getName() void setPass(String pass) / String getPass() void setRepo(CarpetaFitxers repo) / CarpetaFitxers getRepo() void addSharedFile(FitxerMultimedia file) void shareFile(Usuario u, FitxerMultimedia f) bool isShared(FitxerMultimedia f) -> Cambia color si true.	

#### o Clases a modificar:

	Modificación	
AplicacioUB4	Tendrá un array bidimensional con las credenciales de los	
	usuarios y métodos auxiliares para comprobar los casos	
	base (usuario registrado,). Dispondrá de un JFrame	
	que permitirá registrarse o iniciar sesión.	
	bool isRegistered(Usuario user) / bool isUser(Usuario u)	
	void appLogin(String n, String p) / void logOut()	
Dades	Como atributo tendrá un array de usuarios, que permitirá	
	guardar los datos en el disco y poder restaurarlos luego.	
	void addUser(Usuario user)	
	void removeUser(Usuario user)	
Reproductor	Se añadirá un nuevo método que permitirá alternar entre	
	la reproducción aleatoria o la cíclica de álbumes.	
	Void reproAlbum(bool isRandom) -> Si no es aleatoria,	
	será cíclica.	

## 3. Resultados



Dades contiene a Usuario, y Usuario utiliza CarpetaFitxers para los repositorios.