



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

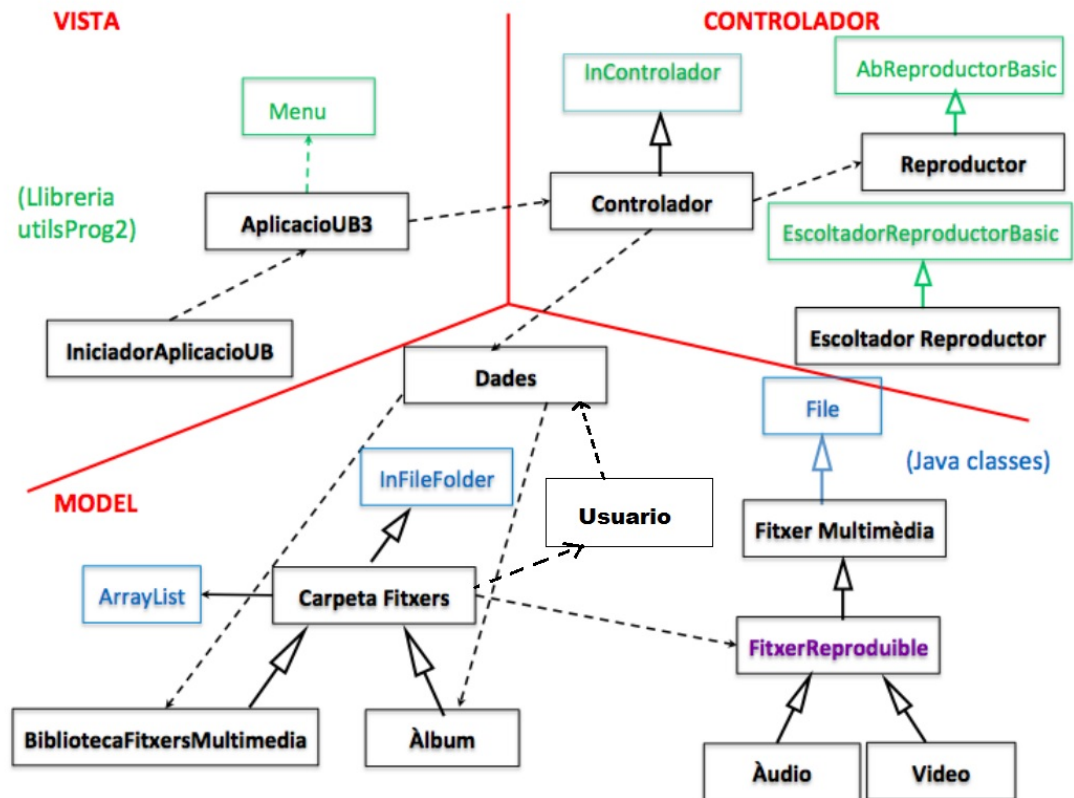
- Clases a añadir:

	Atributos	Explicación
Usuario	String name	Tendrá usuario, contraseña y dos repositorios. Uno privado y otro para los ficheros compartidos con el usuario.
	String pass	
	CarpetaFitxers repoP	
	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.	

- 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.

4. Àrbol de llamadas

