



# 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

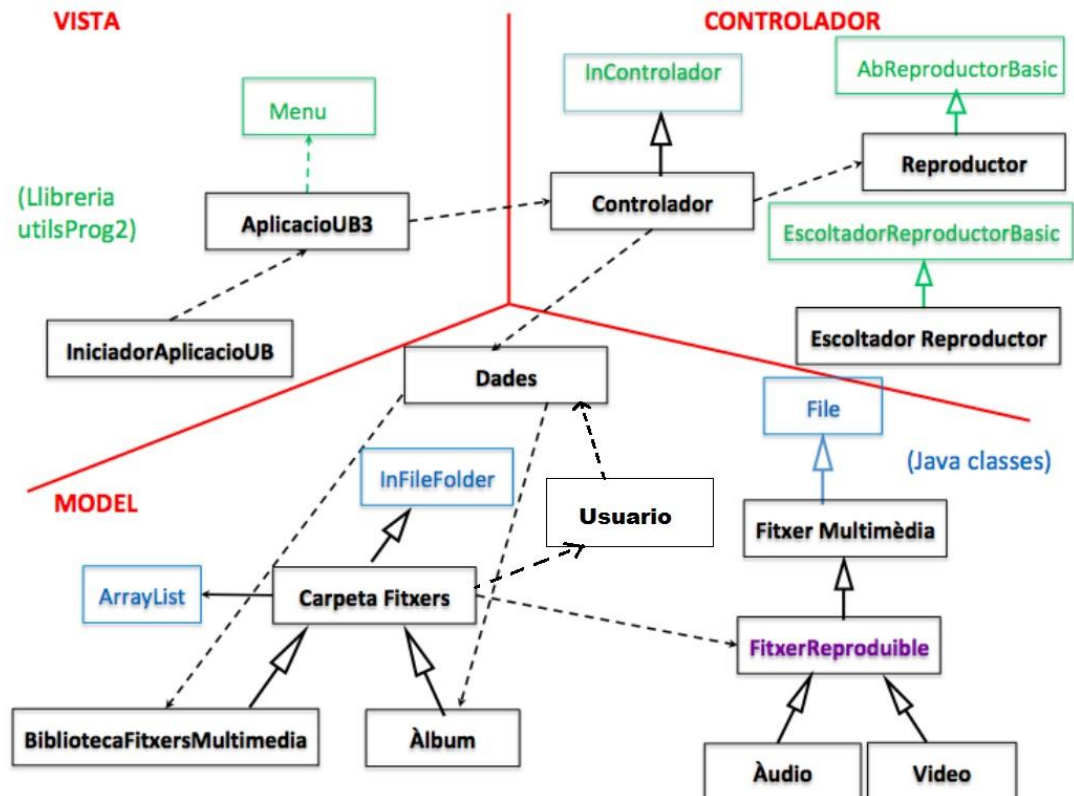
- Clases a añadir:

	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.

4.



*Dades contine a Usuari, y Usuari utiliza CarpetFitxers para los repositorios.*

