SEMINARIO DE PRÁCTICA



CATEDRA - E - INF275 - EDH - PR - TUTORIAS

CUATRIMESTRALES 2/24

Trabajo Práctico N° 3

"Situación Estación Meteorológica Convencional del INTA"

Alumno:

Leandro Ariel GONZALEZ - VINF02351

Profesor:

Titular Experto Ing. (Msc) Hugo Fernando FRIAS

Nota: El tp3 lo hacemos corto para ensamblar todo en el tp4 final

Contenido

Titulo	2
Introducción	2
Código Main:	3
Imagen N° 1	3
Inicio del Sistema	4
Imagen N° 2	4
Menú Principal	4
Imagen N° 3	4
Imagen N° 4	4
Modulo Termometría	5
Código Registro Temperatura:	5
Imagen N° 5	5
Imagen N° 6	6
Imagen N° 7	6
Imagen N° 8	7
Imagen N° 9	8
Modulo Pluviometría	8
Código Registro Pluviometría:	8
Imagen N° 10	8
Imagen N° 11	9
Imagen N° 12	10
Imagen N° 13	11
Prototipo de Video	12
GitHub	12
Conclusión personal sobre el proyecto:	12

Titulo

Desarrollo de un Sistema de Registro de datos agrometeorológicos de estaciones con instrumentos convencionales del **INTA**, Unidad **Colonia Benítez**.

Introducción

Para esta etapa del prototipado haremos un **mock ups** del sistema mostrando una interfaz consola retro, simulando monitores monocromáticos, no realizaremos conexión con la base de datos y nos permitimos algunos cambios en los modificadores de acceso diagramados con anterioridad para tratar de conseguir un mejor uso del código y aplicar conceptos básicos de UML, algunas líneas son redundantes y se podrían crear métodos para evitar esto, se intentará corregir para la última etapa del proyecto. -

Explicación del Código

Sistema de Registro de Datos Agrometeorológicos - Leandro Ariel Gonzalez – pág. 2

Solo se realizó el código de algunos módulos para los cuales usaremos como modelo de la función del software, en todas se crearon métodos **getters** and **setters** y **constructores** por defectos, se utiliza 7 clases, más la clase **Main**, si bien se crearon más estos carecen de código

Las clases:

- RegistroTemperatura
- RegistroPluviometria
- RegistroEvaporimetrica
- Pluviometria
- Termometria
- Evaporimetrica (No se creó todavía la consola de acceso a esta parte)
- Usuarios

Código Main:

```
package tp3;
import java.util.Scanner;
public class Tp3 {
   public static final String ANSI_GREEN = "\u0001B[32m"; //Para dar un sensación de pantalla de fosfor
   public static final String ANSI_RESET = "\u0001B[0m"; // Para resetear el color
          //Intento capturar excepciones ante cualquier ingreso fuera de los valores permitidos
try{ int gestionar = scanner.nextInt();
if (gestionar == 1){
    Usuario.gestionarUsuario(); // SI bien es una maqueta, se intenta mostrar el módulo de gestionar
System.out.println(ANSI_GREEN + "1.TERMOMETRIA | 2.EVAPORIMETRICA | 3.PLUVIOMETRIA | 4.ANEMOMETRIA | 5.NUBOSIDAD | 6.PSICROMETRIA | 7.FENOMENOS | 8.SALIR");

System.out.println(ANSI_GREEN + "Elige una opción: ");
                switch (opcion) {
   case 1:
     RegistroTemperatura.ConsolaTermometria();
     break;
                      Great;

RegistroEvaporimetrica.ConsolaEvaporimetrica();
break;
                       case 3:
    RegistroPluviometria.ConsolaPluviometria();
    break;
                           System.out.println("===== ANEMOMETRIA ====="); break;
                           System.out.println("===== NUBOSIDAD =====");
break;
                            System.out.println("===== PSICROMETRIA ====="); break;
                           System.out.println("===== FENOMENOS METEOROLOGICOS =====");
break;
                             System.out.println("Saliendo del sistema...");
```

Imagen N° 1: Código Main – fuente: Elaboración propia

Inicio del Sistema

```
----- BIENVENIDO AL SISTEMA REGISTRO DE DATOS AGROMETEOROLOGICOS -----
Desea gestionar usuarios? 1.Si | 2.No
```

Imagen N° 2: Inicio del sistema – fuente: Elaboración propia

En la primera parte se podrá elegir si ingresar a la parte de *administración de usuario* o la carga de datos, para esto usamos una estructura condicional del estilo **IF – ELSE,** el cual permitirá llamar un método dentro de la clase usuario para gestionarlo. -

Menú Principal

```
===== BIENVENIDO AL SISTEMA REGISTRO DE DATOS AGROMETEOROLOGICOS ======

Desea gestionar usuarios? 1.S1 | 2.No
2
1.TERMOMETRIA | 2.EVAPORIMETRICA | 3.PLUVIOMETRIA | 4.ANEMOMETRIA | 5.NUBOSIDAD | 6.PSICROMETRIA | 7.FENOMENOS | 8.SALIR Elige una opción:
```

<u>Imagen N° 3</u>: Menú principal del sistema – *fuente*: Elaboración propia

Una vez pasada la etapa del inicio del sistema, nos encontramos con la parte *menú principal*, donde podemos gestionar los módulos del software, para esto usamos una estructura cíclica **WHILE**, también utilizamos una estructura condicional **SWITCH – CASE.** -

```
switch (opcion) {
    case 1:
        RegistroTemperatura.ConsolaTermometria();
        break;
    case 2:
        RegistroEvaporimetrica.ConsolaEvaporimetrica();
        break;
    case 3:
        RegistroPluviometria.ConsolaPluviometria();
        break;
    case 4:
        System.out.println("===== ANEMOMETRIA =====");
        break;
    case 5:
        System.out.println("===== NUBOSIDAD =====");
        break;
    case 6:
        System.out.println("===== PSICROMETRIA =====");
        break;
    case 7:
        System.out.println("===== FENOMENOS METEOROLOGICOS =====");
        break;
    case 8:
        System.out.println("Saliendo del sistema...");
        salir = true;
        break;
    default:
        System.out.println("Opción no válida, elige nuevamente.");
    }
} else(System.out.println(ANSI_GREEN + "Ingrese una opción valida...Saliendo del Sistema");
} catch (Exception e) {
        System.out.println(ANSI_GREEN + "Error inesperado: se espera el ingreso de un 1 o 2 * /*
        + e.getMessage()*/);
        scanner.nextLine(); // Limpiar el buffer del scanner
} scanner.close();
}
```

Imagen N° 4: Código fuente del Switch Case, Menú Principal – fuente: Elaboración propia

Como vimos usamos para el manejo de excepciones un **TRY - CATCH** al bloque donde capturamos el ingreso por teclado.

Nota: usamos una variable estática para poner las letras en verde para aparentar que es una pantalla de fósforo o monitor monocromo, hay que gestionar mejor esto, acá hay código redundante. —

Modulo Termometría

Código Registro Temperatura:

Esta parte creamos una consola con **While** y un **Switch Case** e intentamos con algunos métodos simular el **ABMCL(Alta – Baja - Modificación – Consulta - Listar)** a la base de datos.



Imagen N° 5: Código del módulo termometría, registro de temperatura – fuente: Elaboración propia

<u>Imagen N° 6</u>: Pantalla del módulo termometría, registro de temperatura – *fuente*: Elaboración propia

<u>Imagen N° 7</u>: Pantalla del módulo termometría, carga de termómetro – *fuente*: Elaboración propia

<u>Imagen N° 8</u>: Código fuente del módulo termometría – *fuente*: Elaboración propia Sistema de Registro de Datos Agrometeorológicos - Leandro Ariel Gonzalez – **pág. 7**

Como vemos en el código, se intenta aplicar estructuras básicas y simular el acceso de bases con la clase **Scanner** e impresiones por pantalla con **System.out.println()**, aplicando conceptos generales de la programación orientada a objetos como atributos, métodos y el tipo de acceso a estos

```
I.TERMOMETRIA | 2.EVAPORIMETRICA | 3.PLUVIOMETRIA | 4.ANEMOMETRIA | 5.NUBOSIDAD | 6.PSICROMETRIA | 7.FENOMENOS | 8.SALIR
Elige una opción:

1. Agregar Tipo de Termómetro
1. Agregar Lectura
3. Eliminar Lectura
4. Modificar Lectura
5. Consultar Lectura
5. Listar Lectura
7. Salir
1. Agregar Termómetro
7. Salir
1. Agregar Termómetro
7. Modificar Termómetro
7. Modificar Termómetro
7. Modificar Termómetro
8. Modificar Termómetro
9. Modificar Termómetro
9. Modificar Termómetro
6. Salir
1. Ingrese tipo de Termómetro, se espera un entero
9. Ingrese tipo de Termómetro, se espera un entero
9. Ingrese da capacidad total del termómetro, se espera un entero
94. Ingrese descripción de termómetro
95. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
85. Es agrego un termómetro prueba Con el total de grados 34 Tipo de Termómetro 3
```

Imagen N° 9: Pantalla del módulo termometría – fuente: Elaboración propia

Modulo Pluviometría

Código Registro Pluviometría:

Esta parte creamos una consola con **While** y un **Switch Case** e intentamos con algunos métodos simular el **ABMCL** a la base de datos

```
1.TERMOMETRIA | 2.EVAPORIMETRICA | 3.PLUVIOMETRIA | 4.ANEMOMETRIA | 5.NUBOSIDAD | 6.PSICROMETRIA | 7.FENOMENOS | 8.SALIR
Elige una opción:
3
===== PlUVIOMETRIA =====
1.Agregar Tipo de Pluviómetro
2.Agregar Lectura
3.Eliminar Lectura
4.Modificar Lectura
5.Consultar Lectura
6.Listar Lectura
7.Salir
```

Imagen N° 10: Pantalla del módulo Pluviometría – fuente: Elaboración propia

<u>Imagen N° 11</u>: Código fuente del módulo Pluviometría, registro pluviometría – *fuente*: Elaboración propia

Imagen N° 12: Pantalla del módulo Pluviometría, carga pluviómetro – fuente: Elaboración propia

```
blic static final String ANST_RESET = "\u0018(0m"; // Para resetes
otected int tipo_pluviometro;
otected int capacidate
```

<u>Imagen N° 13</u>: Código fuente del módulo Pluviometría, clase pluviometría – *fuente*: Elaboración propia Sistema de Registro de Datos Agrometeorológicos - Leandro Ariel Gonzalez – **pág. 11**

Como se dijo antes, si bien se hacen getter and setter, juntos con sus constructores por defecto, se lo hace para futuras necesidades.

Prototipo de Video

https://www.youtube.com/watch?v=2AE-POHlcwk

GitHub

https://github.com/leandroariel14/TrabajoS21/tree/main/src

Conclusión personal sobre el proyecto:

Como experiencia personal, ha sido un gran desafío para mi tener que dedicar el aprendizaje a un lenguaje totalmente diferente a los que manejaba, si bien la teoría de el paradigma de orientado de objetos la hemos visto, ponerlo en práctica ha sido un poco complejo, ha sido un nuevo desafío para mí, el lenguaje estructurado con el cual yo tuve mis pocas experiencias como programador me ha condicionado a pensar de otra forma, para mi esto fue tratar de comprender y ver de otra manera, si bien los tiempos son exigentes por cuestiones de agenda, ha sido gratificante. -