

# Manual de Desarrollo del Proyecto - ISFPP Colectivos Urbanos

Versión: 1.3

Fecha: 05/11

Autores: Grupo 5

# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>3</b>
Prerrequisitos de Software.....	3
Instalación y Arranque rápido.....	3
3.1 Clonar el repositorio.....	3
3.2 Importar el proyecto en tu IDE.....	3
<b>Patrones de diseño utilizados.....</b>	<b>3</b>
Facade (Fachada).....	3
Singleton.....	3
DAO (Data Access Object).....	4
Factory.....	4
Model-View-Controller (MVC).....	4
Estructuras de datos utilizadas.....	4
Persistencia de datos.....	4
<b>Conclusiones.....</b>	<b>5</b>
<b>UML.....</b>	<b>5</b>

# Introducción

Este documento está dirigido a los profesores de la cátedra con el objetivo de facilitar el entendimiento del programa.

## Prerrequisitos de Software

Antes de empezar a manipular el programa se recomienda encarecidamente tener las siguientes herramientas.

- Sistema Operativo: Windows 10/11
- Java FX: paquete correspondiente a la versión 21.0.8
- Log4j: es necesario el uso de los archivos core y api de la biblioteca
- Base de datos: uso de la biblioteca PostgreSQL; postgresql-42.2.17.jar

## Instalación y Arranque rápido

### 3.1 Clonar el repositorio

git clone [https://github.com/moises-kutnich/Colectivo\\_POO\\_2025](https://github.com/moises-kutnich/Colectivo_POO_2025)

### 3.2 Importar el proyecto en tu IDE

Importa el proyecto en tu IDE preferido. El IDE cargará automáticamente el código fuente, las librerías y los recursos de configuración.

## Patrones de diseño utilizados

### Facade (Fachada)

El patrón Facade proporciona una interfaz simplificada y unificada a un conjunto de interfaces en un subsistema complejo. Se utiliza para ocultar la complejidad interna y facilitar la interacción con un sistema más grande

### Singleton

El patrón Singleton asegura que una clase solo tenga una instancia y proporciona un punto de acceso global a ella. Es útil para componentes que deben ser únicos en toda la aplicación, como la gestión de configuraciones o conexiones.

## DAO (Data Access Object)

El patrón DAO abstrae y encapsula el acceso a la fuente de datos. Se utiliza para separar la lógica de negocio de la lógica de persistencia (cómo se leen o guardan los datos en una base de datos o un archivo).

## Factory

El patrón Factory permite la creación de objetos sin especificar la clase exacta del objeto que se va a crear. Delega la lógica de instanciación a una clase "fábrica", permitiendo que la aplicación sea flexible a la hora de decidir qué implementación concreta utilizar.

## Model-View-Controller (MVC)

El patrón MVC separa la aplicación en tres componentes interconectados: el Modelo (los datos y la lógica de negocio), la Vista (la interfaz de usuario) y el Controlador (que maneja la entrada del usuario y actualiza la Vista y el Modelo).

## Estructuras de datos utilizadas

- List (Listas): Para almacenar colecciones ordenadas. Se usa para guardar la secuencia de paradas en un recorrido, para los resultados de un cálculo y para poblar los menús desplegables de la interfaz.
- Map (Mapas): Para asociar identificadores únicos (claves) a objetos (valores). Es la estructura principal para la caché de datos de la aplicación, permitiendo un acceso instantáneo a las paradas, líneas y tramos por su ID.
- Graph (Grafo): Esta es una estructura conceptual. El proyecto no usa una clase Graph, sino que representa la topología de la red de colectivos implícitamente. Las Paradas son los nodos y los Tramos son las aristas. El algoritmo BFS opera sobre esta estructura de grafo.
- Queue (Colas): Para gestionar elementos en un orden FIFO (Primero en Entrar, Primero en Salir). Se utiliza de forma específica en el algoritmo BFS (Breadth-First Search) "Búsqueda por anchura" para explorar la red de paradas de forma ordenada.

## Persistencia de datos

Se emplearon patrones de diseño Factory y DAO para intercambiar entre dos tipos de persistencia de datos:

- Archivos de texto: Para almacenar los datos de la aplicación (paradas, líneas, tramos) como alternativa a la base de datos. Las rutas y el delimitador se configuran desde application.properties.

- Base de datos PostgreSQL: Para almacenar los datos de manera estructurada y realizar consultas SQL. La conexión a esta base de datos se configura en jdbc.properties.

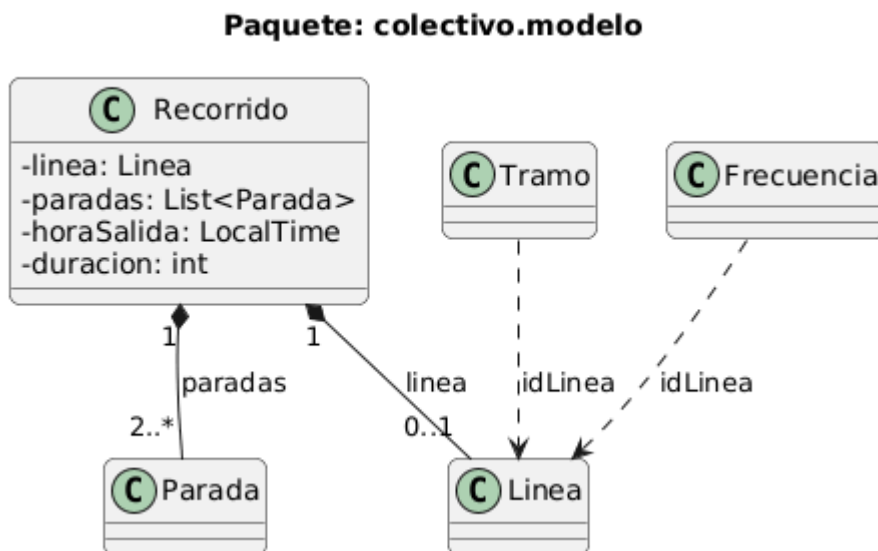
## Conclusiones

El proyecto tiene una arquitectura en capas muy limpia, que separa la Interfaz (interfaz), la Aplicación (aplicación), el Negocio (negocio) y los Datos (dao).

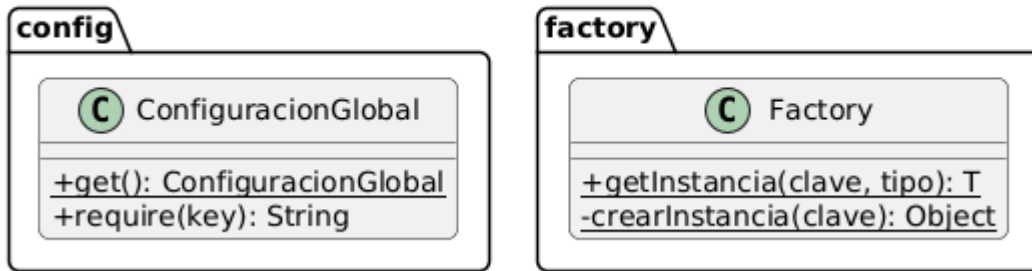
El uso de patrones como DAO y Factory es un gran acierto, ya que permite cambiar la fuente de datos (de archivos TXT a una base de datos) sin tocar el resto del código.

Se usan patrones clave como Facade (Coordinador App) para simplificar la lógica, y Singleton (ConfiguracionGlobal) para la configuración.

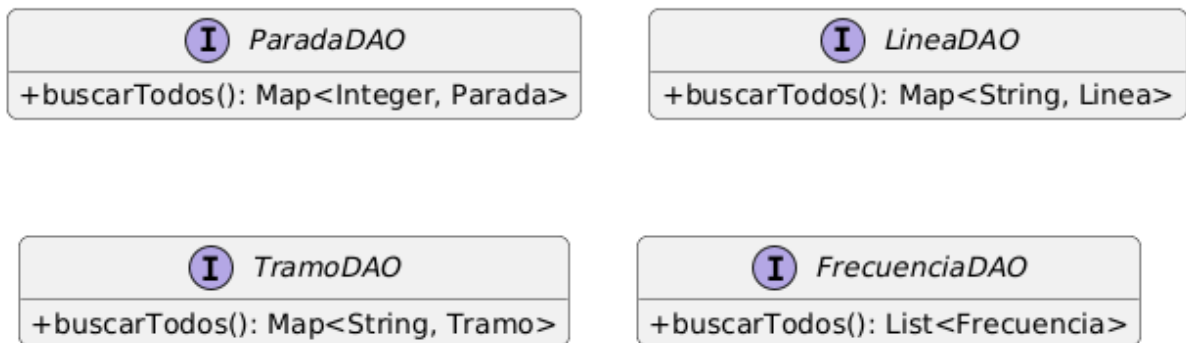
## UML



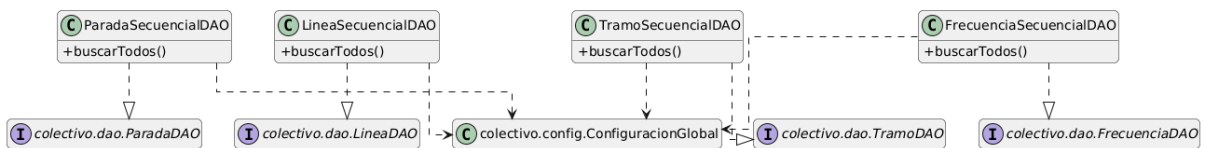
## Paquetes: config y factory



## Paquete: colectivo.dao (Interfaces)



### Paquete: colectivo.dao.secuencial



### Paquete: colectivo.dao.postgresql

