

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN – PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Proyecto: Valoraciones de Vinos

Autor: José A. Troyano

Revisor: Fermín Cruz, Mariano González, Toñi Reina

Última modificación: 26/03/2019



1 Material

Para la realización de esta práctica se dispone de los siguientes elementos contenidos en el fichero zip:

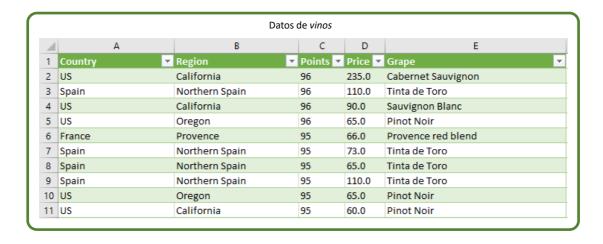
- /doc/Enunciado.pdf: fichero PDF con este enunciado
- /data/: carpeta de datos
 - /data/wine_reviews.csv: fichero CSV con datos de valoraciones de vinos
- /src/fp.vinos.test: paquete Java con las clases de test para las distintas clases que habrá que desarrollar en el proyecto
- /src/fp.utiles: paquete Java con utilidades de la asignatura

2 Datos disponibles

En este proyecto trabajaremos con datos sobre valoraciones de vinos. En estos datos encontramos solo un tipo de entidad:

• **Vino:** contiene la información relativa a la valoración de un determinado vino, con datos sobre la procedencia, precio y puntuación

Los datos están disponibles en formato CSV. En la siguiente figura se muestran las primeras líneas del fichero de datos.



3 Modelo

En el siguiente diagrama se muestran todos los elementos que habrá que implementar en este proyecto. Todos ellos se incluirán en el paquete **fp.vinos**. Los aspectos más destacables del modelo son:

- Vino: clase para implementar el tipo básico
- **Vinos**: tipo contenedor que incluye, además, algunos métodos de consulta basados en tratamientos secuenciales.
- FactoriaVinos: clase para dar soporte a la creación de objetos Vino y Vinos a partir de datos en un fichero CSV



Este diagrama ha sido generado con el plugin de Eclipse ObjectAid URL de instalación: http://www.objectaid.com/update/current

4 Ejercicios

EJERCICIO 1

Crear la clase Vino con los siguientes atributos

- pais: atributo String con el país del vino
- region: atributo String con la región del vino
- **puntos:** atributo entero con la puntuación obtenida en la valoración, los puntos deben estar entre cero y cien
- precio: atributo Double con el precio del vino, el precio debe ser mayor que cero
- uva: atributo String con el tipo de uva del vino

EJERCICIO 2

Crear los siguientes métodos de la clase **Vino** comprobando las restricciones de los atributos en los casos en los que sea necesario

- **Vino:** constructor de la clase a partir de los atributos en el orden que se indica en el ejercicio anterior
- Métodos getters: para todos los atributos de la clase
- Vino::getCalidadPrecio: propiedad derivada que se calcula dividiendo los puntos por el precio
- Vino::toString: mostrando todos los atributos
- Vino::equals: usando todos los atributos para determinar la igualdad
- Vino::hashCode: usando la misma selección de atributos que el método equals

EJERCICIO 3

Crear la clase Vinos con los siguientes atributos y métodos

- vinos: atributo con un conjunto de objetos Vino
- Vinos: constructor vacío de la clase Vinos
- Vinos: constructor de la clase Vinos a partir de un Stream de Vino
- Vinos::añadirVino: método para añadir un Vino al conjunto de vinos
- Vinos::toString: mostrando todos los atributos
- Vinos::equals: usando el atributo vinos para determinar la igualdad
- Vinos::hashCode: usando la misma selección de atributos que el método equals
- Vinos::calcularNumeroVinosPais: cuenta el número de vinos dado un país
- Vinos::obtenerVinoMejorPuntuado: busca el vino con la puntuación más alta
- Vinos::calcularVinosPorPais: diccionario con una lista de vinos por cada país
- Vinos::calcularUvasPorRegion: conjunto de uvas usadas en los vinos de una región dada
- Vinos::obtenerVinosRangoPuntos: calcula una colección de Vino solo con los vinos que estén valorados en un rango de puntos determinado por un valor mínimo y otro máximo.
 Ambos parámetros son enteros, y se debe comprobar que el valor mínimo es menor o igual que el valor máximo.
- Vinos::calcularUvasPorPais: calcula un diccionario cuyas claves son los paises y los valores el conjunto de uvas usadas en los vinos de cada país
- Vinos::calcularCalidadPrecioPorRegionMayorDe: calcula un diccionario cuyas claves son las regiones y los valores son el número de vinos cuya relación calidad/precio supera un umbral dado

EJERCICIO 4

Crear la clase FactoriaVinos con los siguientes métodos estáticos

- FactoriaVinos::parsearVino: método privado para construir un objeto Vino a partir de una línea CSV del fichero de entrada
- FactoriaVinos::leerVinos: método que devuelve un objeto Vinos a partir de la ruta del fichero en el que se encuentran los datos de los vinos