



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Lliurament 4



UNIVERSITAT DE BARCELONA

LABORATORI PROGRAMACIÓ II

Lliurament 4

Grup B00

Jeroni Carandell

Pau Bernabé **NIUB:** 20081736

Miriam Martinez **NIUB:** 20100334

Nil Viñals **NIUB:** 20100522

1/06/2018

1. Expliqueu quines classes has pogut reutilitzar del lliurament anterior per a fer aquest. Quins canvis sobre les classes reutilitzades has necessitat fer i perquè.

Hem pogut re-utilitzar totes les classes del lliurament 3, únicament hem hagut de canviar tota la vista. Això implica eliminar les classes `IniciadorAplicacio` i `AplicacioUB3` que no es basaven en una interfície gràfica i en el lloc d'aquestes afegir la nova aplicació 4 i el `JDialog` que ens permet afegir un fitxer.

2. Explica quin és el model de delegació d'events que es fa servir en el botó de reproducció de la biblioteca.

La reproducció de la biblioteca completa es divideixen en cíclica i l'aleatoria, es diferencien al `setejarContinua` o `setejarAleatoria`, dintre de la classe dades canviant així l'atribut a on ens servirà al fer el reproduir carpeta del controlador, que ara explicarem. Una vegada `setejat` l'atribut, cridarem el mètode de reproduir carpeta del controlador, que obrirà una finestra a on reproduïrem el fitxer, a continuació aquesta finestra oberta iniciarà la reproducció en que passarem per paràmetre la biblioteca i `True` com a `continua` en cas del `set` o `True` en `aleatoria` i aquest mètode cridarà el `next()` que fa que en cas de que si va en cíclica o `aleatoria` es reproduirà segons els índex indicats a través del mètode `reproduir()`.

3. Indiqueu quins tipus d'events heu fet servir al vostre codi.

Per events podem dir que és tot allò que fa a l'usuari interactuar amb l'interfície gràfica.

Els events més comuns que hem utilitzar serien els d'accionar un botó i fer una acció, uns altres molt comuns són els camps de texts que donada una entrada, agafarem el text dipositat en aquella cel·la.

Llavors en l'elecció del fitxer, sigui audio o video hem col·locat un `check` per a que fagi l'elecció del respectiu tipus.

Quan llancem alguna excepció important creem un nou panell que avisa a l'usuari de l'error que està passant en aquell moment, de manera que pot rectificar i reconduir el flux de programa correctament.

Per últim, al ser tres li hem volgut donar un toc més original fent una mena d'assistent al reproductor. Hem utilitzat `MouseEvent` per a aconseguir això. De manera que quan passem

per qualsevol botó o component de l'aplicació, ens mostrara què fa aquell component i si escau quins són els passos per a que el programa li funcioni correctament a l'usuari.

Aquí es mostren alguns d'aquests mètodes:

ActionEvents:

```
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    BotoBibliotecaActionPerformed(evt); //mostra biblioteca  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    addFileActionPerformed(evt); //afegeix fitxer a la biblioteca  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    SortirActionPerformed(evt); //tanca el programa  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    botoEliminarActionPerformed(evt); //elimina fitxer de la biblioteca  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    botoRecuperarActionPerformed(evt); //recupera dades  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    botoSaveExitActionPerformed(evt); //guarda les dades i surt del programa  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    repCiclicaBibliotecaActionPerformed(evt); //reprodueix cíclicament la biblioteca  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    repAleatoriaBibliotecaActionPerformed(evt); //reprodueix de forma aleatoria la biblioteca  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    repCiclicaAlbumActionPerformed(evt); //reprodueix cíclicament l'album  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    repAleatoriaAlbumActionPerformed(evt); //reprodueix de forma aleatoria l'album  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    playActionPerformed(evt); //repren la reproduccio  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    pauseActionPerformed(evt); //pausa la reproduccio  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    stopActionPerformed(evt); //stop
```

```
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    jumpActionPerformed(evt); //salta al següent fitxer  
}  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    afegirFAlbumActionPerformed(evt); //afegeix un fitxer a un album  
}  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    eliminarFAlbumActionPerformed(evt); //elimina un fitxer a un album  
}  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    afegirAlbumActionPerformed(evt); //afegeix un album  
}  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    eliminarAlbumActionPerformed(evt); //elimina un album  
}  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    mostrarLlistatAlbumsActionPerformed(evt); // mostra la llista dels albums en el jlist  
}  
  
public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    mostrarContenidoAActionPerformed(evt); //mostra el contingut del àlbum en el jlist  
}
```

Cada action event correspon a que l'usuari seleccioni amb el ratolí el boto escollit, quan es selecciona el boto es fa una acció. Cada actionEvent crida aquesta funció (acción performed del button).

4. Proves realitzades per comprovar el correcte funcionament de la pràctica, resultats obtinguts i accions derivades.

Per a saber que un programa funciona bé, hem de contemplar tots els casos possibles. I ho hem fet amb cada bloc de l'aplicació.

Amb la biblioteca hem provat a mostrar-la sense contingut, a afegir un fitxer igual, un de no existent i el funcionament ha sigut correcte.

Amb els àlbums al haver-hi pel mig el nom se'ns ha fet una mica més farragós. Bàsicament hem seguit el mateix procés que amb la biblioteca, però contemplant que en els àlbums si que hi podem afegir fitxers repetits. També hem provat d'afegir dos àlbums iguals, etc.

Amb els àlbums hem tingut problemes amb alguns components, no amb la mecànica que al lliurament 3 ja estava bé.



El bloc de reproducció anava com al lliurament 3. No hem tingut problemes amb els modes de reproducció, al canviar-los, ni al reproduir fitxers sols de la biblioteca.

5. Observacions generals.

La part on hem tingut potser més problemes, és la part dels àlbums. El JComboBox no agafava l'String de l'ítem seleccionat, però aquets no permetia borrar l'àlbum.

Una altre aspecte és el borrar més d'un fitxer a la biblioteca, ho feiem primer amb el `getSelectedIndex()` i posteriorment amb el `getSelectedIndices` que es basava en un array on es col·locaven els indexos seleccionats per l'usuari. Bàsicament aquests dos punts ens han sigut una mica farragosos.