

Projecte de Pràctiques

Objectius

Desenvolupament d'un projecte de software passant per les diferents etapes de la implementació. Familiarització amb l'ús d'eines informàtiques de suport a la programació. Utilització dels següents conceptes: programació orientada a objectes, programació orientada a events, programació guiada per una especificació.

Projecte

El projecte consisteix en desenvolupar un visor d'imatges. Per facilitar la realització del projecte, aquest es dividirà en diferents parts, les quals s'hauran d'assolir paulatinament per tal d'arribar a l'objectiu final.

El visor d'imatges

El visor d'imatges serà una aplicació que contindrà una biblioteca d'imatges i permetrà definir àlbums d'imatges. L'aplicació final permetrà gestionar i mostrar aquests àlbums, a més d'emmagatzemar metadades de les imatges (autor, data, lloc,...) .

Es definiran tres mòduls clarament diferenciats:

- **Vista:** Manera que tenim de veure les dades i funcionalitats de la nostra aplicació. Aquí, hi haurà les classes principals ("les que contenen el mètode main"), i les que permetran interactuar amb l'usuari (menús i interfícies gràfiques).
- **Model:** Correspon a les estructures que guardaran les dades. En aquest apartat, hi haurà tant les classes necessàries per a guardar la biblioteca d'imatges, com els àlbums amb tota la informació relacionada.
- **Controlador:** Part de l'aplicació que controla l'execució. Hi haurà per exemple algunes de les classes encarregades de visualitzar les imatges.

El desenvolupament dels diferents mòduls quedarà distribuït en lliuraments incrementals, especificats en l'apartat següent.

Programació 2. Projecte de Pràctiques

Grau d'Enginyeria Informàtica. Facultat de Matemàtiques. UB
Curs 2014-2015. Professorat: Laura Igual, Santi Seguí i Carles Franquesa

Lliuraments

Per ajudar-vos a distribuir la feina de forma temporal, s'ha dividit el projecte en 4 lliuraments. Cal haver assolit un lliurament per poder realitzar el següent.

Lliurament 1: Dissenyar i implementar una aplicació amb un menú que ens permeti gestionar fitxers dins una llista.

Lliurament 2: Dissenyar i implementar una aplicació amb un menú que ens permeti organitzar les imatges dins la biblioteca d'imatges i els àlbums, així com visualitzar-les.

Lliurament 3: Implementar les opcions d'iniciar, parar i pausar el visor de la biblioteca i els àlbums, així com altres funcionalitats de visualització amb events.

Lliurament 4: Implementar una interfície gràfica que tingui les mateixes opcions que en el cas del Lliurament 3.

Cadascun dels lliuraments del projecte vindrà guiat per un enunciat amb les especificacions necessàries. Aquests enunciats s'aniran publicant en el Campus Virtual. Els lliuraments es faran a través del Campus Virtual els dies abans de les sessions de correcció. Les dates exactes dels lliuraments també es publicaran en el Campus Virtual. Cada lliurament constarà d'una memòria seguint les indicacions que us marcarem en cada cas.

Estructuració del codi:

El codi del projecte estarà agrupat en paquets ("packages"). Tot el codi realitzat haurà d'estar dins un dels següents paquets:

[Paquet Model] edu.ub.prog2.**Cognom1Cognom2Nom**.model

[Paquet Vista] edu.ub.prog2.**Cognom1Cognom2Nom**.vista

[Paquet Controlador] edu.ub.prog2.**Cognom1Cognom2Nom**.controlador

on **Cognom1Cognom2Nom** s'ha de canviar pel vostre nom i cognoms. En cada lliurament s'especificarà en quin paquet cal incloure cada part del lliurament, i en alguns casos el nom de la classe principal.

Tot el codi de suport que es lliuri per part dels professors està dins d'un paquet anomenat:

edu.ub.prog2.utils