Práctica 2 - Sistemas Legados

19 de octubre de 2020

Índice

1.	Esfuerzos invertidos	1
2.	Instalación del emulador	1
3.	Descripción de la aplicación legada	1
	Implementación del Wrapper	1
	4.1. Modelo de datos	
	4.2. Interfaz gráfica de usuario	
	4.3. Screen scrapping	1

1. Esfuerzos invertidos

- Pedro Allué Tamargo:
- Juan José Tambo Tambo:
- Jesús Villacampa Sagaste:

2. Instalación del emulador

Para la realización de esta práctica se ha utilizado el Sistema Operativo *Ubuntu*. Para instalar el emulador $x3270^{1}$ se ejecutarán las órdenes:

```
sudo apt update
sudo apt -y install x3270
```

Estas instrucciones instalarán el emulador y las herramientas de scrapping (s3270).

Para conectar el scrapper con el mainframe se ejecutará la orden:

s3270 155.210.152.51:101

3. Descripción de la aplicación legada

La aplicación legada se corresponde con una lista de tareas. El usuario podrá añadir dos tipos distintos de tareas: tareas generales y tareas específicas.

Esta distinción implica que las tareas específicas disponen de un campo "nombre" del que no disponen las generales.

Otro punto a tener en cuenta de la aplicación legada es que las tareas guardadas durante una ejecución no son persistentes. Es decir, las tareas no se conservan de una ejecución a otra.

Poner los problemas de longitud y los espacios en las tareas.

4. Implementación del Wrapper

Se pide realizar una aplicación con interfaz gráfica que encapsule el acceso a la aplicación legada. Se ha elegido Java como lenguaje para implementar este wrapper.

4.1. Modelo de datos

El modelo de datos se compone de 2 clases (Figura **PONER NUMERO**).

PONER AQUI UML

Las clases se componen de los mismos elementos que la aplicación legada. En el caso de GeneralTask se compone de 2 campos: fecha y descripción. En el caso de SpecificTask se compone de 3 campos: fecha, nombre y descripción.

4.2. Interfaz gráfica de usuario

4.3. Screen scrapping

¹http://x3270.bgp.nu/