

INFORME YOUR TEAM

Autores:

Autores: Alejandro Jorge Lodoso

Aitor López Roncero

Índice

Contenido

1 Descripción	3
1.1 Descripción de uso	3
1.2 Descripción interna	3
1.3 Cuestiones adicionales	3
2 Aspectos Técnicos	4
2.1 Contexto y motivación	4
2.2 Estructura	4
a) LP (Lógica de Presentación).....	4
b) LN (Lógica de Negocio)	4
c) LD (Lógica de Datos)	4
d) Comun	4
e) Imágenes	4
2.3 Detalles Técnicos.....	5
2.4 Planificación	5
2.5 Documentación Javadoc	5

1 Descripción

1.1 Descripción de uso

Al ejecutar la aplicación aparece una ventana con dos botones, uno para crear un equipo y el otro para iniciar sesión, llamado continuar, si tienes un equipo creado.

Si se elige crear equipo:

La aplicación se basa en convertirse en mánager de fútbol sala, para ello sale una ventana principal donde habrá que meter los datos como DNI, nombre...

Una vez introducidos los datos, como todo equipo este también tiene equipaciones, una local y otra visitante. Cada una de ellas tendrá dos colores, serigrafiado que se escribe por teclado y publicidad la cual hay varias empresas conocidas entre las que elegir.

A continuación, se crea el escudo, de momento no hay mucha variedad, solo forma y color. En futuras actualizaciones se añadirán imágenes a los escudos.

Para acabar el registro hay que elegir el nombre del equipo y la fecha en la que se fundó.

Cada vez que se pincha en el botón siguiente o registrar se añade a base de datos los datos introducidos en la ventana.

Si se elige continuar:

Se ejecuta una ventana en la que hay que introducir el usuario, este es el DNI del mánager, y la contraseña, esta se elige al crear el mánager. Una vez iniciada la sesión se abre otra ventana que muestra los datos del equipo.

1.2 Descripción interna

Mediante las ventanas se recoge información del usuario y con la ayuda del GestorLN se llevan a LD para guardarlos en la base de datos usando el GestorBD.

Entre los tres paquetes principales ha comunicación, pero por ejemplo LD no se puede comunicar con LN.

1.3 Cuestiones adicionales

Como la aplicación no esta del todo completa aquí se manifestarán las posibles actualizaciones que se le harán a la aplicación en el futuro.

1. Poder hacer intercambios entre los diferentes equipos.
2. Añadir imágenes a los escudos.
3. Obtener sobres de jugadores mediante logros.

2 Aspectos Técnicos

2.1 Contexto y motivación

Esta aplicación se crea para hacer que la gente pueda cumplir su sueño de ser manager de un equipo de fútbol sala.

Los requisitos de la aplicación son que el usuario pueda gestionar un equipo de fútbol sala, poder controlar los jugadores de forma que elija quienes juegan y quienes necesitan descansar ya que los jugadores tendrán un atributo que indicara la forma física que tiene, a más forma física mejor jugará el partido.

2.2 Estructura

La aplicación está estructurada en diferentes paquetes los cuales son LP, LN, LD, Comun e Imágenes.

a) LP (Lógica de Presentación)

Aquí están las diferentes ventanas que verá el usuario además de las clases de UtilidadesLP y clsMenu. UtilidadesLP se usa para poder guardar en variables lo que el usuario escribe por teclado y en clsMenu están las diferentes opciones que tiene la aplicación y la recogida de datos por consola.

b) LN (Lógica de Negocio)

En este paquete están todas las clases, como clsEquipo, con las que el usuario no tiene que interactuar y tampoco tienen que interactuar con la base de datos.

Además, está la clase clsGestorLN que permite recoger los datos pedidos por pantalla que luego enviara a LD. También permite eliminar, consultar y actualizar los datos.

c) LD (Lógica de Datos)

Este paquete es únicamente para conectar con la base de datos y así poder introducir, consultar, eliminar y/o actualizar dichos datos.

d) Comun

Todas las clases que no pertenezcan uno de los paquetes anteriormente mencionados estará en este paquete ya que puede tener métodos que se aplique a más de una clase de diferentes paquetes, como por ejemplo las clases que tienen que ver con excepciones, itfProperty y las constantes.

e) Imágenes

Todas las imágenes que aparecen a lo largo de la aplicación es necesario guardarlas en algún paquete.

2.3 Detalles Técnicos

Para guardar información hasta que llegue a la base de datos se utilizan los ArrayList. No se ha utilizado el hash set ya que se ha utilizado un algoritmo a base de if's para no poder repetir datos del usuario.

La aplicación solo se puede cerrar desde la ventana principal pinchando en la x de la ventana. Si se pincha la x en cualquier otra ventana de la aplicación solo se cierra esta. Para que la aplicación no se cierre seguido de cuando se pincha en la x de la ventana principal antes de cerrarse la aplicación salta un mensaje que pregunta si quieres salir, para hacer todo eso se ha precisado de la ayuda del WindowListener.

Se han utilizado compradores para poder ordenar los datos que se quieran según un criterio, como por ejemplo nombre, DNI...

Cuando se repite un dato del usuario, mediante excepciones de tipo Exception se evita que se repita los datos y salta un mensaje avisando al usuario.

Si el usuario a la hora de consultar datos busca una propiedad inexistente saltará una excepción de tipo runTimeException y mostrará un mensaje que dirá que esa propiedad no existe.

2.4 Planificación

Se han dado problemas como perdida de información del proyecto. Se tuvo que reorganizar el repositorio y al hacerlo se perdieron varias clases del proyecto, pero se pudo recuperar volviendo a dejar las cosas como estaban antes de reorganizar el repositorio.

Al introducir la librería JDatePicker algunas clases, sobre todo de ventanas, se perdieron y se tuvo que pedirle al profesor Javier Cerro que nos ayudara a recuperar la aplicación.

La base de datos ha llevado mucho tiempo ya que las queries no se escribían correctamente en lenguaje SQL.

2.5 Documentación Javadoc

Se ha generado documentación javadoc explicando el para que de cada método y variable.