



Diseño y Mantenimiento del Software

Práctica 1

Lista de la compra

Alumnos:

1.- Raúl Negro Carpintero

2.- Mario Núñez Izquierdo

Tabla de contenido

MEMORIA 3

Gestor 3

Modelo..... 3

Persistencia 3

INSTRUCCIONES 3

Desde Eclipse..... 3

Sin IDE..... 4

MEMORIA

Hemos dividido la aplicación en 3 paquetes: *gestor*, *modelo* y *persistencia*.

Gestor

Dentro del paquete *gestor* tenemos dos clases: *Gestion* y *TextIO*. La primera contiene el programa principal, el cual se encarga de cargar el fichero csv con los productos de la lista guardados con anterioridad; y de dar comienzo al menú de la aplicación. También tiene métodos para modificar la lista de la compra. Como observación, hemos implementado los métodos *modificarCantidad* y *marcarComprado*, de manera que eliminan el producto en caso de introducir 0 como nueva cantidad y en caso de marcar un producto como comprado.

La clase *TextIO* se encarga de imprimir el menú y pedir las opciones al usuario.

Modelo

Dentro del paquete *modelo* tenemos tres clases: *ListaCompra*, *ListaFavoritos* y *Producto*. *ListaCompra* se encarga de crear la estructura en la que guardamos los productos y aporta los métodos para manipularla.

Producto contiene la estructura de los objetos que vamos a almacenar en la lista de la compra. También aporta métodos para leer los atributos de los productos y un método para modificar su cantidad.

ListaFavoritos creará la estructura en la que almacenaremos los productos que el usuario elija como favoritos. No es requisito de esta entrega, por lo que su implementación no está acabada.

Persistencia

Este paquete contiene la clase *Persistencia* que se encarga de importar y exportar los datos almacenados en la lista de la compra desde/a un fichero csv.

INSTRUCCIONES

La aplicación se ha desarrollado bajo Java 8, la versión 1.8.0_121 del jdk y la versión 1.8.0_151 del jre.

Desde Eclipse

Importar el proyecto y ejecutar el *main* ubicado en el paquete *Gestor*, clase *Gestion*.

Sin IDE

Descargar el proyecto y navegar hasta la ubicación del archivo *ejecutable.jar*. Para ejecutarlo, tanto desde el Símbolo del Sistema de Windows como desde la terminal de MacOS (suponemos que en Linux es igual), ejecutar el comando “java -jar ejecutable.jar”.