

ReproductorUB

Lliurament 4

18/05/2020

Programació II

Manuel Hernández Alonso

Roger Anyor Grasa

Informe del Lliurament 4

Índex

1. Introducció
2. Anàlisi
3. Desenvolupament
4. Preguntes del enunciat
 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.*
 2. *Explica quin és el model de delegació d'events que es fa servir en el botó de reproducció del repositori.*
 3. *Indiqueu quins tipus d'events heu fet servir al vostre codi*
5. Resultats i conclusions

Introducció

L'objectiu d'aquest lliurament és la traducció del programa a una interfície gràfica que permeti al usuari interactuar amb totes les opcions del programa amb una finestra de Windows com altres programes com calculadores, reproductor VLC, etc.

Anàlisi

Per fer la interfície del Reproductor necessitarem crear un layout amb diferents botons amb les opcions que oferia el programa quan es opera en consola. Necessitarem probablement associar les diferents accions als botons i fer diferents esdeveniments que aturi la reproducció, la resumeixi o per afegir nous fitxers.

Desenvolupament

Per aquesta practica hem hagut de crear un JFrame anomenat AplicacióUB4 el qual s'ha li han afegit els diferents botons i llistes amb les diferents funcionalitats.

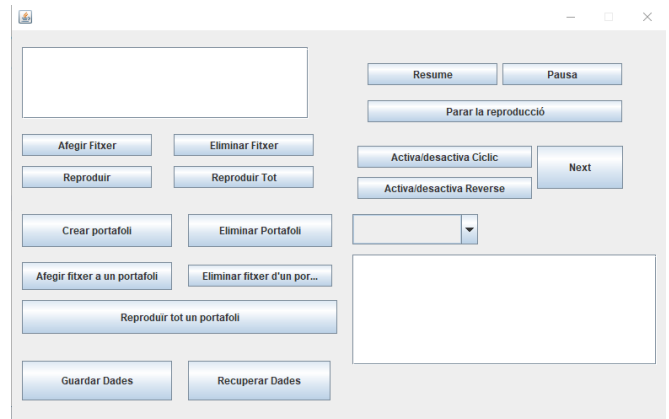
Vam dividir el treball en quatre parts

- 1- El primer que vam fer va ser aplicar els botons i la llista que ens permetria treballar amb el repositori i poder veure els arxius que hi ha en ell. Per això, vam implementar 4 botons i una llista. Aquest 4 botons tenen associat un event de actionPerformed que crida a través dels controladors a diferents mètodes i alhora actualitzen la llista perquè es vegi reflectit.
- 2- El següent va ser implementar els botons de control de la reproducció, simplement són botons que se'ls hi te associat els mètodes que criden els mètodes de controlador.
- 3- Finalment i la part més complexa va ser la dels portafolis.

Ja que s'ha de fer una ComboBox la qual ha de estar relacionada amb una llista que mostrara els fitxers que hi ha dintre del portafoli. Els botons agafaran la informació del element seleccionat i dependent del que hi hagi fara una acció o una altre.

I finalment Guardar i recuperar Dades on simplement es crida al mètode.

- 4- Per últim , tots els mètodes si hi ha algun error obrirà un JDialog amb el missatge d'error .



Preguntes del enunciat

- *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 reutilitzat totes les classes excepte el reproductorUB, també hem fet una variant del showRepositori per mostrar un string amb menys informació sobre els arxius (showRepositoriChiquito).

- *Explica quin és el model de delegació d'events que es fa servir en el botó de reproducció del repositori.*

El model de delegació d'events que fa servir el botó de reproducció es el actionPerformed.

- *Indiqueu quins tipus d'events heu fet servir al vostre codi*

Només hem fet servir el actionPerformed pels events al codi.

Resultats i conclusions

Hem fet les proves amb tots els botons, intentant cercar per bugs que poguessin haver al codi. Hem utilitzat correctament totes les funcions que ofereix el programa. A més hem testejat la ventana d'errors quan, per exemple, es borra un arxiu del disc dur que està al repositori.