**Memoria Practica ()**

Accés a Dades

Andreu Sanz Sanz

Tabla de continguts

[Que 2](#_Toc147573399)

[Per a que 2](#_Toc147573400)

[Pseudocòdic 3](#_Toc147573401)

[Com 4](#_Toc147573402)

[Conclusió 4](#_Toc147573403)

# Que

La feina consisteix a crear una estructura bàsica que en permetrà, una volta finalitzat el curs, tindre una aplicació que ens permetera gestionar un centre de formació. Aquesta primera practica consistira en crear un sistema bàsic que permetrà donar de alta i matricular alumnes en mòduls, crear eixos mòduls i, una volta fet això, de poder avaluar, ficar notes a eixos mòduls (almenys 3 notes)

De moment treballarem a memòria, no escriurem a disc.

# Per a que

Per a tindre la base del programa, ja que anem a treballar en aquest projecte durant tot el curs, a més a més per a veure realment quant sabem de Java, ja que és un projecte llarg i amb un cert nivell de complicació. També és útil per a aprendre a organitzar-nos per a altres projectes realment grans i aprendre a gestionar l'ús de diferents tipus de classes més genèriques.

# Pseudocòdic

**Clase ReadClient:**

Atributos:

- sc (objeto de tipo Scanner para leer desde la consola)

Constructor ReadClient():

Inicializar el atributo sc con un nuevo objeto de tipo Scanner(System.in)

Método bufferClear():

Limpia el buffr

Método pedirInteger(msg):

Repetir mientras repit sea verdadero:

Establecer repit como falso

Mostrar el mensaje msg

Intentar leer un número entero desde la entrada estándar y almacenarlo en la variable num

Si se produce una excepción InputMismatchException:

Mostrar un mensaje de advertencia indicando que se debe introducir un número entero

Descartar la entrada incorrecta llamando a sc.next()

Establecer repit como verdadero

Devolver num (el número entero leído)

Método pedirDouble(msg, min, max):

Repetir mientras repit sea verdadero:

Establecer repit como falso

Mostrar el mensaje msg

Intentar leer un número decimal desde la entrada estándar y almacenarlo en la variable num

Si se produce una excepción InputMismatchException:

Mostrar un mensaje de advertencia indicando que se debe introducir un número decimal

Descartar la entrada incorrecta llamando a sc.next()

Establecer repit como verdadero

Si min y max no son nulos y num está fuera del rango:

Mostrar un mensaje de advertencia indicando que se debe introducir un número dentro del rango [min, max]

Establecer repit como verdadero

Devolver num (el número decimal leído)

Método pedirString(msg):

Repetir mientras repit sea verdadero:

Mostrar el mensaje msg

Establecer repit como falso

Intentar leer una línea de texto desde la entrada estándar y almacenarla en la variable str

Si str es nulo o una cadena vacía:

Mostrar un mensaje de advertencia indicando que no se pueden dejar campos vacíos

Establecer repit como verdadero

Devolver str (la cadena de texto leída)

# Com

En primer lloc, començaré parlant de les meues classes generals:

Sobre la meua classe **Colors**, simplement es tracta d'una classe on es troben les variables per definir un color en la consola. A més, tinc tres funcions per escriure per la consola segons el tipus de missatge que siga: un error (roig), un warning (cian) o un ok (verd). El groc es representa com cian ja que en una consola amb fons blanc és més complicat llegir el warning.

# Conclusió

En conclusió, aquesta pràctica m'ha sigut de gran utilitat per repassar àmpliament la programació en Java. A més, la creació de les classes 'ReadClient' i 'Colors' em serà de molta ajuda en futures pràctiques. Espere no haver de corregir molts errors en aquest codi en particular. També confie en què les pròximes pràctiques no siguen tan extenses com aquesta i que, donat que en les següents només s'han de modificar parts del codi, no haja de fer canvis significatius ni dedicar-l’hi moltes hores.