

DESARROLLO DE INTERFACES

Práctica Grupos

Curso 2018/2019

Pablo González González

IES Juan José Calvo Miguel



Sumario

1.Introducción.....	3
2.Requisitos funcionales básicos.....	3
3.Otras tareas a realizar.....	4
4.Detalles sobre la implementación.....	5
5.Entrega y corrección.....	6



1. INTRODUCCIÓN

La aplicación a realizar será un sencillo cliente de Twitter multiplataforma. Para ello, tendremos que conectarnos a la API de Twitter e interactuar con ella. Disponemos de varias librerías que nos facilitarán el trabajo, entre ellas twitter4j (<http://twitter4j.org>). Con una librería de este tipo ya tenemos programadas todas las operaciones básicas que se pueden realizar (publicar un nuevo tweet, ver tweets recientes, etc). Solo nos restará por tanto, programar el entorno gráfico de nuestra aplicación.

En la especificación que aparece a continuación, se muestran una serie de requisitos básicos que tendrá nuestro cliente de Twitter. Evidentemente, no está de más que se incluyan otras funcionalidades que permitan una interacción más cómoda y funcional con la red social.

Resulta un objetivo muy importante en esta práctica, realizar una aplicación que sea usable. Para ello se recomienda hacer un diseño previo y no empezar a programar hasta que se tenga clara esta parte.

2. REQUISITOS FUNCIONALES BÁSICOS

Inicio en la aplicación

- La aplicación comenzará solicitando un usuario y contraseña con el que se conectará a Twitter. Hasta que el usuario no se conecte correctamente, no podrá continuar en la aplicación.
- Se permitirá al usuario guardar el usuario y contraseña para usos posteriores. Estos datos se guardarán en disco con algún tipo de encriptación.
- Aunque haya una contraseña guardada, siempre se podrá iniciar sesión como un usuario diferente cuando se desee.

Pantalla principal

- En la pantalla principal se podrán ver los últimos tweets que han publicado las personas a las que seguimos.
- Se podrá leer el texto completo de cada tweet.



- Se podrá retwittear un tweet de la lista.
- Si en un tweet aparece referenciado un usuario, tendremos la opción de seguir a ese usuario.
- En la pantalla principal se mostrarán los 10 trending topics más populares en el momento. Pulsando en uno de ellos hará el mismo efecto que si buscásemos ese hashtag en el buscador (ver más adelante).
- La información de la pantalla principal se refrescará cada 10 segundos automáticamente aunque también habrá un botón para refrescarla de manera manual.

Publicar un nuevo tweet

- La aplicación debe permitir publicar un nuevo tweet (mensaje de 140 caracteres).

Seguidores y seguidos

- Se podrá ver una lista de los seguidores que tiene la cuenta.
- Se podrá ver una lista de las personas a las que se sigue desde una cuenta.

Búsquedas

- La aplicación permitirá la búsqueda de tweets que hablen sobre un tema determinado a través de hashtags.
- La aplicación permitirá buscar usuarios por su nombre, pudiendo ver que tweets han publicado.

3. OTRAS TAREAS A REALIZAR

Informes

- La aplicación permitirá mostrar un informe en PDF con todos los tweets que hemos publicado entre dos fechas a elegir.
- La aplicación permitirá mostrar un informe en PDF con la lista de seguidores que tiene una cuenta y la lista de personas a las que se sigue.



- La aplicación permitirá mostrar un informe en PDF con los tweets de un usuario a elegir (pedirlo en un JTextField)

Sistema de ayuda

- Se creará e integrará un sistema de ayuda en la aplicación utilizando JavaHelp. La ayuda deberá ser sensible al contexto y cubrir toda la funcionalidad de la aplicación. La ayuda también será accesible de modo general desde el menú de la aplicación.

Sistema de pruebas

- Se creará un sistema de pruebas que permita comprobar la funcionalidad básica del API de Twitter. Un caso de prueba podría ser, publicar un tweet de prueba y verificar que este tweet realmente se ha publicado.
- Crear dos pruebas más (a vuestra elección), destinadas a verificar el correcto funcionamiento del API.

Distribución de la aplicación

- Crear un instalador para que la aplicación se pueda instalar en otro ordenador.
- El instalador debe de preguntar en que ruta queremos instalar la aplicación.
- La aplicación debe funcionar correctamente una vez instalada sin la necesidad de realizar ningún otro proceso.

4. DETALLES SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN

- La implementación de la aplicación se realizará en Java utilizando Swing.
- La aplicación no tendrá ningún tipo de persistencia ya que todos los datos los extraerá del API de Twitter.
- Para almacenar el código fuente de la aplicación se utilizará un sistema de control de versiones.



5. ENTREGA Y CORRECCIÓN

La práctica se entregará y se corregirá en clase con el profesor el **antes del examen final de la segunda evaluación**. En la corrección estarán presentes todos los miembros del grupo y el profesor realizará preguntas sobre el trabajo realizado. Los puntos que se evaluarán serán los siguientes:

- Funcionalidad conseguida (4 puntos).
- Usabilidad de la aplicación (2 puntos).
- Informes (1 puntos).
- Sistema de ayuda (1 punto).
- Batería de pruebas (1 punto).
- Creación del instalador (1 punto).