

9.- Guía de uso

9.1.-Introducción

En esta sección se van a tratar los pasos previos necesarios antes de ejecutar el código de la aplicación.

9.2.-Librerías a incluir

Debido al uso de código XML y el framework de Castor es necesario incluir las siguientes librerías en el proyecto:

- common-logging-1.1
- castor.jar
- xalan-2.0.1.jar
- xerces-1.4.3.jar

Las dos primeras librerías permiten el uso de Castor, y las dos siguientes son necesarias para que Castor lleve a cabo sus funciones.

Por otro lado, la librería se ha implementado como un archivo .jar, denominado Libreria.jar, para permitir la incorporación a otros proyectos que usen el mismo modelo de datos. En nuestro caso, es necesario incluirla en la aplicación.

Dichas librerías se incluyen en el CD del proyecto en la carpeta lib;

9.3.-Creación de la base de datos

El primer paso debe ser la creación de la base de datos. Como gestor de la base de datos se ha empleado Microsoft Access. Para realizar la conexión a una base de datos ODBC, es necesario crear un perfil DSN desde el panel de control y posteriormente acceder a la base de datos a partir del nombre del perfil. En el perfil DSN lo que se hace es indicar el driver ODBC a utilizar, así como el archivo o archivos del origen de datos. Estos son los pasos a llevar a cabo para configurar un perfil DSN.

1. Ir al Panel de Control.
2. Hacer doble-click en el icono de Fuentes de datos ODBC.
3. Aparece ahora la pestaña DSN usuario seleccionada. Para crear un nuevo perfil, hacer click en Agregar.
4. Ingresar el controlador que se va a usar en el nuevo perfil. Será Microsoft Access Driver (*.mdb).
5. Dar un nombre al origen de datos y especificar el archivo .mdb de origen. Aceptar, y ya está creado un perfil con el que comenzar a programar.

En la primera ejecución del código deberá crearse la base de datos mediante el método CreateBD() de la clase Local.PID.DataBase.DB_Manager. Posteriormente dicha llamada pasará a ser comentada, teniéndose que repetir solamente si borramos la base de datos.

9.4.-Estructura de carpetas

Como ya se ha expuesto anteriormente, como salidas y entradas del código que se presenta en este proyecto nos encontramos una serie de documentos XML. Dichos documentos, para una mejor comprensión se organizan en carpetas que indican su contenido.

Las carpetas deben encontrarse en el elemento raíz del proyecto, es decir, donde el código vaya a producir su salida, ya que en las referencias a ellas no se ha creado la ruta completa sino a partir de dicho punto. Son:

- documentos\basicTypes: recoge la salida del programa Prueba.java
- documentos\entradas: recoge la entrada al programa Prueba2.java
- documentos\intermedios: recoge los ficheros intermedios creados en la ejecución de Prueba2.java
- documentos\salidas: recoge la salida del programa Prueba2.java

Antes de ejecutar el código se debe comprobar la existencia de dichas carpetas.

Por otro lado los mapas de castor también han sido referenciados de la misma manera, por lo que se debe asegurar que se encuentren en la carpeta public_html dentro del elemento raíz del proyecto.