

Acceso a datos - 2324

[Área personal](#)

[Mis cursos](#)

[FORMACIÓN PROFESIONAL 23/24](#)

[CIFP CARLOS III](#)

[CGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma 23/24](#)

[Segundo\(DAM\)](#)

[Acceso a datos - 2324](#)

[1ª CONVOCATORIA](#)

[Tarea para AD05 2022-2023 --> DB4O](#)

Tarea para AD05 2022-2023 --> DB4O

Tarea para AD05.

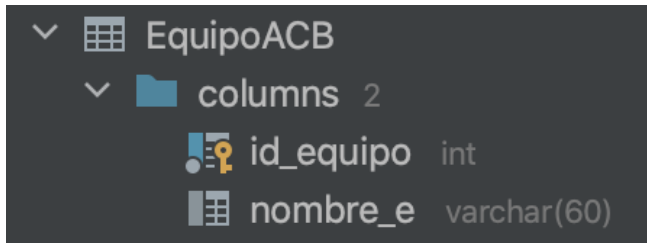
Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

La empresa que ha diseñado para la liga ACB, la aplicación que usaba **Hibernate**, para gestionar las plantillas de los equipos que disputan dicha competición, ha decidido, realizar una "migración" a una BBDD orientada a objetos (DB4O).

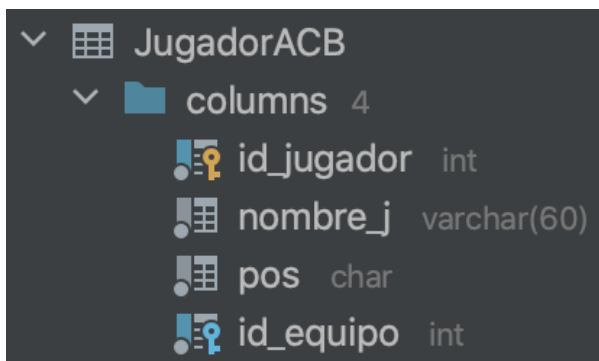
- **EquipoACB**

- id_equipo: Primary Key



- **JugadorACB**

- id_jugador: PRIMARY KEY
- id_equipo: FOREIGN KEY (a EquipoACB(id_equipo))



A partir de la información previa que se tiene sobre las tablas usadas en la BBDD relacional. Se pide:

Redacta un documento donde se explique el proceso seguido para la realización de la práctica.

Realiza un proyecto Java llamado *Apellido1_NombreAlumno_DB4O*

1. Crea la base de datos.
2. Crea los objetos necesarios.
3. El programa debe tener un menú con las siguientes opciones:
 1. Crear un nuevo equipo
 2. Añadir un nuevo jugador
 3. Mostrar el nombre de todos los equipos
 4. Actualizar el nombre de un equipo
 5. Borrar un jugador

EXTRA

Para conseguir alcanzar un **10** de nota, se debe realizar alguna de las siguientes opciones:

1. *Habilitar la opción de fichajes.* Un jugador podrá cambiar de equipo. Se mostrará un mensaje indicando "El jugador X ha sido transferido del equipo A al equipo B"
2. Opción *eliminar* un equipo. Debes comprobar que no tenga jugadores asociados, o en caso contrario, debes pedir confirmación para eliminar a los jugadores previamente.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

1. Crea la base de datos (0,5 puntos)
2. Crea los objetos necesarios (2,5 puntos)
3. El programa debe tener un menú con las siguientes opciones (4 puntos):
 1. Crear un nuevo equipo
 2. Añadir un nuevo jugador
 3. Mostrar el nombre de todos los equipos
 4. Actualizar el nombre de un equipo
 5. Borrar un jugador
4. Extra (2 puntos)
5. Documento explicativo (1 punto)

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Ordenador con procesador de textos y el entorno NetBeans/IntelliJ instalado.

DB4O jar.

Conexión a Internet.

Consejos y recomendaciones.

Se pretende poner en práctica los conceptos aprendidos, de la forma más clara posible.

Para ello, se recomienda no extenderse mucho en las respuestas y dar prioridad en el orden de secuencia de pasos indicando siempre el objetivo que se persigue con cada uno de ellos.

Indicaciones de entrega.

Fecha máxima de entrega: 28/05/2023 a las 23.55h.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. Además, debes entregar el proyecto exportado en un fichero **.zip**. Puedes comprimir todo en un fichero único llamado:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la cuarta unidad del M.P. de AD**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_AD05_Tarea

Estado de la entrega

Estado de la entrega No entregado

Estado de la calificación Sin calificar

Fecha de entrega domingo, 28 de mayo de 2023, 23:59

Tiempo restante **La Tarea está retrasada por: 109 días 20 horas**

Última modificación -

Comentarios de la entrega [+ Comentarios \(0\)](#)

Actividad previa

[◀ Tarea para AD04 2022-2023 --> Hibernate](#)


Ir a...

Siguiente actividad

[Tarea para AD05-2 2022-2023 --> Postgre ►](#)

Mantente en contacto

Dirección General de Formación Profesional e Innovación

 [Resumen de retención de datos](#)

 [Descargar la app para dispositivos móviles](#)

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS 

El tema fue desarrollado por  por [conecti.me](#)