Acceso a datos - 2324 <u>Área personal</u> Mis cursos <u>FORMACIÓN PROFESIONAL 23/24</u> <u>CIFP CARLOS III</u> <u>CGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma 23/24</u> <u>Segundo(DAM)</u>. <u>Acceso a datos - 2324</u> <u>1º CONVOCATORIA</u> <u>Tarea para AD04 2023-2024 --> Hibernate</u>

Tarea para AD04 2023-2024 --> Hibernate

Tarea para AD04.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

La liga ACB ha creado una aplicación que usa **Hibernate**, para gestionar las plantillas de los equipos que disputan dicha competición. Las tablas creadas en la BBDD **MySQL** son las siguientes:

EquipoACB

o id_equipo: Primary Key

```
✓ Ⅲ EquipoACB
✓ ► columns 2
I id_equipo int
I nombre_e varchar(60)
```

JugadorACB

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



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

Realiza un proyecto Java llamado Apellido1_NombreAlumno.

- 1. Crea la base de datos y conéctala a la aplicación.
- 2. Configura todos los ficheros necesarios.
- 3. Crea las entidades necesarias.
- 4. 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 "<mark>El jugador</mark> X <mark>ha sido transferido del equipo A al equipo B</mark>"

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.

Se adjunta el fichero mysql-connector-java-8.0.20.jar conector de MySQL.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

- 1. Crea la base de datos y conéctala a la aplicación (0,5 puntos)
- 2. Configura todos los ficheros necesarios. Activa la opción show_sql (0,5 puntos)
- 3. Crea las entidades necesarias (1 punto)
- 4. El programa debe tener un menú con las siguientes opciones (5 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
- 5. Extra (2 puntos)
- 6. Documento explicativo (1 punto)

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

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

Conector MySQL.

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:

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 <u>MP</u> de <u>AD</u>, debería nombrar esta tarea como...**

sanchez_manas_begona_AD04_Tarea

mysql-connector-java-8.0.20.zip 13 de enero de 2023, 12:29

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	sábado, 20 de enero de 2024, 23:59
Tiempo restante	2 días 6 horas
Última modificación	
Comentarios de la entrega	★ Comentarios (0)

	Todavía no has realizado una entrega.	
	Actividad previa ■ Examen para AD07. 	
Ir a		
	Siguiente actividad Tarea para AD02 ▶	

Mantente en contacto

Dirección General de Formación Profesional e Innovación

🗀 Resumen de retención de datos

🗓 Descargar la app para dispositivos móviles

