

Ciclo/Módulo	DAM - DAW / PROGRAMACIÓN
Ordinaria - 3ª Evaluación	Examen Práctico
Duración: 80 minutos	Puntuación: 6 puntos

## Normas de realización

- La entrega se realiza mediante un único fichero llamado ***EXPR\_DAM/DAW\_Apellido\_Nombre.zip***  
En dicho archivo comprimido se entregará el proyecto completo de Netbeans.
- Todo examen entregado fuera de plazo no será corregido.
- Se permite el uso de los códigos **realizados por el propio alumno en clase**, así como el apoyo del API de Java en caso de ser necesario.
- Todo alumno que tenga abierto otro contenido que no sea el indicado en el punto anterior o que copie de otro alumno será expulsado del examen.
- No se podrá abandonar el aula antes de que hayan transcurrido 30 minutos del comienzo del examen.

## Enunciado

Escribe un programa en Java para la gestión de los **juegos educativos** de una **juguetería**.

Para cada juego hay que guardar los siguientes campos: código (entero), nombre (String) y precio (float).

Dentro de estos juguetes existen dos tipos:

- Juego de mesa:** atributos adicionales: marca, tipo (ambos String).
- Juego de construcción:** atributos adicionales: tipo de bloques (String).

Escribe las clases necesarias para la gestión de dichos elementos, implementando una relación de **herencia** entre ellas. Cada clase debe disponer de constructor, permitir establecer y recuperar el valor de sus atributos y tener un método que facilite mostrar la información de un objeto por pantalla.

Así mismo, debes crear otra clase principal para la gestión de la juguetería que permita realizar las siguientes tareas:

- **Dar de alta un juego:** Para ello primeramente se solicitarán todos los datos del juego y se creará el objeto juego correspondiente (juego de mesa o juego de construcción). A continuación el juego se almacenará en una base de datos.
- **Consultar los juegos existentes:** Preguntará el tipo de juego y mostrará los juegos de ese tipo almacenados en la BD.
- **Cambiar el precio de un juego:** Preguntará el tipo de juego y mostrará los juegos de ese tipo almacenados en la BD, solicitará el código del juego que se quiere modificar y el nuevo precio y se actualizará dicho dato en la BD.
- **Salir del programa.**

Se pide implementar un programa que resuelva el caso anteriormente descrito teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Los datos deben almacenarse en una base de datos en **MySQL** usando **jdbc** para la conexión. La **BD** debe llamarse **jugueteria** y tendrá dos tablas llamadas **juegos\_mesa** y **juegos\_construccion** con los campos correspondientes. **Tanto la BD como las tablas se deben crear al inicio del programa si no existen.**
- La entrada de datos se realizará con la clase Scanner.
- Se debe realizar el control de excepciones asociado a la gestión de la BD, el resto no es necesario.
- Será fundamental dividir el problema en distintos métodos que deben estar comentados en su cabecera para una mejor organización y lectura del código.