ACTIVIDADES REPASO MANEJO DE CONECTORES

1. Rellena las siguiente tabla

|  |  |
| --- | --- |
| Base de datos | Librería java necesaria para la conexión |
| SQLite | sqlite-jdbc-3.27.2.1.jar |
| Apache Derby | derby.jar |
| HSQLDB | hsqldb.jar |
| H2 | h2-1.4.200.jar |
| MySQL |  |
| DB4o | db4o-7.2.44.10827-osgi.jar |
| Access | ucanaccess-4.0.4.jar |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Base de datos | Nombre Driver | URL |
| SQLite | org.sqlite.JDBC | jdbc:sqlite:rutaBaseDeDatos |
| Apache Derby | org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver | jdbc:derby:rutaBaseDeDatos |
| HSQLDB | jdbc:hsqldb:file:test | jdbc:hsqldb:rutaBaseDeDatos |
| H2 | jdbc:h2:./test | jdbc:h2:rutaBaseDeDatos |
| MySQL |  | jdbc:mysql://localhost:3306/baseDeDatos |
| Access | net.ucanaccess.jdbc. |  |

1. Crea las siguientes tablas:

|  |  |
| --- | --- |
| **PRODUCTOS** | **CLIENTES** |
| **ID** numerico , clave primaria | **ID** numerico , clave primaria |
| **DESCRIPCION** varchar(50), no nulo | **NOMBRE** varchar(50), no nulo |
| **STOCKACTUAL** numerico | **DIRECCION** varchar(50) |
| **STOCKMINIMO** numerico | **POBLACION** varchar(50) |
| **PVP** numerico | **TELEF** varchar(20) |
|  | **NIF** varchar(10) |

|  |
| --- |
| **VENTAS** |
| **IDVENTA** numerico , clave primaria |
| **FECHA\_VENTA** date, no nulo |
| **ID\_CLI** numerico, c. ajena a CLIENTES |
| **ID\_PROD** numerico, c. ajena a PRODUCTOS |
| **CANTIDAD** numerico |

Crea un programa en java para llenar con valores las tablas PRODUCTOS y CLIENTES. A la hora de llenar las tablas indicaremos sobre qué base de datos (MySQL, SQLITE,Apache Derby) queremos que se inserte el valor que le pasamos.

Puedes crear los métodos y clases que sean necesarias. El programa se realizará en entorno visual.

1. Ahora crea un programa que inserte ventas en la base de datos de VENTAS. Necesitaremos:
   * indicar a que BD nos vamos a conectar
   * un ID de venta
   * un ID de cliente
   * un ID de producto
   * y una cantidad de ese producto

AMPLIACIONES:

* Realiza las comprobaciones necesarias y devuelve si hay o no error, y el mensaje de error