# Práctica Intermodular – Proyecto Completado

La **Práctica Intermodular** ha sido desarrollada con éxito, integrando diversas áreas del desarrollo de software y sistemas informáticos. A través de este proyecto, se han aplicado conocimientos clave en programación, bases de datos, lenguajes de marcas, entornos de desarrollo y despliegue en la nube.





```
38
         OPHOGE SOCCOLROFT JORGOUS : WER TOT COMME
28
         Co loorder directoroprotections, social and social
         Oscoo endul franctinge four early mouses the
23
         Couseagar yes istinged - Juny too other as weet become
23
        OSCOODEDUCKPOODS... 1909/2 [Links.]
28
      C-Closo Acidenson .. fanor - 3
      - ID .. JONET. SORR YOU'S ALLEGORIES AND DONNERS
23
      gramiano seef lengta . not seef lines .
23
      TESTE DO GOR SERVES NES ROLOMON ... PRESE
83
```

### Programación (Ruben-P77)

1 Creación de la clase DataBaseManager.java

Para la gestión de la base de datos.

2 Desarrollo de Main.java

Con un menú interactivo que permite consultar datos del elemento raíz, acceder a la lista de entidades principales y secundarias, y consultar información cargada en memoria a través de objetos y listas de objetos.

Implementación de manejo de excepciones

Asegurando estabilidad en la ejecución.

### Bases de datos (Claudiakurakurita)

### Diseño del diagrama entidadrelación (E/R)

Estructuración completa de la base de datos.

#### Creación del script SQL

- Borrado previo y creación de la base de datos
- Generación de tablas y relaciones entre entidades
- Inserción de datos de prueba

#### Implementación de PL/SQL

- Un trigger que añade automáticamente la fecha de creación de los registros
- Una función o trigger que actualiza automáticamente un campo numérico

# Lenguaje de marcas (PepeJEJEJ)

#### Memoria explicativa

Creación de una **memoria explicativa** sobre la práctica.

### Etiquetas semánticas

Implementación de **etiquetas semánticas** para mejorar accesibilidad.

#### Tablas HTML

Uso de **tablas HTML** para la organización de datos.

### JavaScript

Programación en **JavaScript**, incorporando manipulación del **DOM** para la actualización dinámica de contenido, manejo de **eventos** para mejorar la interactividad, y uso de **funciones de cadenas de texto** para procesamiento de datos.

#### CSS

Aplicación de CSS para la estilización de la interfaz.

### Entornos de desarrollo (zetinia)

Diagrama de casos de uso

Creación del diagrama de casos de uso, detallando las interacciones del sistema.

Ramas por funcionalidad

Uso de ramas por funcionalidad en el repositorio Git.

Commits frecuentes

Realización de commits frecuentes y con mensajes claros.

Consolidación en main

Consolidación de la versión final en la rama main.

Documentación en Markdown

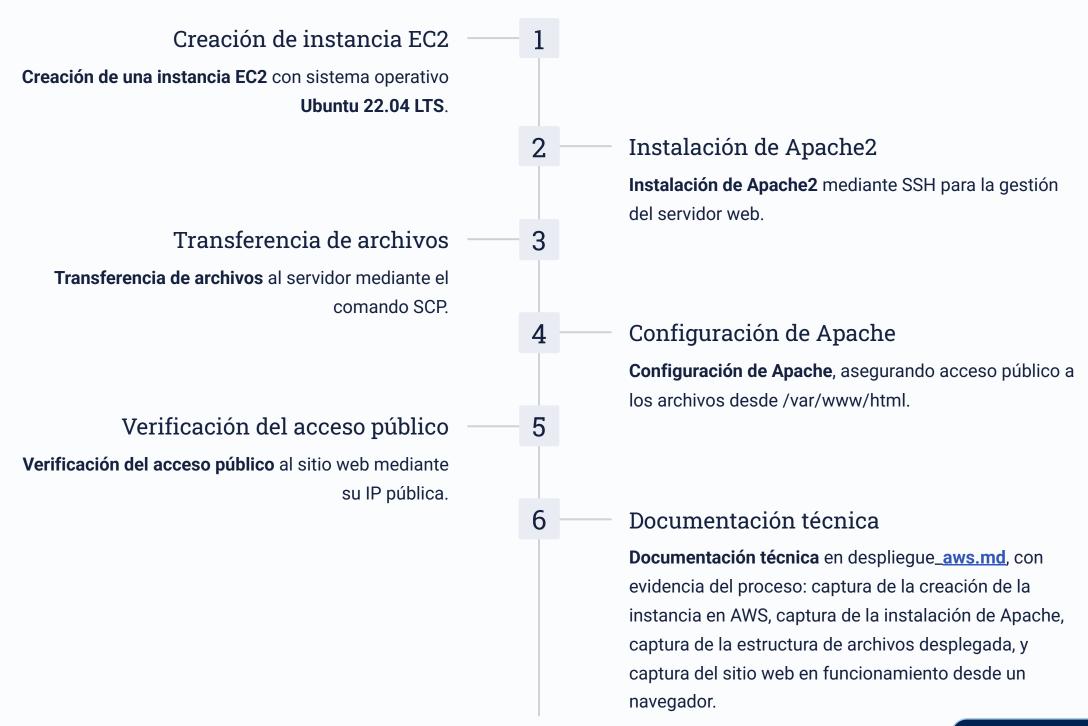
Documentación del historial de trabajo en **Markdown**, incluyendo capturas del diagrama de casos de uso y registro de commits y merges (git log).

2

3

4

# Sistemas informáticos (JP)



### Conclusión

Este proyecto ha logrado integrar cada una de las áreas requeridas, permitiendo una comprensión práctica del desarrollo de software y su despliegue en un entorno real. La combinación de programación, bases de datos, desarrollo web y sistemas en la nube ha proporcionado un resultado sólido y funcional.

