

UD1.PRACTICA3

En el caso de que esta práctica sea entregada más tarde de la fecha indicada, no se corregirá y se puntuará con 0 puntos.

ENTREGA DE LA PRACTICA:

Los resultados de la práctica se entregarán en un fichero zip que se llamará UD1.PRACTICA3_XXX.ZIP (donde XXX será sustituido por tu nombre y tus apellidos). El zip contendrá los proyectos netbeans con el código fuente necesario para poder ejecutar la práctica.

OTRAS OBSERVACIONES:

- **Esta práctica se realizara individualmente.**
- **EJERCICIO 1: 9 PUNTOS.**
- **EJERCICIO 2: 1 PUNTO.**

UD1.PRACTICA3

EJERCICIO 1

Desarrolla una aplicación para gestionar información sobre las alfombras disponibles en un almacén. La aplicación se gestionara mediante el siguiente formulario:

Exemplo control JList

Nova alfombra

Modelo Engadir

Cor Ancho (cm) Alto (cm)

Alfombras disponibles

- MODELO Vaca - COR Branco e negro
- MODELO Praia - COR Area
- MODELO Ladrillo - COR Laranxa
- MODELO Carballo - COR Carballo
- MODELO Herba - COR Verde
- MODELO Arabia - COR Variada
- MODELO Infantil - COR Vermello e laranxa
- MODELO Oceano - COR Azul
- MODELO Gaiota - COR Branco e negro

Información das alfombras

Eliminar alfombra

Eliminar todas

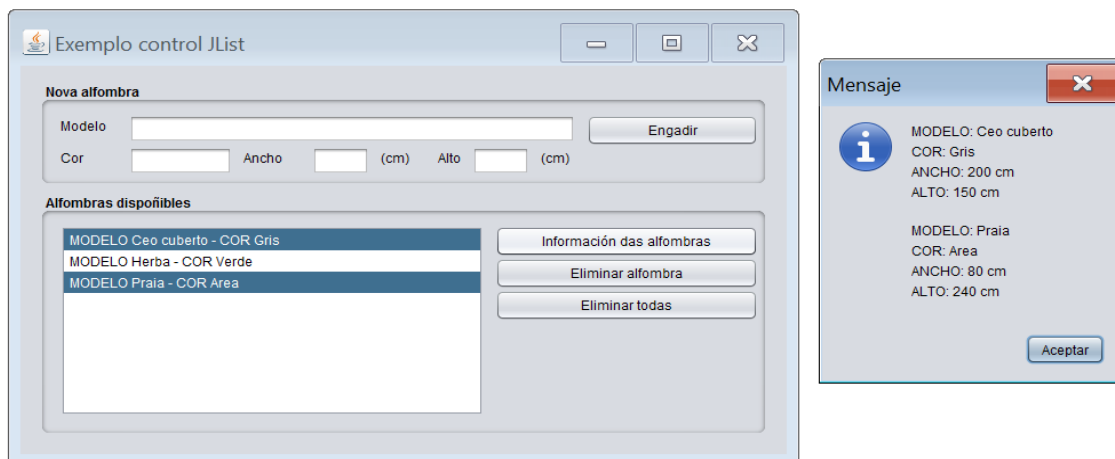
Mediante el panel Nova alfombra daremos de alta una alfombra en la base de datos.

- Todos los campos del panel son obligatorios.
- Los campos Ancho y Alto unicamente admitirán valores numéricos.

Cuando se da de alta una alfombra, en la lista alfombras disponibles se mostrara el nombre del modelo y su color utilizando el formato indicado en el formulario de la imagen anterior.

La lista será de tipo multiselección. Al pulsar sobre el botón Información das alfombras mostraremos todos los datos recogidos para cada una de las alfombras seleccionadas en la lista:

UD1.PRACTICA3



Al hacer doble clic sobre un elemento de la lista se mostraran todos los datos recogidos para la alfombra sobre la que hemos hecho doble clic.

Al pulsar sobre el botón Eliminar alfombras eliminaremos la alfombra seleccionada en la lista. En caso de que haya mas de una alfombra seleccionada en la lista, no se eliminará ninguna, sino que se avisará al usuario para que únicamente seleccione una alfombra en la lista.

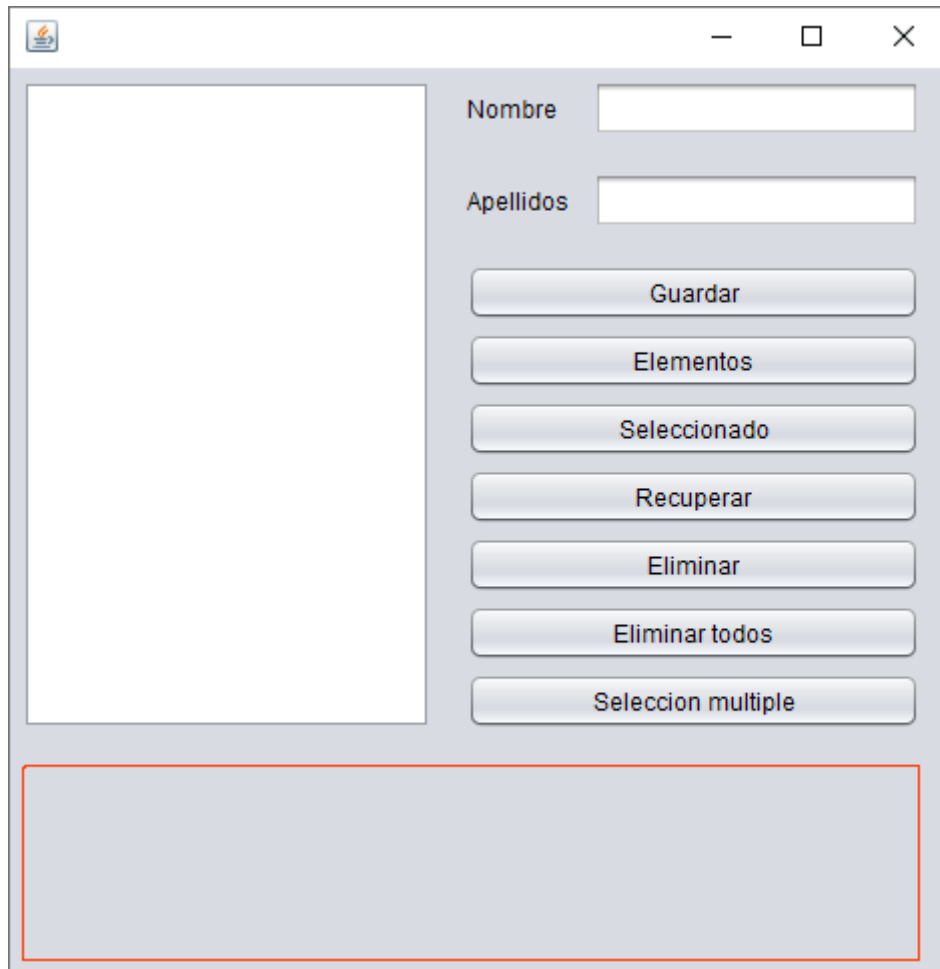
Por ultimo, al pulsar sobre el botón Eliminar todas, se eliminarán todas las alfombras de la lista.

Se informara al usuario de cualquier error que ocurre durante la ejecución del programa.

UD1.PRACTICA3

EJERCICIO 2

Se adjunta un proyecto llamado Listas. Su aspecto es el siguiente:



The image shows a Java Swing window titled "Listas". The window has a standard title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main content area is divided into two parts. On the left is a large, empty rectangular box, likely intended for a list of items. On the right is a control panel with two text input fields at the top, labeled "Nombre" and "Apellidos". Below these fields is a vertical stack of seven buttons: "Guardar", "Elementos", "Seleccionado", "Recuperar", "Eliminar", "Eliminar todos", and "Seleccion multiple". At the bottom of the window is a wide, empty rectangular box with a red border, which might be a status bar or a message area.

Si insertamos uno o más objetos en la lista utilizando el botón Guardar y pulsamos sobre el botón Eliminar o sobre el botón Eliminar todos (teniendo un elemento seleccionado) se produce una excepción. Modifica el proyecto para que esto no ocurra pero de modo que el programa siga teniendo la misma funcionalidad. Los botones de eliminación deben de funcionar pero sin producir errores.