

Exámen Final Programación III

Consignas:

1. Crear una carpeta llamada `exa_final_jul_18` en el disco D: Copiar dentro de esa carpeta el proyecto `exa_30_07_2018` provisto por el docente.
2. Abrir el eclipse seleccionando como workspace `D:\ exa_final_jul_18`.
3. Importar el proyecto `exa_30_07_2018` que quedó copiado en la carpeta `exa_final_jul_18`. Cambiarle el nombre al proyecto colocándole el apellido y nombre del alumno. Dicho proyecto se refiere a la administración de un club deportivo. Posee 4 paquetes: `gestores`, `inicio`, `pantallas` y `logica`.
4. Dentro del paquete `logica` se encuentran las clases `Socio` y `Deporte`. La clase `Socio` posee los siguientes atributos: `tipo` (int), `nombre` (String), `apellido` (String) y `deporte` (referencia a la clase `Deporte`). La clase `Deporte` posee los siguientes atributos: `idDeporte` (int), `descripcion` (String). Agregar en ambas clases los métodos para setear y obtener el valor de los atributos de la clase.
5. En el paquete `pantalla`:
 - Crear una ventana `PantInicio` que posea un menú que permita elegir una opción `Buscar` y otra `Salir`. Al seleccionar la opción `Buscar` se debe abrir otra ventana llamada `PantaSocio`, dicha pantalla se debe diseñar de manera tal que permita buscar un socio ya existente.
 - En la ventana **PantaSocio**:
 1. El título de la ventana debe ser “Buscar un socio”
 2. El cuadro de ingreso de `Nro.Socio` debe ser el único editable.
 3. Al presionar el botón `Buscar` :
 - Pedirle al `Gestor` que busque el socio en la tabla “socios” de la base “clubdeportivo”, invocando al método `buscarSocio`, pasándole como argumento el nro de socio ingresado en la pantalla.
 - Mostrar en la pantalla todos los datos del socio obtenido, incluyendo la descripción del deporte que practica dicho socio.
 - Mostrar la leyenda “vitalicio” si el socio tiene categoría 3. Para poder realizar este punto colocar el código necesario en un método, e invocarlo en el botón `Buscar`.
6. En el paquete `gestores`:
 - Completar la clase `Conexión` para que devuelva la conexión a la base “clubDeportivo” de `MySQL`.
 - En la clase `Gestor` se debe codificar el siguiente método:
 - **buscarSocio**: retorna un objeto de tipo `Socio`, con todos los datos del socio, incluyendo el deporte, cuyo código se pasa como argumento.
7. En el paquete `inicio` colocar la clase `Principal` que permita ejecutar la ventana `PantInicio`.