

ACCESO A DATOS

UD04: PRÁCTICA 1 - PATRONES DE DISEÑO

Realiza un proyecto Java denominado **adt4_practica1** que contenga todo lo que se pide a continuación. Para cada proyecto crearemos los paquetes necesarios con las clases necesarias con su correspondiente clase App.java donde estará su método *main()*.

Vamos a trabajar con los patrones de diseño Singleton, VO, DAO y MVC.

Tener en cuenta que vamos a dejar el archivo `adt4_practica1.sql` para la creación de la base de datos en MySQL en la carpeta `/resources`.

Ejercicio

Realiza un pequeño programa en Java donde se utilice la base de datos MySQL para interactuar con una tabla simple de empleados con la siguiente información:

- Empleado:
 - dni
 - nombre
 - apellidos
 - edad
 - salario

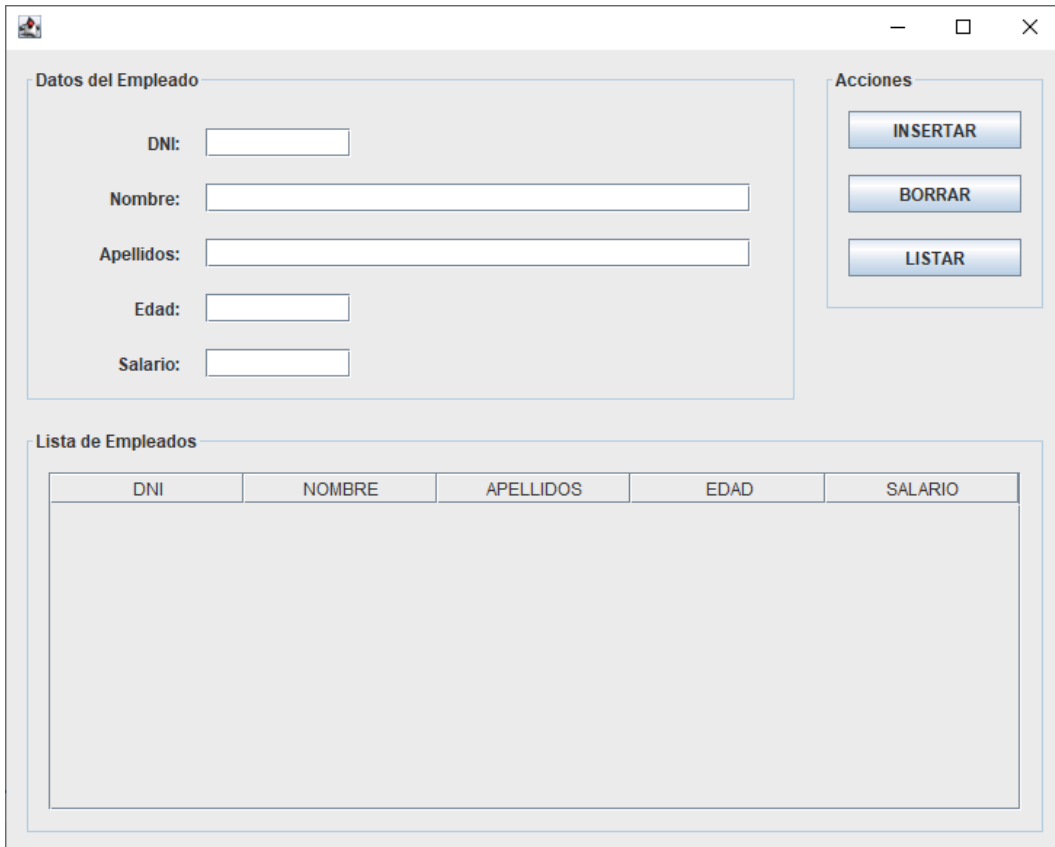
Nuestro programa tendrá las siguientes opciones:

1. Insertar empleado
2. Borrar empleado
3. Listar empleados
4. Salir

Ten en cuenta, que la opción de “1. Crear tabla empleado” ha desaparecido de nuestro programa y esto lo realizaremos mediante el script de base de datos correspondiente.

Por lo tanto, hemos de reescribir el ejercicio del tema anterior para trabajar con los **patrones de diseño** vistos en este tema y con una **interfaz gráfica**.

Ejemplo de interfaz gráfica



The interface is a window titled "Datos del Empleado" with standard window controls (minimize, maximize, close). It contains the following elements:

- Datos del Empleado:** A section with five input fields:
 - DNI:
 - Nombre:
 - Apellidos:
 - Edad:
 - Salario:
- Acciones:** A section with three buttons:
 - INSERTAR
 - BORRAR
 - LISTAR
- Lista de Empleados:** A table with the following structure:

DNI	NOMBRE	APELLIDOS	EDAD	SALARIO