

Enunciado.

La empresa BK continua con el desarrollo de las interfaces para la aplicación de gestión de vehículos eléctricos y solicitan tu ayuda para completar las interfaces que necesitan.

Entre otras, la empresa tiene la necesidad de cubrir la reserva de coches eléctricos disponibles de entre el resto de vehículos eléctricos (furgonetas, bicicletas, patinetes). La práctica que debes realizar consiste en crear una interfaz que permita gestionar la reserva de uno de estos vehículos, llamado "Coche eléctrico". Los requisitos que debe cumplir esta interfaz son:

1. Se debe escribir el nombre, teléfono y DNI/CIF de contacto de la persona que hace la reserva.
2. Hay que cumplimentar:
 - Fecha de inicio y final de la reserva. Utiliza un spinner al que deberás modificar el modelo.
 - Tipo, se puede escoger entre: compacto, berlina, SUV, deportivo, Tesla. Componente a tu criterio.
 - Número de kilómetros. Componente a tu criterio.
 - Tipo de extra que se precisará, a elegir entre: cadenas, silla bebe, seguro a todo riesgo, cancelación gratuita o no precisa. Componente a tu criterio.
3. Si el tipo de vehículo es un Tesla se debe preguntar la edad del conductor y si se requerirán cable de carga.

Tu tarea consistirá en generar una aplicación que cuente con un diálogo nuevo en el que crearás la interfaz con las restricciones que se indican más arriba. Además de añadir los componentes que necesites para darle funcionalidad deberás cumplir con los siguientes requisitos no funcionales:

- El título de pantalla principal debe ser "Gestión de vehiculos"
- Debes cambiar el nombre y añadir un ToolTipText a los componentes, con una breve explicación dando más información que el nombre de la etiqueta.
- Modifica el formato de texto de las etiquetas y añade separadores y paneles con título para aportar vistosidad a la interfaz.
- Utiliza el modo de diseño libre para colocar los componentes en el diálogo. Cuida que la composición quede armónica.
- La interfaz generada irá conectada a la interfaz principal de la aplicación mediante el menú principal y mediante un botón que debes añadirle que tendrás que programar correctamente para que abran el diálogo que has creado.
- Debes crear la interfaz modal.
- Cuando se selecciona como tipo de vehiculo pequeño, berlina, SUV, deportivo los componentes para edad del conductor y si se requerirán cable de carga deben estar desactivados, sin embargo si es tipo Tesla se deben activar.
- Debe tener un botón "Reservar" que al pulsarlo nos muestre un cuadro de dialogo de tipo información indicándonos que se ha reservado con éxito.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

1. Creación de la interfaz empleando los componentes más adecuados. **3 puntos.**
2. Cambiar los nombres y ToolTipText para los elementos de formulario adecuado: **1 punto.**
3. Distribuir los elementos adecuadamente usando el modo de distribución libre. **1 punto.**
4. Modificar la fuente de las etiquetas para dar vistosidad a la interfaz. **1 punto.**
5. Añadir el código para poder abrir el diálogo en modo modal desde la ventana principal usando el menú y usando un botón al que se gestione el evento. **2 puntos.**
6. Añadir la gestión de eventos necesaria para que cuando se seleccione la opción congreso se active el número de días y si necesita habitaciones, y se desactive en caso contrario. **2 puntos.**

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

No necesitas recursos adicionales para realizar esta tarea.

Consejos y recomendaciones.

Te recomendamos que diseñes la interfaz previamente haciendo un dibujo sencillo para idear qué componentes vas a usar y como los vas a distribuir. Piensa también en las acciones que necesitarás para dar funcionalidad a la aplicación identificando en que momentos necesitarás añadir código.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea tendrás que comprimir los archivos que has generado y subirlos a la plataforma. La estructura de archivos a entregar dentro del archivo comprimido es como sigue:

- Un directorio llamado **leeme** donde incluyas un archivo de texto con las observaciones que le quieras hacer al profesor o profesora.
- Un directorio llamado **programa** en el que incluyas:
 - El directorio con el proyecto NetBeans que has realizado.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad del MP de DI**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DI01_Tarea