

UNIDAD 4 – RELACIÓN DE PROBLEMAS 1

1. Haciendo uso de la clase Jugadores desarrollada en clase, realizar un programa en Java que tenga un menú con las siguientes opciones:
 - Tendrá una opción para poder insertar en la base de datos nuevos Jugadores. Seleccionar los datos por pantalla y realizar la inserción del objeto.
 - Visualizar los Jugadores en pantalla.
 - Búsqueda de Jugadores. Primero se indicará el dato por el que se realizará la búsqueda y a continuación se solicitará el dato en cuestión. Mostrará en pantalla el Jugador solicitado.
 - Consultas simples:
 - Mostrar los jugadores de edad > 10 y que sean de la ciudad = “Madrid”
 - Mostrar los jugadores que jueguen al “baloncesto” o cuyo nombre empiece por la letra “M”.
 - Realizar una modificación en un objeto.
 - Solicitar por pantalla el nombre del atributo a modificar. (P.E nombre)
 - Solicitar por pantalla el nuevo dato que se va a guardar en el atributo que se ha indicado en el paso anterior.
 - Realizar la modificación y almacenar el objeto modificado en la base de datos.
 - Eliminar un objeto de la base de datos.
 - Solicitar los datos del objeto que se desea borrar (nombre, deporte, ciudad, edad).
 - Localizar el objeto en cuestión en la base de datos y eliminarlo.
2. Realizar un programa en Java que trabaje con las siguientes clases.
 - Crear una nueva clase Paises que tendrá los atributos (private int id; private String nombrepais), añadir además dos constructores, uno vacío y otro que reciba como entrada los dos atributos anteriores. Incluir todos los setters y getters para los atributos.
 - Modificar la clase Jugadores del ejercicio anterior y añadir un nuevo atributo (private Paises pais). Este atributo guardará un objeto de la clase Paises e indicará el país al que pertenece el jugador. Añadimos los getters y setters para este nuevo atributo.
 - Realizar un programa principal que cree una nueva base de datos en NeoDatis, el nombre de la base de datos será EQUIPOS.DB. Tendrá un menú con las siguientes opciones:
 - Crear países. En esta opción se solicitará que el usuario inserte el identificador y el nombre para el nuevo país. Se deberá comprobar que el país no existe en la base de

datos antes de insertarlo.

- Insertar un nuevo jugador. Primero solicitamos los datos del jugador. Para el país se deberá solicitar el nombre del país, con este nombre haremos una consulta en la base de datos y traemos el objeto país correspondiente. Este objeto se usará para la creación del jugador junto con el resto de atributos insertado por el usuario. Se deberá comprobar que el jugador no existe ya en la base de datos.
- Mostrar todos los países en pantalla.
- Mostrar todos los jugadores en pantalla. Incluidos los datos del país.
- Realizar las siguientes consultas:
 - Mostrar todos países cuyo nombre empiece por “E”.
 - Mostrar todos los jugadores de “baloncesto” de “España”.
- Realizar la modificación de el nombre de un país. Solitar el id y el nombre del país a modificar, a continuación solicitar el nuevo nombre para el país. Realizar la modificación en la base de datos.