

HERRAMIENTAS DE MAPEO - RELACIÓN 5

Disponemos de la base de datos nba. El código sql de generación de la base de datos, las tablas y los datos se encuentra en la plataforma moodle.

1. Haciendo uso de la herramienta ORM Hibernate, realizar la configuración para conectarse con la base de datos nba.
2. Generar los AJO's usando para el mapeo la anotaciones en las clases.
3. Realizar un estudio de las anotaciones que se han incluido en las clases de forma automática, ver cada una de ellas y el uso/significado que tienen.
4. Realizar un programa en java que recoja las siguientes opciones:
 1. En la primera opción se solicitará un código de jugador o un nombre de jugador. A partir del datos insertado el programa debe mostrar las estadísticas del jugador. Se debe controlar que si el jugador no existe muestre un mensaje de error.

Ejemplo de salida de esta opción:

DATOS DEL JUGADOR: 227

Nombre: Kirk Hinrich

Equipo: Chicago Bulls

| Temporada | Ptos | Asis | Tap | Reb |
|-----------|------|------|-----|-----|
| 06/07 | 16.6 | 6.3 | 0.3 | 3.4 |
| 03/04 | 12.0 | 6.8 | 0.3 | 3.4 |
| 05/06 | 15.9 | 6.3 | 0.3 | 3.6 |
| 07/08 | 12.0 | 6.0 | 0.3 | 3.4 |
| 04/05 | 15.7 | 6.4 | 0.3 | 3.9 |

2. La segunda opción mostrará por cada equipo la lista de sus jugadores con la media de los puntos por partido. El listado debe aparecer ordenado por equipo. Debe mostrar también el número de equipos que hay.

Ejemplo de salida de esta opción:

Número de equipos: 30

Equipo: 76ers

120, Louis Amundson: 1,45

125, Willie Green: 9,04

Equipo: Bobcats

181, Derek Anderson: 11,20

184, Jermareo Davidson: 3,20

.....

3. En la tercera opción el programa debe insertar estadísticas para un jugador. Pedir por teclado el código del jugador y a continuación los datos a insertar: temporada, puntos por partido, rebotes. Controlar que el jugador exista y que la estadística no se haya insertado todavía (debe haber una estadística por temporada).
4. Permitir realizar la modificación de la estadística para un jugador determinado. A partir del código del jugador y de la temporada, solicitar los datos a modificar y realizar la modificación. Controlar que el jugador y la temporada existen y mostrar mensajes de error en caso necesario.