

10. UD10-PR.01: Comunicándonos con el usuario. Interfaces..

10.1	Ejercicio 1	1
10.2	Consideraciones a tener en cuenta	1
10.3	Recomendaciones	1
10.4	Formato de entrega	2
10.5	Recursos necesarios para realizar la tarea.....	2
10.6	Materiales	3
10.6.1	Recursos didácticos	3

10.1 Ejercicio 1

Siguiendo con los ejercicios que hemos venido desarrollando a lo largo del curso, sería interesante crear una interfaz que permita gestionar de forma mínima los vehículos de la tarea 8 para listar vehículos y poder añadir nuevos.

Tienes libertad para pensar cómo se podría implementar esa interfaz.

Una idea podría ser utilizar:

- utilizar una tabla para mostrar los vehículos
 - Sobre las filas de la tabla, podríamos mostrar un menú para eliminar los vehículos.
- un formulario para añadir nuevos vehículos

10.2 Consideraciones a tener en cuenta

- Puedes añadir cualquier funcionalidad adicional que consideres oportuna, siempre y cuando suponga añadir funciones a las mínimas propuestas.

10.3 Recomendaciones

- La interfaz de usuario puede provocar experiencias positivas o negativas para el usuario de una aplicación. Por lo tanto, merece la pena dedicar tiempo al diseño y aspecto de la misma. Otra parte importante es la funcionalidad y usabilidad de la interfaz.
- Diseño primero la interfaz, para después añadir la funcionalidad.
- Antes de comenzar a escribir código, lee con detenimiento varias veces el enunciado.

10.4 Formato de entrega

Se debe entregar el proyecto de Netbeans completo junto con un documento pdf donde incluyas una imagen de cada interfaz creada en ejecución y posibles indicaciones de cómo utilizarla.

Para empaquetar un proyecto en Netbeans, utiliza la opción **File - Export Project de Netbeans**.



Para la entrega de esta tarea debes generar un único fichero .zip/.rar que contenga todos los ficheros anteriormente indicados y que debes nombrar de la siguiente forma:

- Ciclo-módulo: DAM-PROG-
- número de unidad (UD10)
- identificación de la práctica (PR.01)
- apellidos, seguidos de tu nombre, separados por guión bajo.

“DAM-PROG-UD10-PR.01-apellido1_apellido2_nombre.xxx”

Ejemplo: DAM-PROG-UD10-PR.01-Fernandez_Lopez_Maria.pdf



Nota: Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas sería:

DAM-PROG-UD10-PR.01-Sanchez_Manas_Begona

10.5 Recursos necesarios para realizar la tarea

- Ordenador personal
- Sistema operativo Windows o Linux

- Conexión a Internet
- JDK y JRE de Java
- Entorno NetBeans
- JavaFX SDK 11 o posterior.
- SceneBuilder.

10.6 Materiales

10.6.1 Recursos didácticos

- Apuntes en el aula virtual.
- Ordenador personal y conexión a internet
- Manual Java IES San Clemente: <https://manuais.iessanclemente.net/index.php/Java>
- Aprenda Java como si estuviera en primero (Universidad de Navarra): <http://ocw.uc3m.es/cursos-archivados/programacion-java/manuales/java2-U-Navarra.pdf/view>
- Libro "Thinking in Java 4th edition" Bruce Eckel (Disponible en recursos del módulo)