

Ejercicio. Dinosaurios (parte2)

Después de que hayáis realizado un gran esfuerzo en desarrollar vuestra aplicación, resulta que de arriba viene la orden que quieren una **aplicación gráfica** así que vais a tener que utilizar vuestros conocimientos en el patrón que trabajaste en clase (Modelo-Vista-Controlador) para desarrollar un proyecto de gestión del parque.

!!!Que es eso de los menús en línea!!!

Se pide que creéis un **menú de inicio** de la aplicación con un formato de botones.



El **primer botón (Crear una Atracción)** permitirá acceder a otra pantalla donde pedirá los datos de la atracción: el **nombre** de la atracción, la **capacidad** y la **edad mínima**; además tendrá un desplegable de la **zona**, para poder elegir una de las zonas del parque y un desplegable del **dinosaurio**, para poder elegir un dinosaurio para la atracción.

Una vez validado el formulario se insertará nuestra atracción en la BD.

Recuerda que para asignar id a la atracción deberás saber cuantas atracciones hay y calcular el id de la nueva sumándole 1)

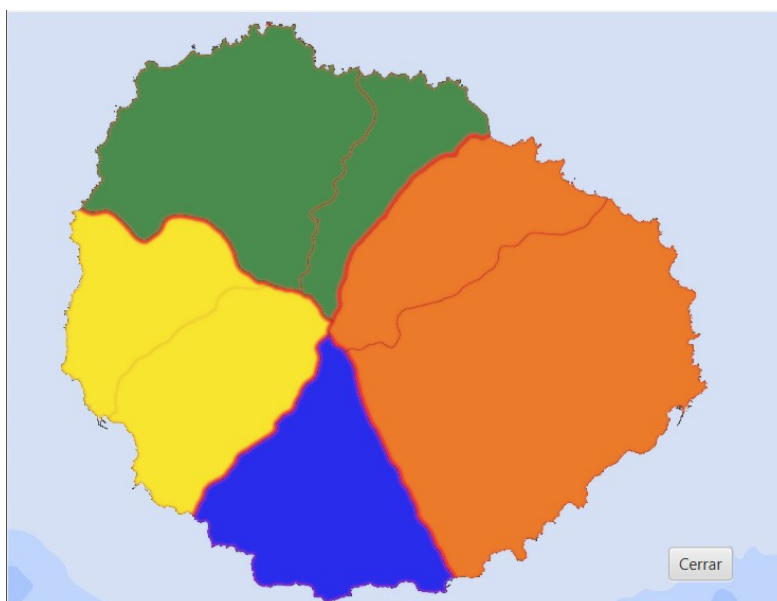
La **segunda opción (Listar dinosaurios)** permitirá listar los dinosaurios por **tamaño**, por **alimentación** y por **tipo**. Tendremos un desplegable para el **tamaño** que permitirá elegir entre los tres tamaños. Otro para la **alimentación** y otro para el **tipo**. Si no se selecciona algún criterio se cogerán todos. El resultado lo mostrará en una TableView (utiliza un ObservableList para recargar).

Tamaño:
Alimentación:
Tipo:



| Nombre | Tamaño | Alimentación | Tipo |
|---------------------|--------|--------------|------|
| Tabla sin contenido | | | |

La **tercera opción (Listar zonas)** permitirá elegir una de las cuatro zonas y mostrará las atracciones de esa zona.

Para esta opción quieren que se interactúe sobre un plano del parque donde se vean las cuatro zonas.



Cuando pinchemos sobre una zona debe mostrar las atracciones de esa zona. (Debes utilizar un cuadro de diálogo de información para mostrar los datos)


Diálogo de información

Cabecera

Aquí va el texto del mensaje

Aceptar

La **cuarta opción (Botón de salir)** finaliza el programa.

Debes utilizar la estructura que diseñaste en el examen (las clases) y adaptar el programa principal para ajustarlo al menú gráfico.

Tienes que añadir las **Vistas y todos los **Controladores** necesarios para cada vista.**

Intentad gestionar los errores.

Todo el procedimiento debe trabajar con las clases y añadir las atracciones creadas en la BD.