

Parte 02 (hasta un 6)

Crear, en **./clases**, la interface **IParte2**. Esta interface poseerá el método:

- **Modificar**: Modifica en la base de datos el registro coincidente con la instancia actual. Retorna **true**, si se pudo modificar, **false**, caso contrario.

Implementar la interface en la clase **Juguete**.

AgregarJuguete.php: Se recibirán por POST todos los valores (incluida una imagen) para registrar un juguete en la base de datos.

Verificar la previa existencia del juguete invocando al método **Verificar**. Se le pasará como parámetro el array que retorna el método **Traer**.

Si el juguete ya existe en la base de datos, se retornará un mensaje por pantalla que indica lo acontecido.

Si el juguete no existe, se invocará al método **Agregar**. La imagen guardarla en **“./juguetes/imagenes/”**, con el nombre formado por el tipo punto paisOrigen punto hora minutos y segundos del borrado (**Ejemplo: *auto.china.105905.jpg***).

Si se pudo agregar se redirigirá hacia Listado.php. Caso contrario, se mostrará un mensaje de error.

ModificarJuguete.php: Se recibirán por POST todos los valores (incluida una imagen) para modificar un juguete en la base de datos. Invocar al método **Modificar**.

Si se pudo modificar en la base de datos, la foto modificada se moverá al subdirectorio **“./juguetesModificados/”**, con el nombre formado por el tipo punto paisOrigen punto *'modificado'* punto hora minutos y segundos de la modificación (**Ejemplo: *bolita.taiwan.modificado.105905.jpg***). Redirigir hacia Listado.php.

Si no se pudo modificar, se mostrará un mensaje por pantalla.