EJERCICIOS CAPÍTULO 2: INTRODUCCIÓN A ENTIDADES Y PERSISTENCIA

1. CREAR UNA ENTIDAD. Se pide crear una nueva Entidad “Planta”. Esta entidad tendrá como atributos un id auto-incremental, que actuará como primary key en la base de datos, un nombre y un tipo.
2. CREAR TABLA EN LA BASE DE DATOS HR. Se deberá crear una tabla con el mismo nombre y atributos que la entidad Planta en la base de datos hr.
3. CREAR UN SERVICIO. Para trabajar con la entidad Planta, se debe crear una clase “ServicioPlanta” que opere con ella. En primer lugar, se pide hacer un método para crear y persistir registros de tipo Planta.
4. MÉTODO MAIN. Se creará una clase llamada “ProgramaPlanta” que contará con un método main. Este método se ocupará de llamar al ServicioPlanta y sus métodos. En primer lugar, debe crear un registro de tipo Planta en la base de datos y pintarlo en consola.
5. BUSCAR. Se deberán crear dos métodos nuevos en el ServicioPlanta: buscarPlanta y buscarTodasLasPlantas. El método buscarPlanta pedirá el id de una Planta y la buscará, devolviendo el objeto Planta encontrado. El método buscarTodasLasPlantas listará todas las Plantas en la base de datos. Una vez creados se llamarán desde el método main de la clase ProgramaPlanta y se pintarán los resultados en consola.
6. MODIFICAR Y BORRAR. Se deberán crear dos métodos nuevos en el ServicioPlanta: cambiarTipo y borrarPlanta. El método cambiarTipo seleccionará el registro Planta seleccionado por su id y modificará el atributo Tipo. El método borrar buscará el registro Planta especificado por el id y lo borrará de la base de datos. Ambos métodos deben ser llamados por el método main de la clase ProgramaPlanta y pintar un mensaje en pantalla que especifique si se ha realizado la acción de manera correcta.