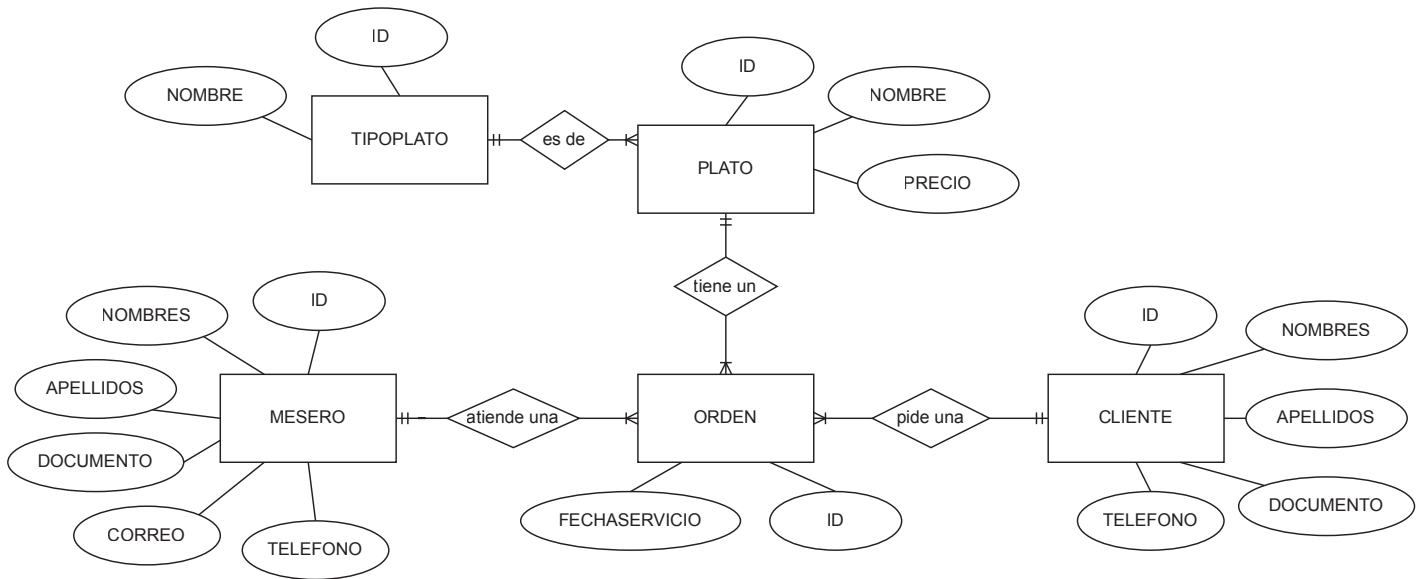


# PROYECTO CRUD RESTAURANTE LA PERLA DEL MAR

## Descripción:

Para este proyecto el cliente requiere hacer una sistematización de la información, en definición se necesita un sistema que lleve un registro de las ordenes que el restaurante realiza en referencia a otra información relacionada tales como clientes, meseros, platos y tipos de plato.

Para ello se debe crear una base de datos que va a ser la encargada de almacenar dicha información, también se solicita una interfaz gráfica con CRUD para poder manipular la información en la base de datos, junto con ello se nos da un modelo entidad/relación en cual usar de base.

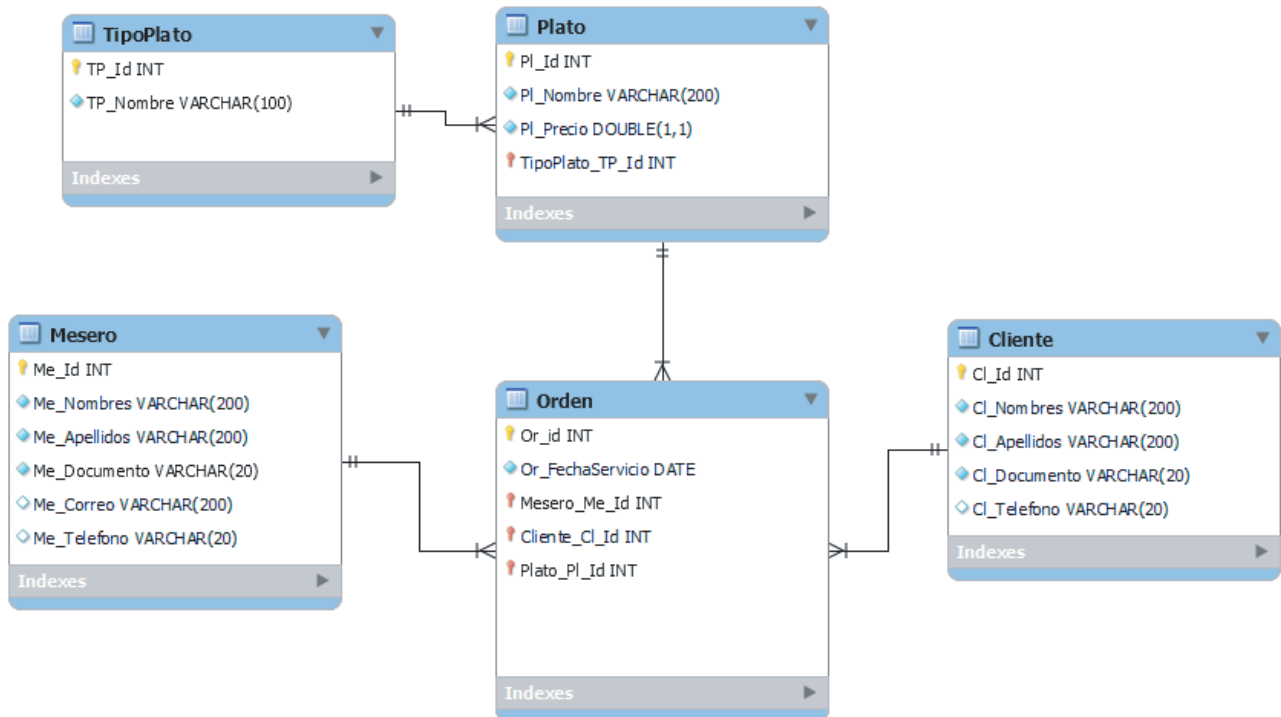


## Herramientas:

- BBDD: MySQL
- Lenguaje: JAVA
- Interfaz Grafica: Swing
- Patron de diseño: MVC

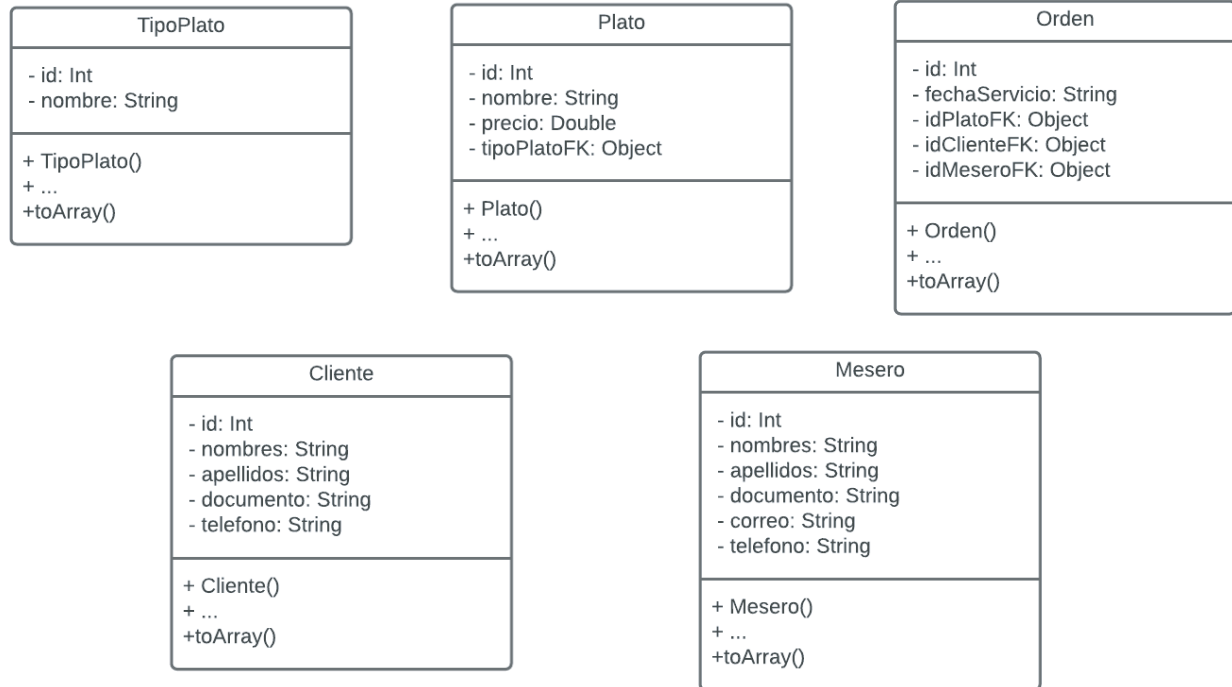
## Desarrollo:

Para comenzar se identifica el modelo dado y así identificar las relaciones que van a estar presentes y con esto iniciamos el desarrollo creando el Diagrama Relacional para crear la base de datos.



Con este Diagrama empezamos la construcción de la base de datos y a su vez la estructura de la aplicación, se define el patrón de diseño MCV (Modelo,Vista,Controlador) y en base a eso graficamos las clases del modelo que representan las tablas usando la estructura UML.

NOTA: es posible crear una clase padre "Persona" y heredar atributos a las clases "Cliente" y "Mesero" pero para este caso no se hizo.



Nótese que para los Atributos que son Clave Foranes (FK) se decidió declararlos del tipo dato Object ya que en los queries de consulta, en estos se van a almacenar valores de tipo String; y en las de modificaciones de tipo Int.

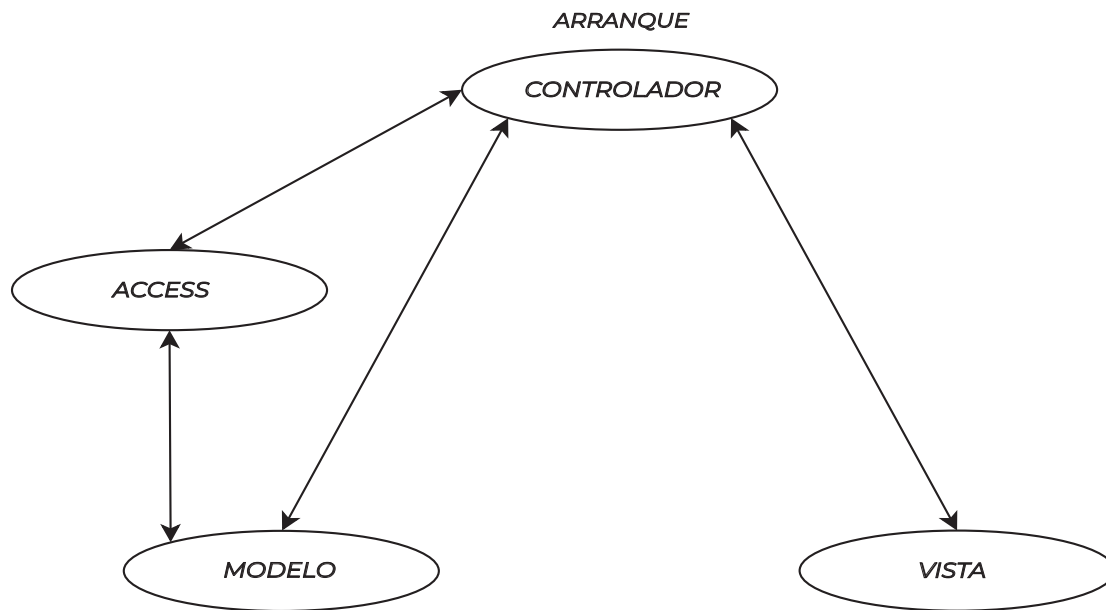
Una vez se establecieron los modelos y se crearon la base de datos y el modelo (incluyendo el package "access" el cual contiene los queries), se paso a la vista; se determino que la mejor opción era tener un menu principal y un formulario para cada una de las tablas desde el cual se pueden hacer los requerimientos.

The application interface consists of two windows. The first window, titled "LA PERLA DEL MAR", displays a main menu with buttons for "ORDENES", "CLIENTES", "MESERO", "TIPOS DE PLATO", "PLATOS", and "SALIR". The second window, titled "ORDENES", contains a form for creating or editing orders. The form has input fields for ID, FECHA, CLIENTE, PLATO, and MESERO, each followed by a dropdown menu. To the right of the form are five buttons: "AGREGAR", "ELIMINAR", "ACTUALIZAR", "BUSQUEDA", and "VOLVER". Below the form is a table displaying the current data.

ID	FECHA	CLIENTE	PLATO	MESERO
1	2021-01-12	Marta Gomez	Ojo de Bife	Juan Perez
2	2021-02-11	Roberto Malagón	Chuletón	Maria Jimenez
3	2021-02-15	Roberto Malagón	Napoleón	Juan Perez
4	2021-03-01	Verónica Salcedo	Chuletón	Esther Hernández
5	2021-01-11	Pedro Lizarazo	Napoleón	Juan Perez
6	2021-08-11	Roberto Malagón	Ojo de Bife	Esther Hernández
7	2021-07-01	Roberto Malagón	Chicharrones	Esther Hernández
8	2021-09-03	Roberto Malagón	Napoleón	Maria Jimenez

Una vez se creo la vista, con cada respectivo formulario, se crea la estructura que va a manejar todo desde el packages "controler", la aplicación se inicia desde el file "App.java" que llama al Controlador principal del menú que se encarga de desplegar los formularios segun el botón presionado, cabe aclarar que la vista no posee ningún "MÉTODO" por lo que esta solo es un apartado visual sin funcionalidad alguna por sí sola, dichos métodos se programan usando en el controlador gracias a "implements ActionListener" que se encarga de escuchar si un botón fue presionado en vista.

Acontinuación presento el modelo basado en MVC usado.



Este diseño no hace uso de la relación entre modelo y vista directamente ya que el controlador es quien se encarga de realizar dicha relación obteniendo los datos obtenidos por el usuario en vista y creando instancias de las clases en modelo, a su vez usando access para lograr el cometido con consultas DAO.

Se tomo como guía puesto que basado en múltiples ejemplos ninguno fue convincente, puesto que arrancaban desde lugares como vista o en el packages del proyecto, o creaban instancias en vista, haciendo confusa la lógica del programa y a priori el buen mantenimiento de esta a futuro.