

Módulo Profesional 03:

Programación II

# Actividades Prácticas Evaluables UF6

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

## DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

MODALIDAD ONLINE



## Ejercicios Prácticos

### Objetivos

- Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos
- Identificar los cambios tecnológicos, organizativos, económicos y laborales en su actividad, analizando sus implicaciones en el ámbito de trabajo, para mantener el espíritu de innovación

### Competencias asociadas:

- Configurar y explotar sistemas informáticos, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos

### Metodología

- Preparación individual
- Para la realización del ejercicio se deberán visualizar todos los videotutoriales del curso.

### Entrega

17 de diciembre del 2020.

Se deberá entregar un único proyecto en Java o C++ comprimido en **Zip** con la nomenclatura

**MP03\_PII\_UF06\_APE.zip**

*(el resto de requisitos de entrega se describen en la sección descripción de la actividad).*

### Dedicación estimada

10 horas

### Documentos de referencia

Videotutoriales de la UF.

Libro de referencia de la asignatura

### Resultados de aprendizaje

- Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.

## Criterios de evaluación

- Se han identificado los bloques que componen la estructura de un programa informático.
- Se han utilizado entornos integrados de desarrollo.
- Se han clasificado, reconocido y utilizado en expresiones los operadores del lenguaje.
- Se ha comprobado el funcionamiento de las conversiones de tipo explícitas e implícitas.
- Se han introducido comentarios en el código.

## Enunciados

1.- Crear una base de datos *Mysql* llamada Alumnos, con una tabla llamada Alumno que posea los siguientes campos, identificador, nombre, apellidos, dni, curso, edad, donde el identificador es único y no se puede repetir.

Introduce 5 compañeros de clase.

2.- Crear un programa que conecte con la base de datos *Mysql* y devuelva correcto si se ha producido correctamente y error en caso contrario

3.- A partir del ejercicio 2, realiza un programa que tras conectarse con la base de datos muestre en la consola la tabla completa con cada uno de los campos separados por guiones.

4.- A partir del ejercicio 2, realiza un programa que tras conectarse con la base de datos muestre por la consola todos aquellos alumnos ordenados por apellido de la A a la Z

5.- A partir del ejercicio 2, realizar un programa que tras conectarse se le pida al usuario los datos de la tabla Alumnos y tras introducirlos se insertarán en la tabla de la base de datos como un registro nuevo.

6.- A partir del ejercicio 2, realizar un programa que tras conectarse se le pida si desea borrar el contenido de toda la tabla alumnos (TRUNCATE), en caso de que escriba "yes"

**\*Nota:** acuérdate de cerrar la conexión cada vez que terminas un programa.