

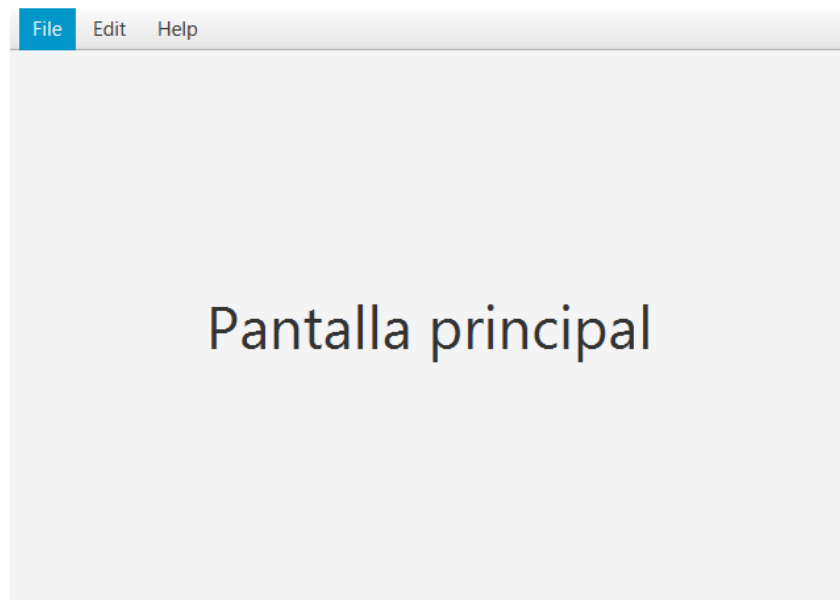
## INSTRUCCIONES

- La práctica debe realizarse de manera individual y se dedicará tiempo en clase para resolver posibles dudas que surjan.
- El contenido a entregar será un archivo zip con el proyecto de JavaFX y el instalador incluyendo el nombre “Nombre\_Apellido1\_Apellido2\_Práctica2.zip”. Por ejemplo, “José\_López\_Pérez\_Práctica2.zip”.
- Se valorará que el nombre del proyecto de Eclipse y el instalador tengan una nomenclatura similar a la anterior (por ejemplo, José\_López\_Pérez\_Práctica2 o José\_López\_Pérez\_Práctica2.exe para el instalador).
- De la misma manera, el proyecto debe estar bien organizado empleando paquetes divididos por funcionalidad. Por ejemplo, para las vistas o controladores, o para las diferentes pantallas.
- La entrega de la práctica debe realizarse a través del aula virtual en la tarea asignada.

## PRÁCTICA 2

### Objetivo 1

El objetivo principal es añadir funcionalidad a la práctica anterior. Recuerda que tenemos una aplicación con un diseño similar al que se muestra a continuación:



Además, en este punto deberíamos tener tres pantallas:

- Una pantalla donde se muestran datos correspondientes a una entidad asociada al ámbito de la empresa.
- Una pantalla de mantenimiento del listado anterior (que puede ser la misma ventana que la anterior).
- Un tutorial de uso de la aplicación.

En la práctica anterior, ya se adelantó una funcionalidad más relacionada con el enunciado actual que consistía en cambiar entre las diferentes pantallas empleando el menú u otras alternativas similares.

Ahora se añadirán los siguientes requisitos:

- Las pantallas con el listado y el mantenimiento deben estar conectadas. Es decir, el formulario sirve para añadir datos al listado, permitir la edición y eliminar registros. Puedes incluir algún tipo de redirección entre el listado y el formulario para facilitar el manejo de la aplicación.
- De la misma manera, puedes añadir funcionalidad al tutorial si el diseño lo permite. Por ejemplo, que cada categoría redirija a la información de ayuda que corresponda.

Para dotar de funcionalidad a la aplicación, se valorará el uso de los siguientes elementos de JavaFX:

- Emplear **diálogos** en la medida de lo posible, ya sea de alerta, confirmación o para añadir o visualizar algún dato.
- Manejo de **eventos**. Se valorará que profundices en el uso de filtros y manejadores, así como incluir una gran variedad de eventos de ratón, teclado, ventana, arrastrar o soltar, etc.
- Uso de **listeners** y controles como paginadores o barras de progreso que dependen del cambio de valor o comportamiento de otros ítems.

## Objetivo 2

### Realizar la parte visual con CSS

Se debe emplear CSS siempre que sea posible. Si hay un atributo de JavaFX que se pueda configurar por CSS, entonces se optará por incluirlo en la hoja de estilos.

Puedes aprovechar este apartado para mejorar el diseño lo máximo posible con las posibilidades que ofrece CSS. Se valorará el uso de estilos complejos o con pseudoclases.

## Objetivo 3

### Crear un instalador de la aplicación.

Para ello, debes crear previamente los archivos JAR y EXE. En la entrega solamente debes entregar el archivo con el instalador, que se encargará de copiar la librería JavaFX y debe estar preparado para funcionar siempre que tengamos instalado un JDK de Oracle superior a 11.