Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Se trata de hacer una aplicación en Java que acceda a una base de datos (Access) de una tienda de ropa y mediante un menú pueda realizar determinas operaciones. La base de datos vacía, sin tablas, la puedes descargar desde el siguiente enlace:

Base de datos de datos para la tarea (link:

http://www.educacion.gob.es/aulavirtualfpgestion/file.php/1528/AD03/AD03 RecursosTarea/cortefies.zip)_ (0.01 MB)

Puedes utilizar un JOptionPane para presentar el menú con las opciones que permita realizar el programa:

- ✓ Crear tabla Empleados.
 - ✓ Contendrá los campos: Codigo_Empleado, Nombre_Empleado y Teléfono del mismo.
- ✓ Crear tabla Ordenes de productos.
 - ✓ Por simplificar la aplicación, contendrá los campos: código del producto, nombre del producto y el código del empleado que realiza la venta. Puedes introducir más campos como el número de unidades que se venderían, etc., si lo deseas.
- ✓ Insertar datos en la tabla Empleados.
 - ✓ Inserta cuatro empleados en la tabla de Empleados.
- ✓ Insertar datos en la tabla Ordenes de productos.
 - ✓ Inserta cuatro órdenes de venta en la tabla de Ordenes.
- ✓ Recuperar datos de la tabla Empleados.
 - ✓ Recupera los datos de la tabla Empleados y los muestra al usuario.
- ✓ Recuperar datos de la tabla Ordenes.
 - ✓ Recupera los datos de la tabla Ordenes y los muestra al usuario.
- ✓ Actualizar en tabla Empleados.
 - ✓ Realizar una consulta de actualización, "Update", sobre un registro previamente insertado.
- ✓ Actualizar en tabla Empleados utilizando sentencias preparadas.
 - ✓ Realizar una consulta de actualización, "Update", sobre un registro previamente insertado, utilizando sentencias preparadas.
- ✓ Actualizar registros de Ordenes utilizando sentencias preparadas.
 - ✓ Realizar una consulta de actualización, "Update", en la tabla Ordenes, sobre un registro previamente insertado, utilizando sentencias preparadas.
- ✓ Listar el nombre de los empleados que vendieron un artículo que se encuentre insertado en la tabla de Ordenes, por ejemplo: bufandas.

Elabora el programa y un documento con un procesador de texto. El documento debe ser de tipo ".doc" (Microsoft Word) o de tipo ".odt" (OpenOffice.org). El documento debe tener tamaño de página A4, estilo de letra Times New Roman, tamaño 12 e interlineado normal.

En el documento escribirás un informe sobre todas las consideraciones oportunas que se necesiten para entender cómo has realizado la tarea.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

La tarea se evalúa valorándola con 10 puntos.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Es suficiente con los contenidos y los enlaces que se proporcionan en la propia unidad. Ningún recurso adicional es necesario.

Consejos y recomendaciones.

Te recomendamos que antes de abordar la tarea leas con detenimiento la unidad, consultando los enlaces para saber más y debes conocer que aparecen en la misma, y aclarando las dudas que te surjan con tu tutor o tutora. Después realiza el examen online de la unidad, y consulta nuevamente las dudas que te surjan. Solo cuando lo tengas todo claro, deberás abordar la realización de la tarea.

Indicaciones de entrega.

Una vez que tengas terminados el programa y el documento explicativo, comprime ambas cosas en un único fichero. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la tercera unidad del MP de AD**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_AD03_Tarea