

# ACCESO A DATOS

Jesús Martín Robles

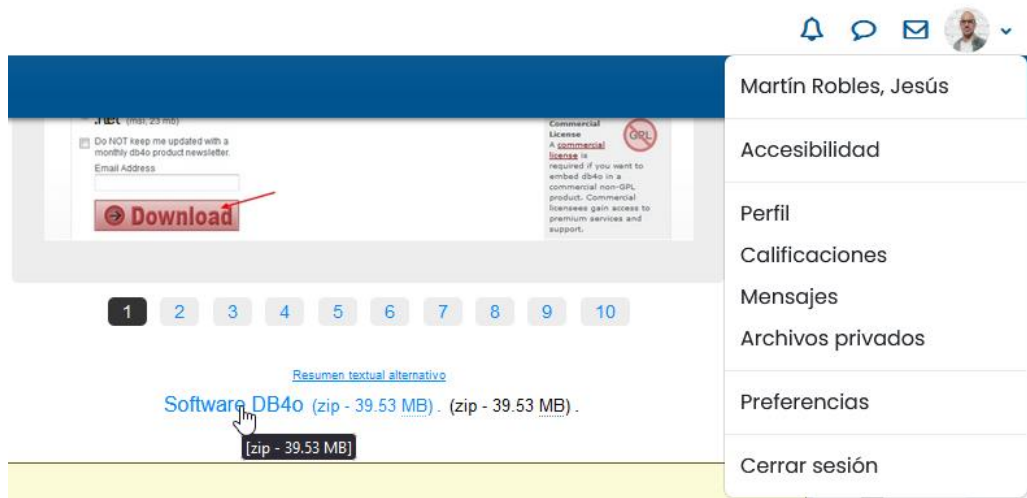
DAM a distancia

Curso 23-24

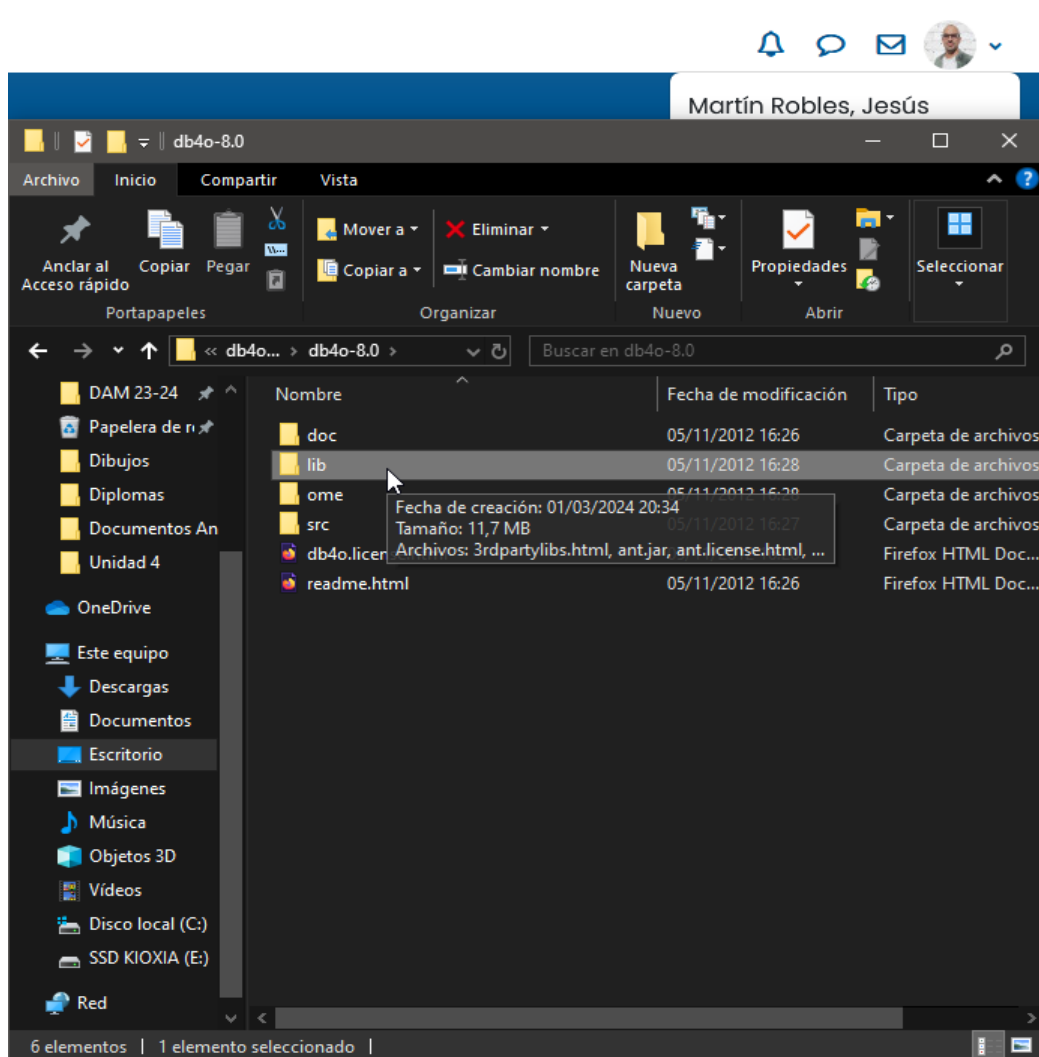
I.E.S. Aguadulce

**Tarea 4:**  
**BD Objeto-**  
**Relacionales**  
**y Orientada**  
**a Objetos.**

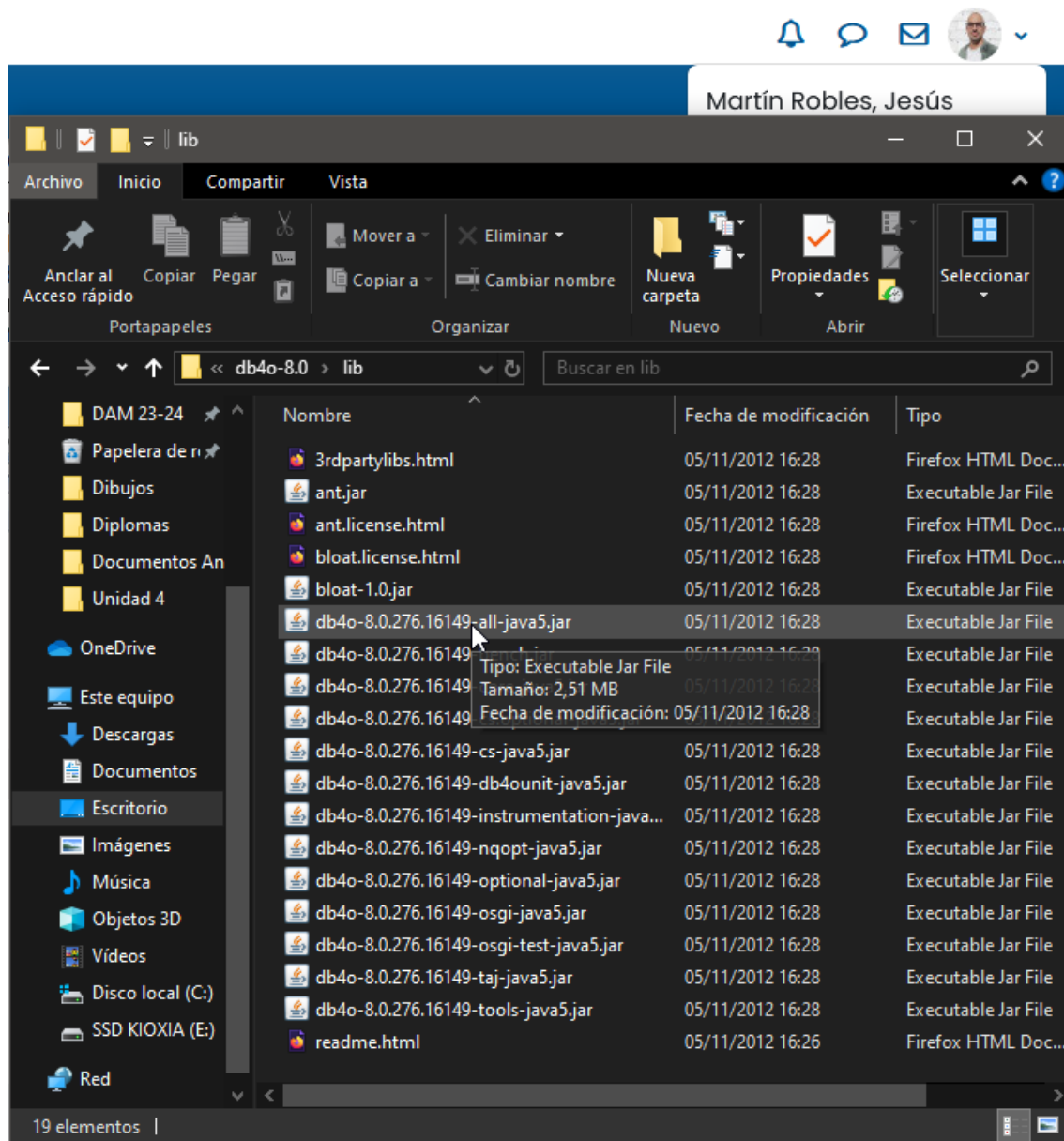
## Descarga y uso de db4o



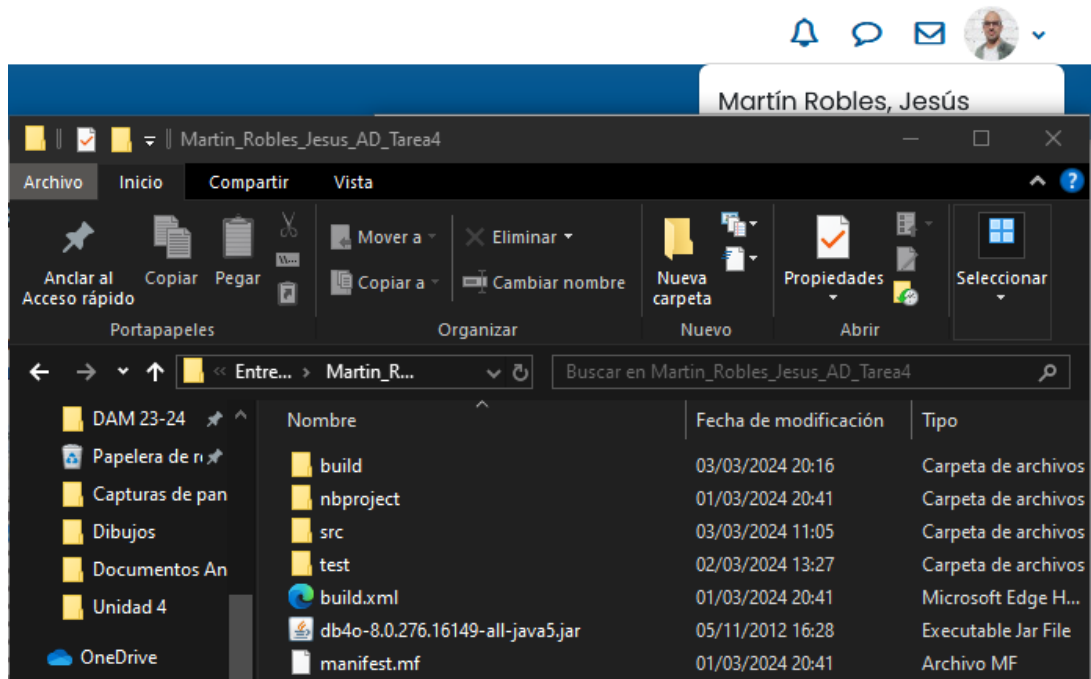
- Descargamos el archivo del enlace proporcionado en la unidad.



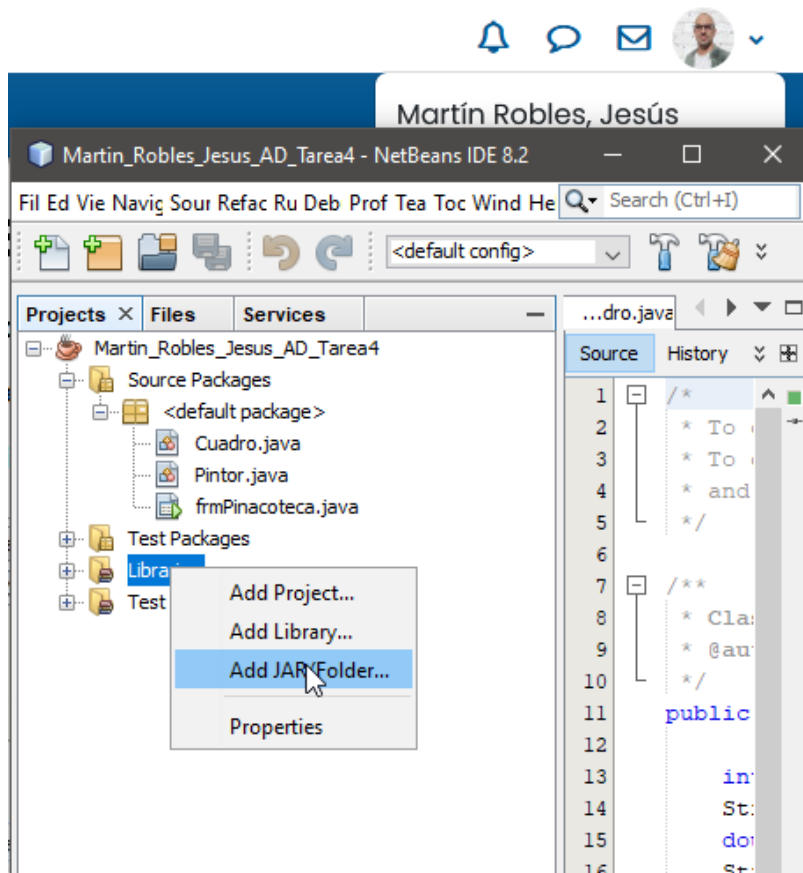
- Una vez descomprimido accedemos a la carpeta 'lib'.



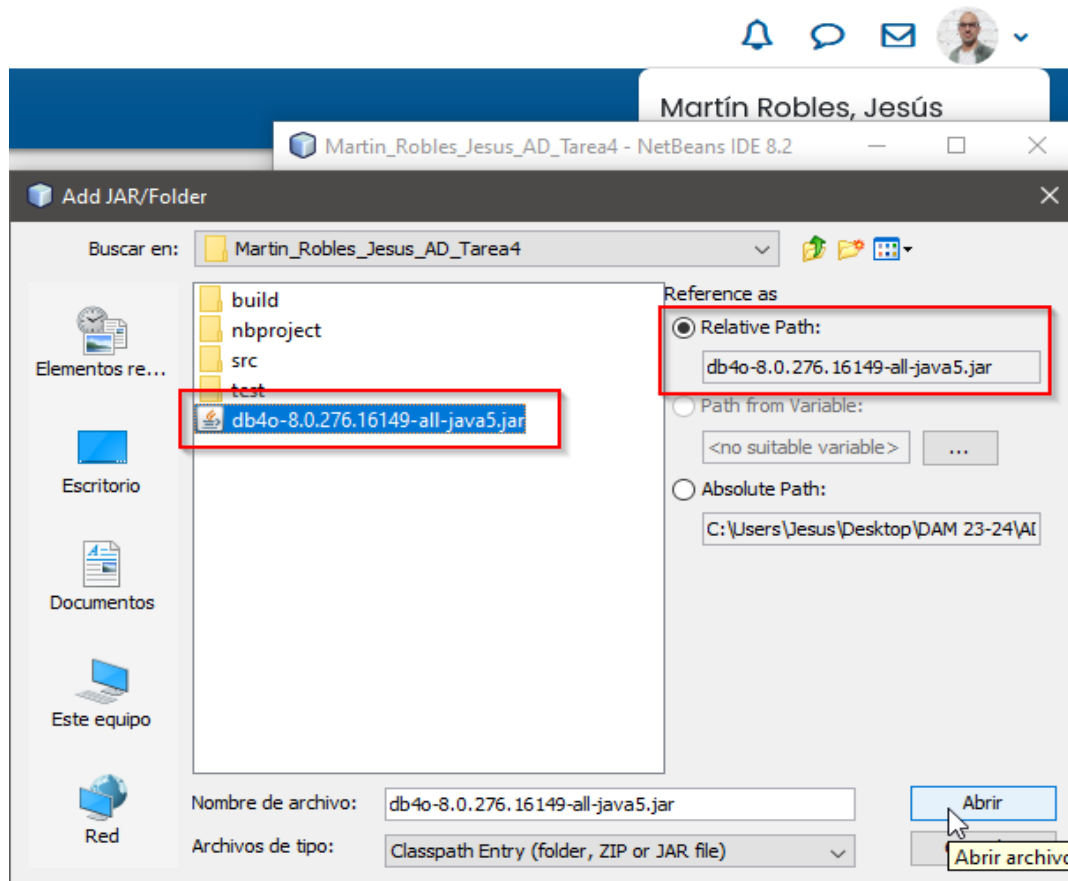
- Localizamos el archivo que vamos a necesitar en nuestra aplicación ya que es el que contiene todas las características.



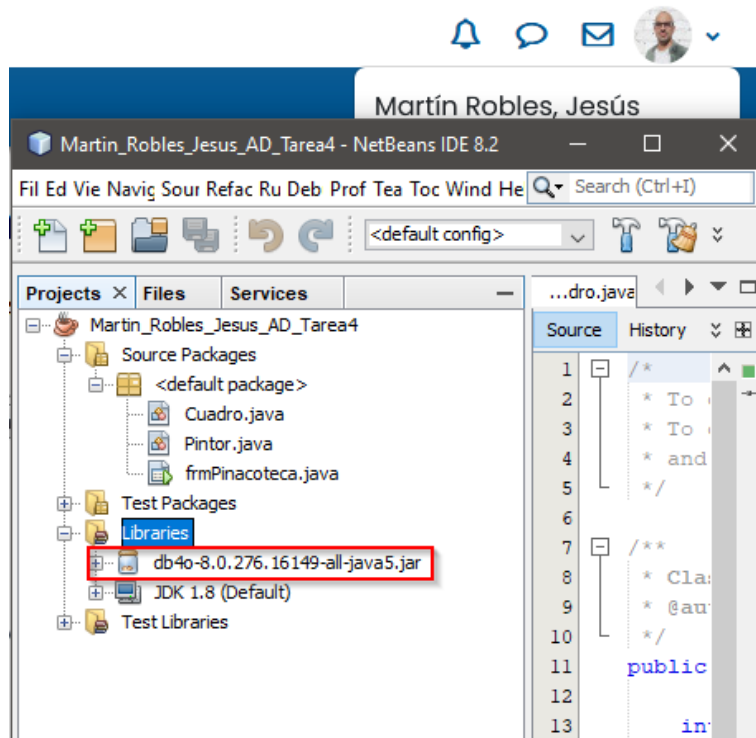
- Añadimos el archivo .jar que necesitamos a nuestro proyecto para poder tenerlo disponible en caso de trasladarnos a otro equipo.



- Comenzamos el proceso de añadir el archivo .jar en la librería de nuestro proyecto clicando con el botón derecho sobre la carpeta de librería y seleccionando 'Add JAR/Folder...'.

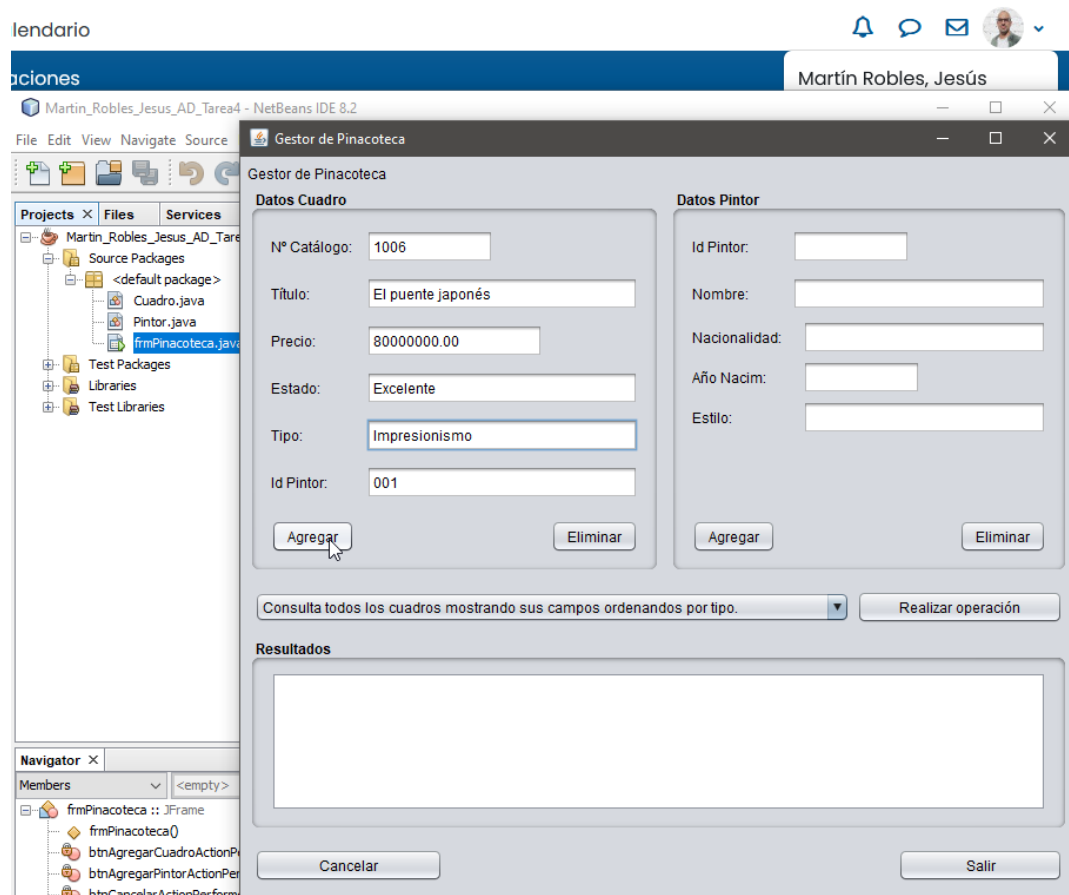


- Seleccionamos el archivo y la opción 'Relative Path', y clicamos en abrir para aceptar ambas selecciones.

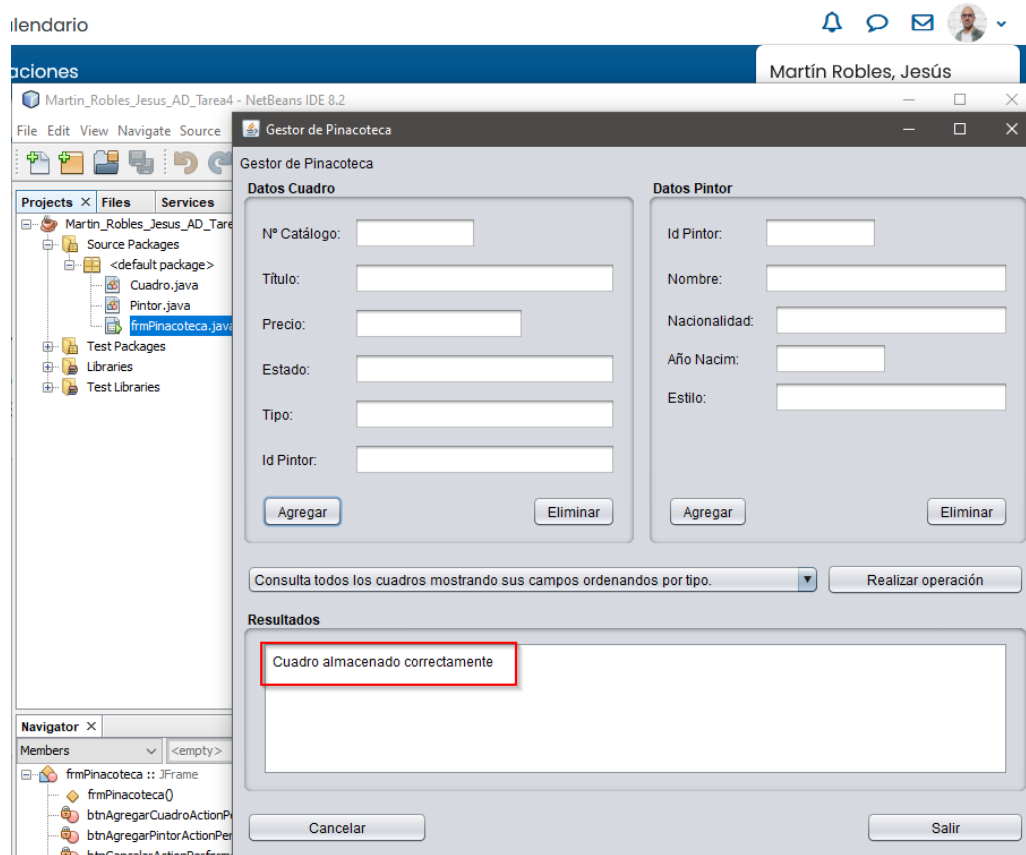


- Podemos comprobar que el archivo se ha añadido correctamente.

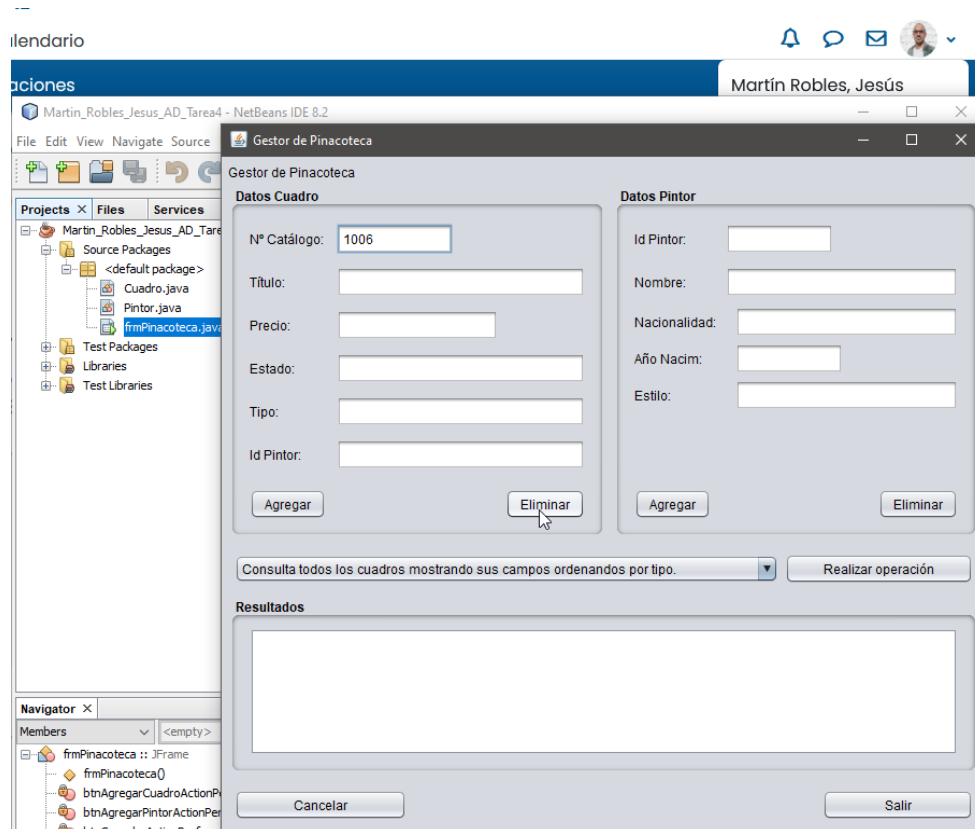
## Ejemplo de uso de algunas funcionalidades de la aplicación de la pinacoteca



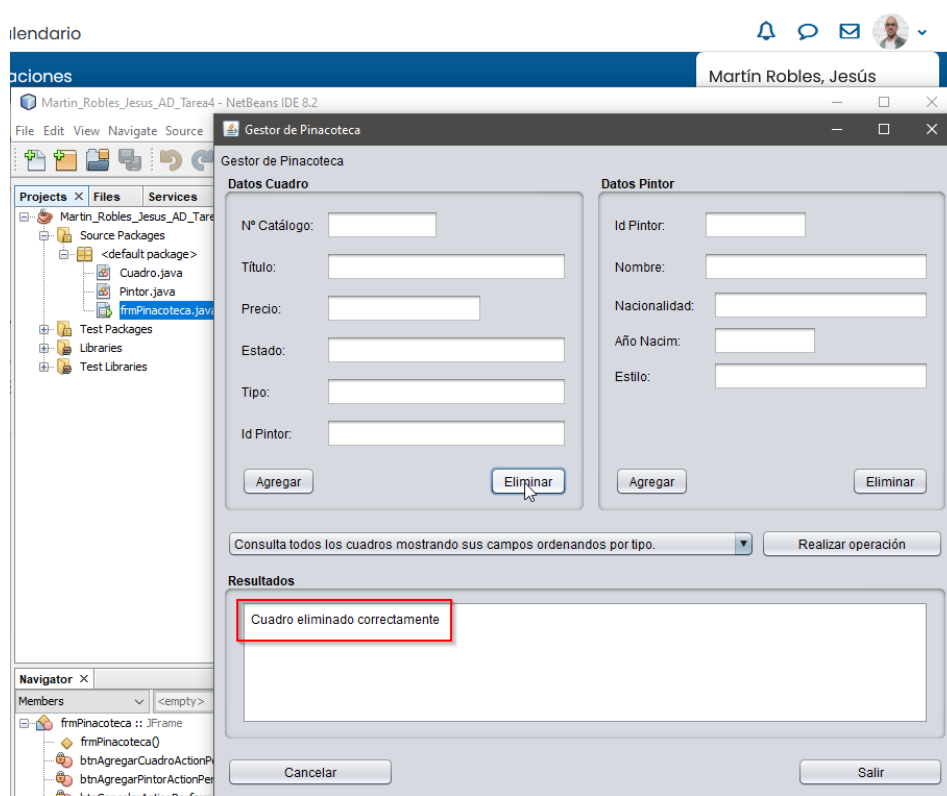
- Introducimos los datos de un cuadro para agregarlo a nuestra base de datos.



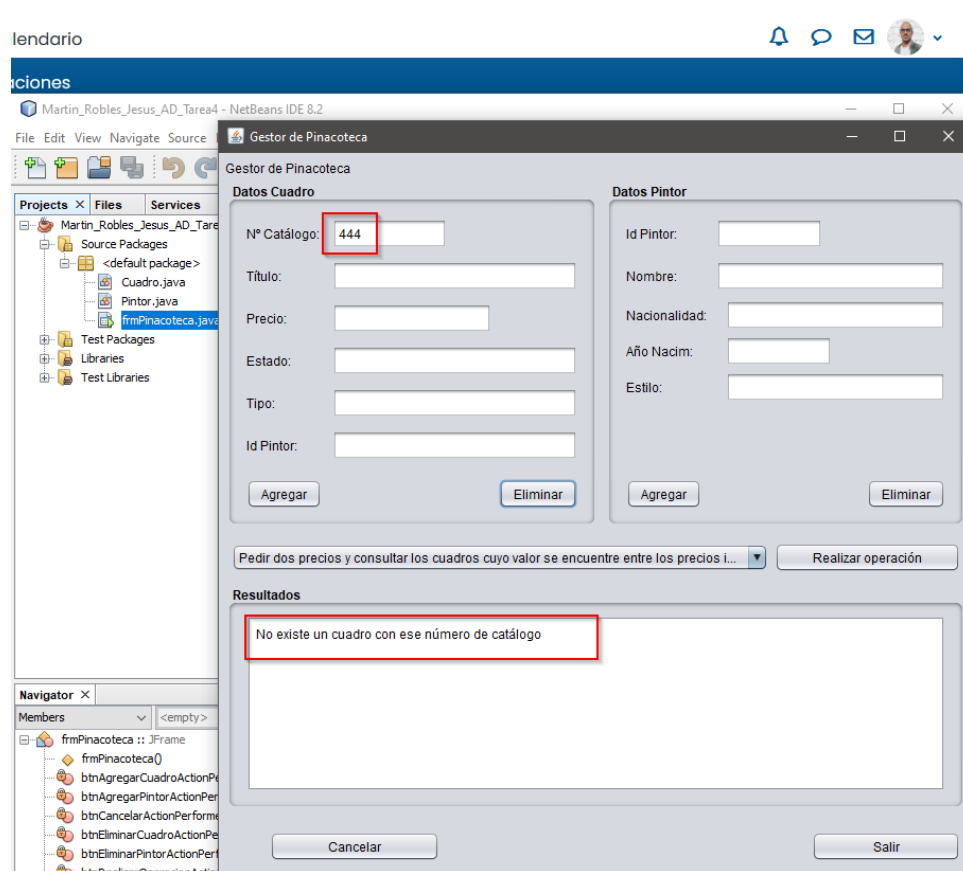
- Cuadro agregado correctamente.



- Eliminamos un cuadro por su nº de catálogo.

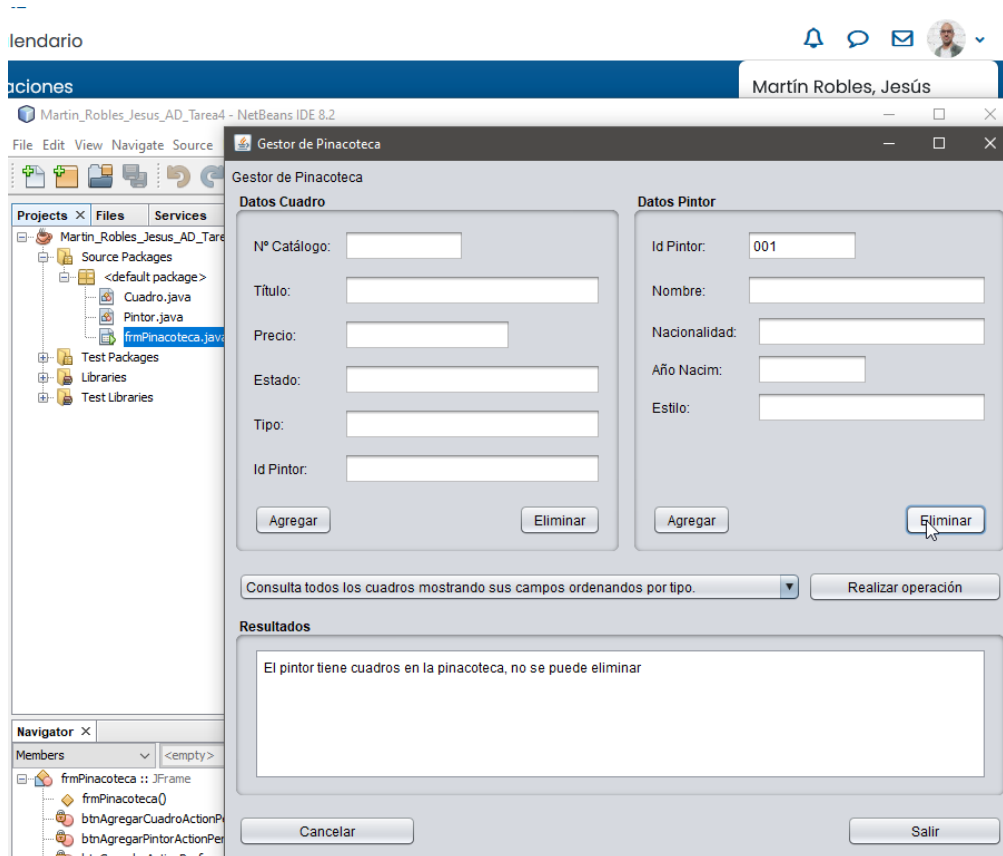


- Cuadro eliminado correctamente.

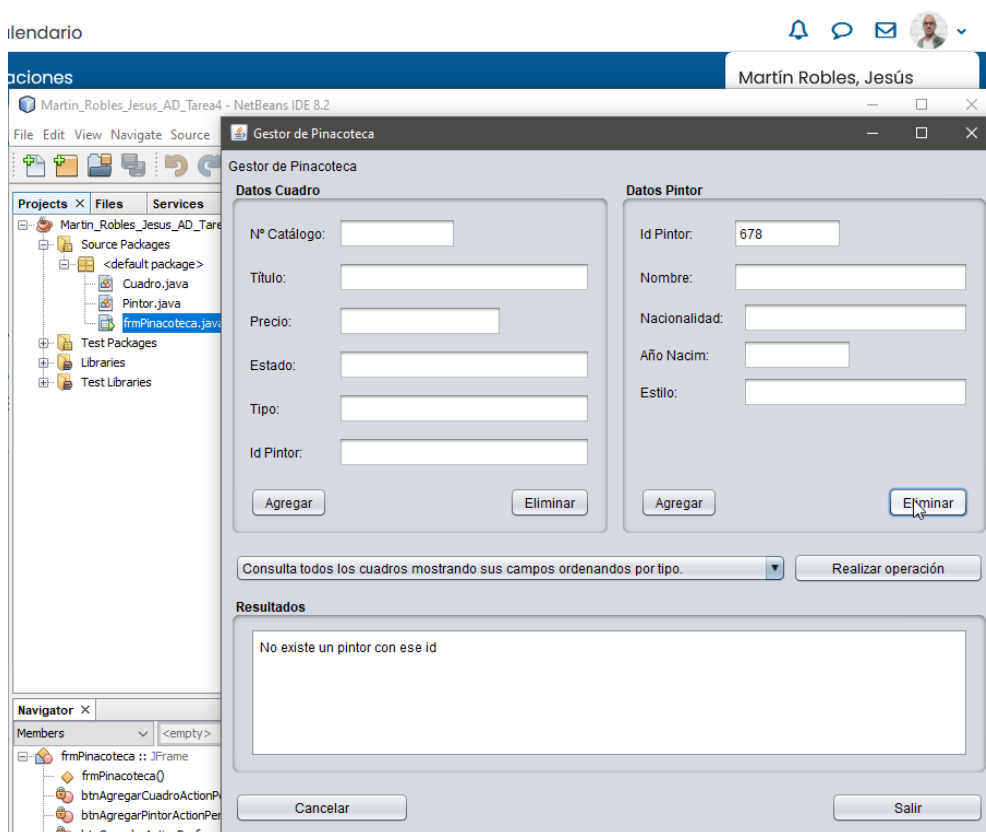


- Intento de eliminar un cuadro que no existe.

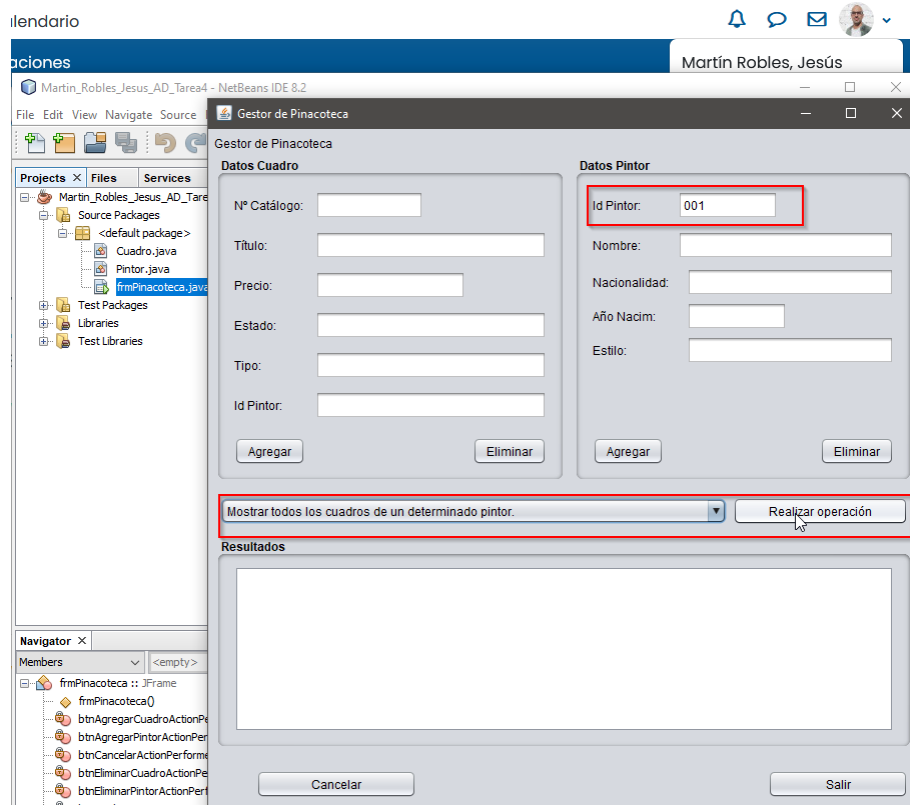




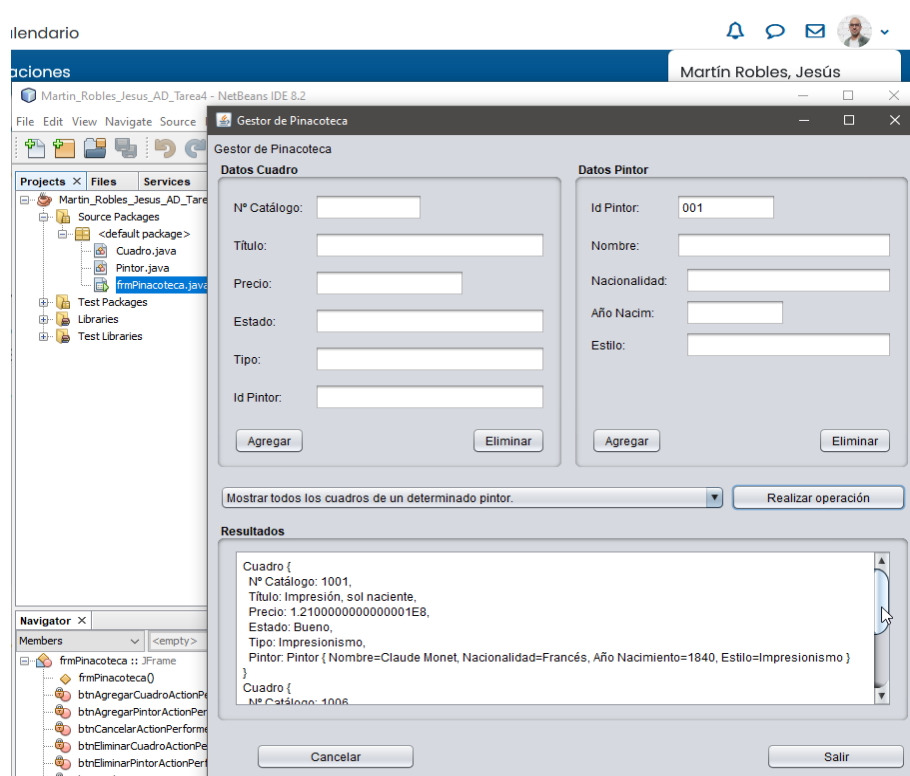
- Intento de eliminar un pintor con cuadros en la pinacoteca.



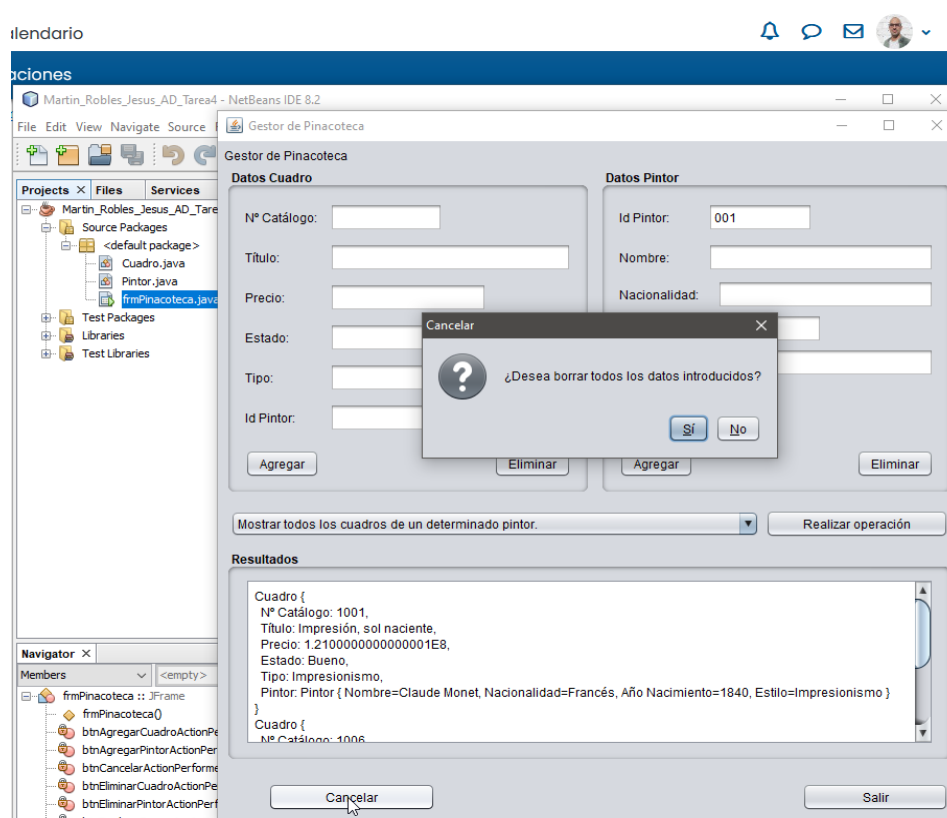
- Intento de eliminar un pintor que no existe.



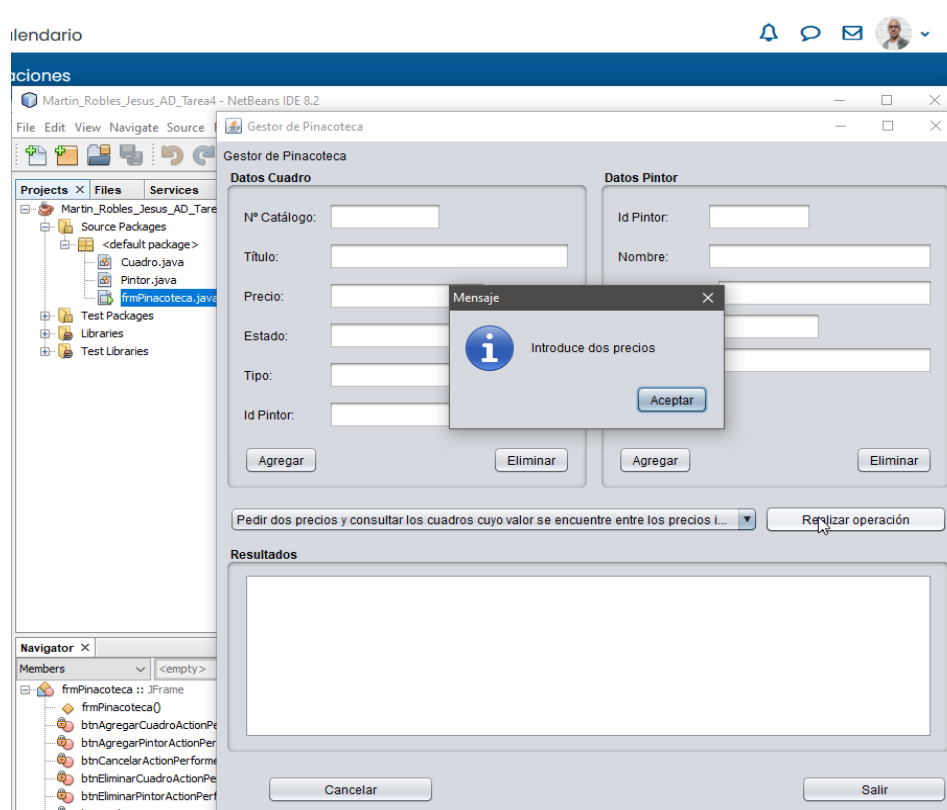
- Probamos consulta de mostrar los cuadros de un pintor por su id (se puede consultar tanto por el id del pintor en los datos del cuadro como en los datos del pintor).



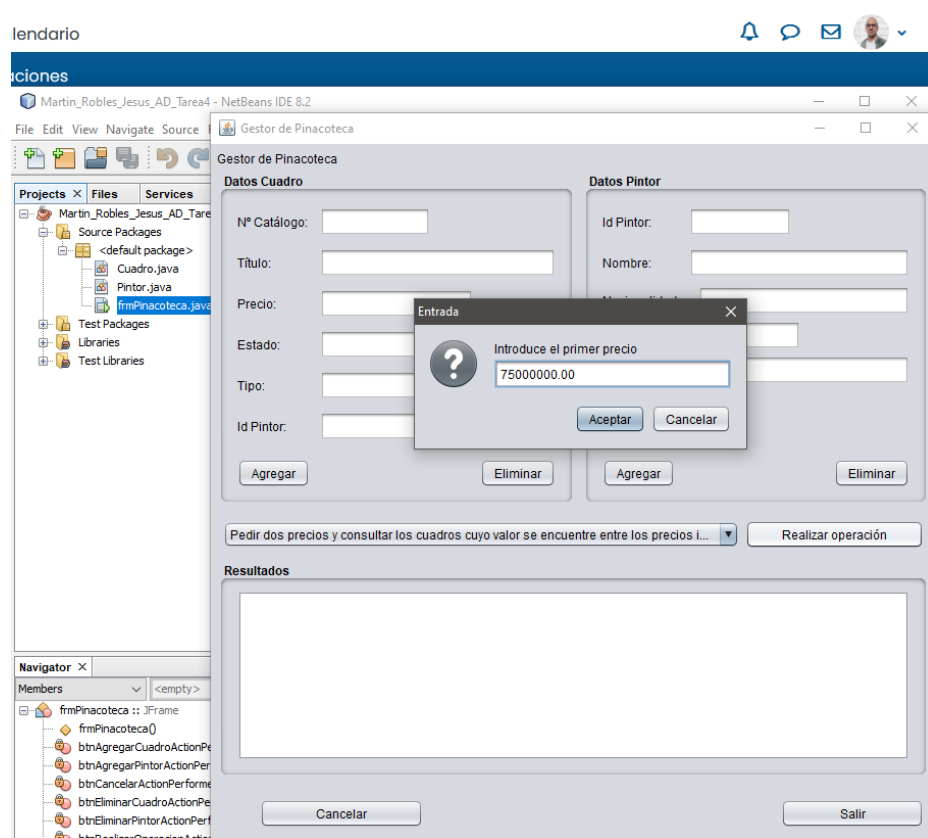
- Resultado de la petición anterior.



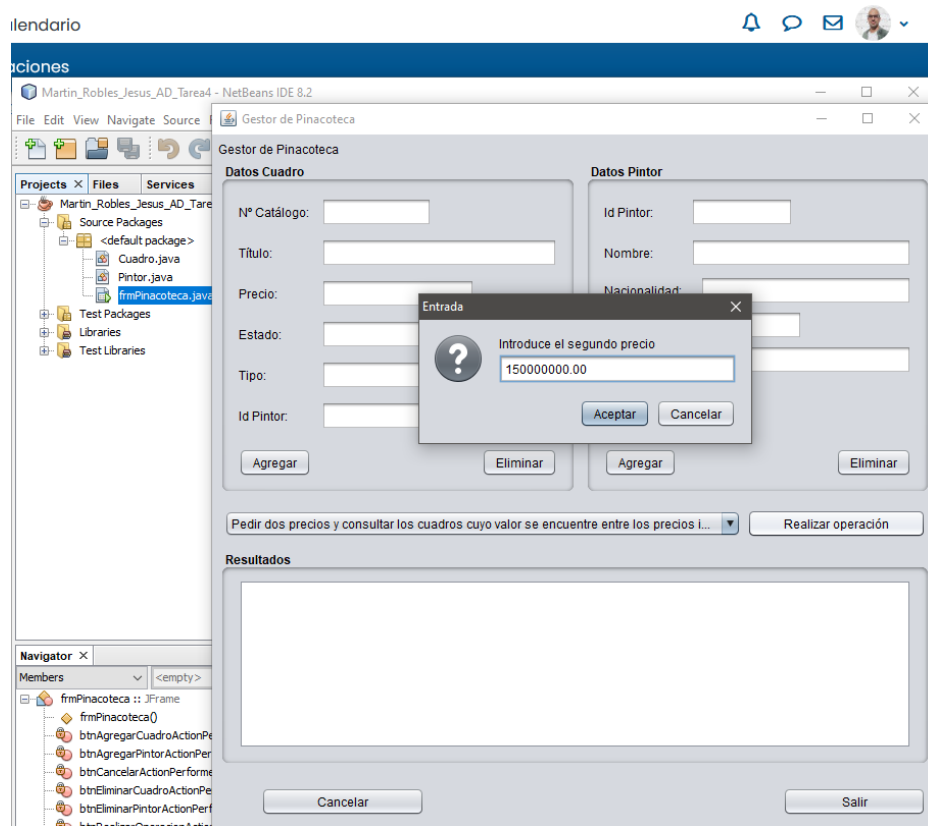
- Aviso al clicar en el botón cancelar, el cual borra todos los datos del formulario si clicamos 'sí'.



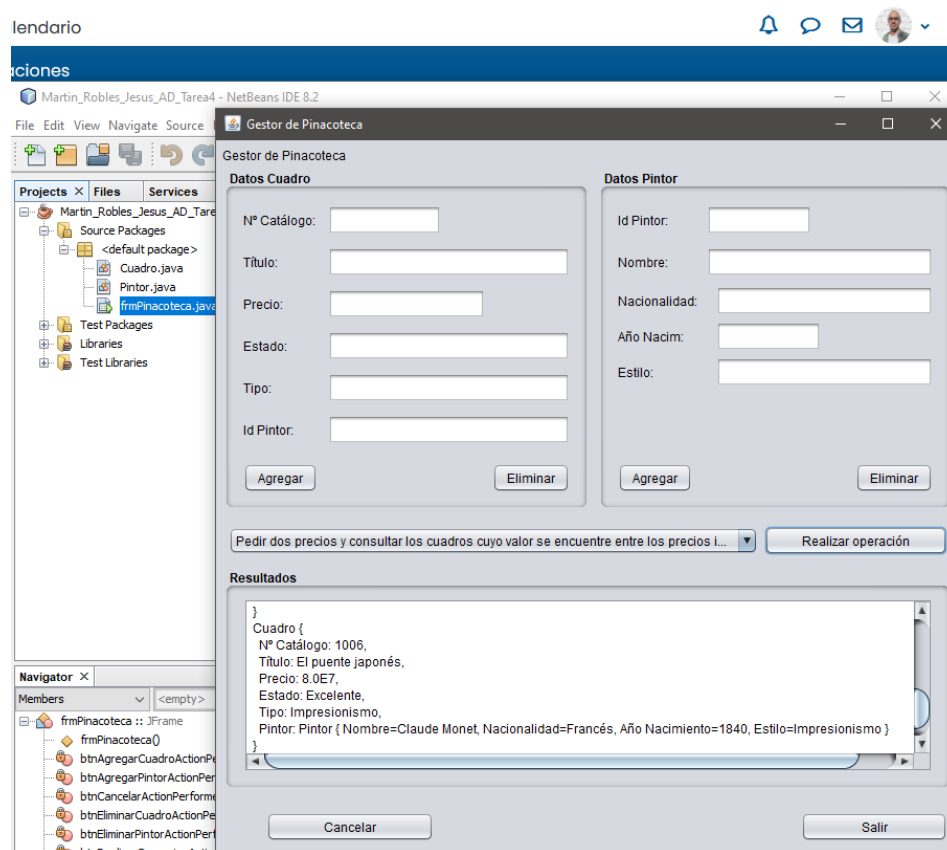
- Consulta de cuadros en un rango de precios.



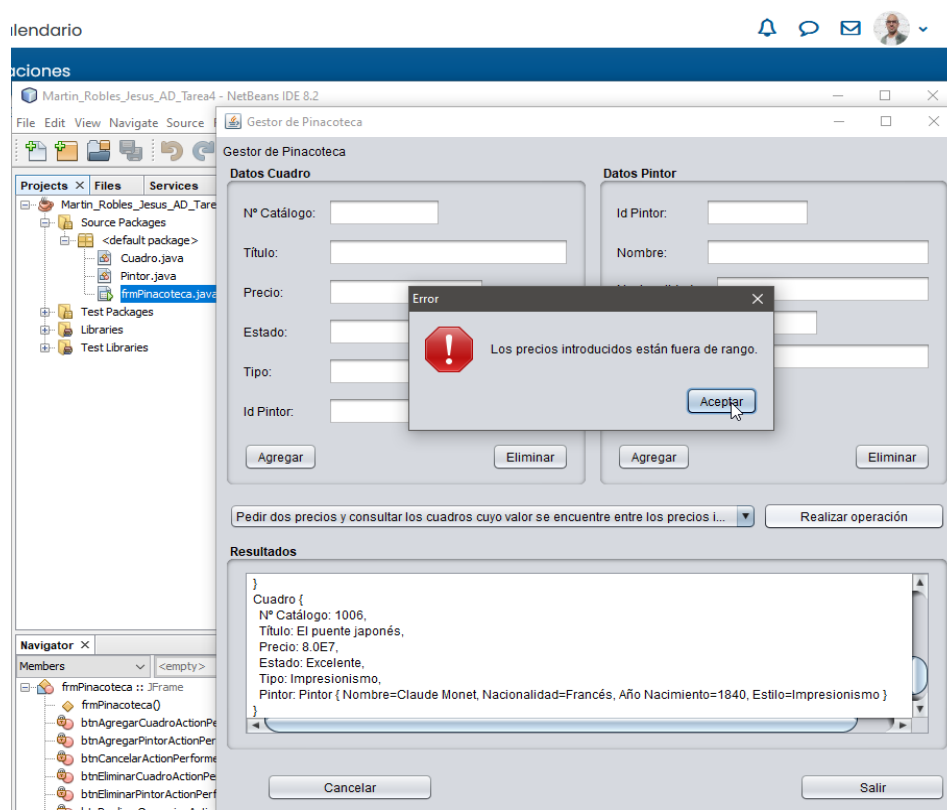
- Nos pide el primer precio.



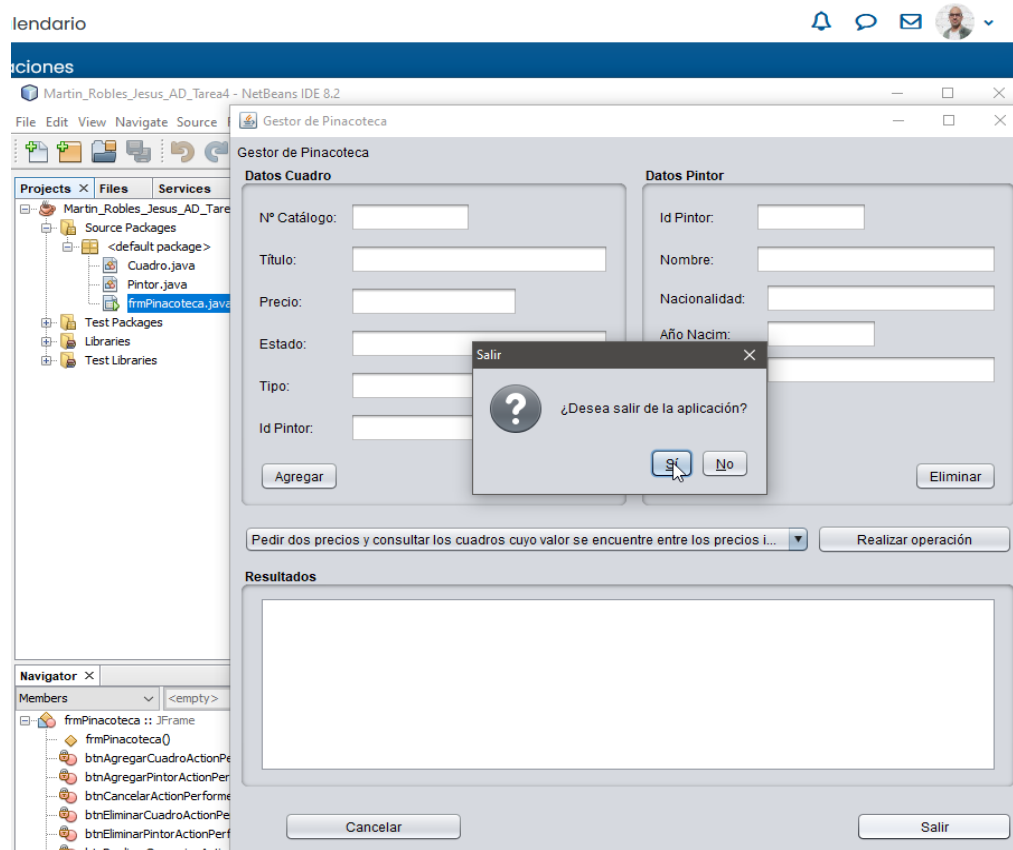
- Nos pide el segundo precio.



- Nos muestra el resultado de la consulta.



- Si el rango de precios no es correcto nos salta un error.



- Nos pide confirmación antes de salir.

## Explicación de la aplicación:

### Componentes Principales

1. **Clase Cuadro:** Representa un cuadro con detalles como número de catálogo, título, precio, estado, tipo y el pintor asociado.
2. **Clase Pintor:** Representa a un artista con información como ID, nombre, nacionalidad, año de nacimiento y estilo artístico.
3. **Interfaz de Usuario (JFrame):** Proporciona campos de entrada para información de cuadros y pintores, y botones para realizar operaciones.

### Flujo de la Aplicación

1. **Inicio de la Aplicación:** La interfaz de usuario se muestra al inicio para que el usuario interactúe.
2. **Agregar Cuadro:**
  - El usuario ingresa información sobre un cuadro y el nombre del pintor.
  - Al presionar el botón de agregar, se crea un objeto Cuadro asociado a un objeto Pintor basado en el nombre.
  - El cuadro se almacena en la base de datos.
3. **Operaciones Adicionales:** La aplicación puede realizar otras operaciones como buscar y eliminar cuadros, y agregar o eliminar pintores, además de consultas predeterminadas ubicadas en un comboBox.