Ejercicio Puntuable B Interfaces Gráficas (19 - 20).

1. Escribir un programa con interfaz gráfico para gestionar una colección de recetas.

La aplicación deberá implementarse siguiendo el **patrón MVC**.

Deberá tener una ventana principal con tres opciones de menú: **Introducir receta, Consultar recetas y Salir**.

* 1. Desde la opción Introducir receta se podrá almacenar los datos de las recetas de la colección. Se deberán poder introducir los siguientes datos de una receta: **Nombre** (JTextField), **Descripción** (JTextArea), **Tiempo de ejecución** (JSpinner) y **Dificultad** (JComboBox: Alta, Media, Baja). Además, deberá tener un **botón** para guardar los datos introducidos. Tras pulsar el botón se guardarán los datos en una lista, se informará del resultado de la operación y se limpiarán los campos donde se introducen los datos. Todos los datos son obligatorios.
  2. Desde la opción Consultar recetas se ofrecerá la posibilidad de realizar una consulta de las recetas de la colección. Tras pulsar un **botón** se mostrarán en una **tabla** todas las recetas.