



DWES
DAW2

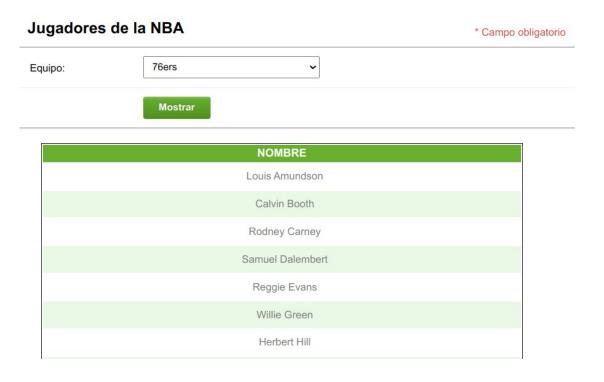
## Hoja05\_BBDD\_02

- 1.- Crea la BD "dwes\_02\_nba" utilizando el fichero dwes\_02\_nba.sql.
- 2.- Crea una clase Conexion utilizando el patrón Singleton.
- 3.- Crea las clases Equipo y Jugador. Los atributos de estas clases puedes obtenerlos de las tablas correspondientes de la base de datos.
- 4.- Crea una clase llamada NBADao. En ella simplemente crearemos funciones estáticas de acceso a la base de datos.

Por ejemplo puedes crear una función getEquipos que devuelva un array con todos los equipos de la base de datos:

```
public static function getEquipos()
{
    $conexion = Conexion::getInstancia()->getConexion();
    // ...
    return $equipos;
}
```

5.- Crea una página web en la que se muestre en una tabla el nombre de los jugadores de un determinado equipo. Para seleccionar el equipo concreto utiliza un cuadro de selección dentro de un formulario en esa misma página. Utiliza CSS para darle un aspecto más agradable a la página.







DWES
DAW2

## Hoja05\_BBDD\_02

6.- Añade ahora el peso de cada jugador.







DWES
DAW2

## Hoja05\_BBDD\_02

7.- A partir del ejercicio anterior trataremos de modificar el peso de todos los jugadores de un equipo. Para ello crea otro formulario que contenga la tabla en la que se muestran los jugadores y su peso y pon los pesos en cajas de texto modificables. Habrá un botón "Actualizar" que envíe todos los datos necesarios a la misma página y actualice mediante una consulta preparada todos los pesos de los jugadores.







DWES
DAW2

## Hoja05\_BBDD\_02

8.- Imaginemos ahora que queremos realizar la incorporación de un nuevo jugador a un equipo. Pero sólo se permite añadir un jugador siempre y cuando se dé la baja de otro.

Añade un formulario en el que se muestre un desplegable con los equipos. Una vez seleccionado uno de ellos se mostrará en otro el nombre de los jugadores. Aquel seleccionado será el que reciba la baja. A continuación, en el formulario, tendremos los campos necesarios para añadir un nuevo jugador. Ambas acciones deberán ser atómicas, es decir, deberán ir en una transacción. Hay que tener en cuenta que antes de borrar un jugador, debemos borrar sus estadísticas.







DWES

DAW2

Hoja05\_BBDD\_02