

LE-Programación DAW_E

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [PROG CFGSmeDAW LE PROG DAW E](#) / [Tema 10.- Mantenimiento de la persistencia de los objetos](#)
/ [Tarea para PROG10.](#)

Tarea para PROG10.

Tarea para PROG10.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

En la tarea de esta unidad puedes elegir: Caché u Oracle. Se trata de que realices una pequeña aplicación, que usando clases, almacene un pequeño diccionario de traducciones. La idea es la siguiente:

- En la aplicación debe almacenarse un término, en español, junto con una lista de traducciones en otros idiomas. Por ejemplo, para el término "silla" podría almacenarse su traducción en francés: "chaise"; y su traducción en inglés: "chair". Un término puede tener un número indefinido de traducciones, puede variar entre términos, para un término podemos tener la traducción para dos idiomas (inglés y francés, por ejemplo), y para otro, la traducción para tres idiomas completamente diferentes.
- No podrá haber términos repetidos, cada término debe aparecer una única vez.
- En la aplicación se podrán insertar nuevos términos y las traducciones asociadas, sin límite de traducciones posibles.
- En la aplicación se podrán borrar los términos existentes, y obviamente, sus traducciones asociadas. Cuando se borra un término solo debe borrarse un único término (como se ha dicho antes, no puede haber repetidos).
- En la aplicación se podrán consultar los términos existentes, pudiendo buscar por aproximación. Por ejemplo, si se buscase el término "illa", podría aparecer "silla" u "orilla", si estuvieran obviamente en la lista de términos insertados. De cada término encontrado (puede ser más de uno), deben mostrarse por pantalla todas las traducciones que contiene. Además, cada vez que se muestra un término por pantalla, debe mostrarse también el número de veces que ha sido mostrado.
- El número de veces que ha sido mostrado un término debe ir actualizándose. Cada vez que se muestra, debe incrementarse en uno.

Como parte de esta tarea tendrás que realizar lo siguiente:

- Diseñar un esquema de base de datos de objetos, ya sea en Oracle, Caché u ObjectDB. Solo se pueden usar objetos y colecciones de objetos. **NO OLVIDES ADJUNTAR EL CÓDIGO PARA DISEÑAR DICHO ESQUEMA DE BASE DE DATOS.**
- Implementar un programa en Java, que conecte con la base de datos, y permita hacer todas las operaciones antes descritas. **NO OLVIDES ADJUNTAR EL CÓDIGO JAVA CON TODO TU PROYECTO.**
- **Debes ADJUNTAR un Documento en pdf en el que se vean CAPTURAS DE LA PRUEBA DE TU APLICACIÓN en el que se demuestre que todo funciona**

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

La tarea tiene una puntuación total de 10 puntos, repartidos de la siguiente forma:

- 1,5 puntos: realización del esquema de la base de datos (incluyendo la inclusión de restricciones y usos adecuados de los tipos de datos).
- 1,5 puntos: conexión con la base de datos.
- 2,5 puntos: almacenar un nuevo término en la base de datos, junto con sus traducciones.
- 1,5 puntos: eliminar un término de la base de datos.
- 1,5 puntos: actualizar el contador de consultas.
- 1,5 puntos: limpieza del código, comentarios explicativos y elegancia de la solución.

Consejos y recomendaciones.

A la hora de afrontar la tarea:

- Elige el sistema gestor de base de datos que te resulte más cómodo, después de leer los contenidos más o menos tendrás una idea hecha de cada uno.
- Diseña en primer lugar la base de datos, no empieces la casa por el tejado. Es recomendable utilizar colecciones tipo array de Caché o tablas anidadas de Oracle.
- Una vez que hayas conseguido diseñar la base de datos, piensa en que mecanismo vas a utilizar para acceder a ella, si proyecciones Java o JDBC.
- Después empieza paso por paso a desarrollar la solución.