



---

## Trabajo Practico N° 8 – Persistencia de Ajedrez en DB

1. Implementar la persistencia de los datos generados por el programa de Ajedrez realizado en el TP N°4.  
Para ello se deberá:
  - a. Verificar si el modelo de datos proporcionado por la cátedra es correcto para almacenar las instancias de su aplicación.
  - b. Identificar las modificaciones necesarias al modelo (tablas, relaciones, campos, tipos de datos, etc.) para almacenar la información generada en la Aplicación.
  - c. Generar los cambios en la BD, modificación/creación de tablas, relaciones, campos, tipos de datos, etc.
2. Crear una clase de acceso a la BD que permita generar una conexión con el servidor local de MySQL, y la retorne mediante la invocación de un método.
3. Crear un método que obtenga la conexión a la BD y realice la inserción de los datos de la aplicación en las tablas correspondientes.
4. Crear un método que obtenga la conexión a la BD y realice un listado con los datos de toda la información almacenada en la BD.
5. Refactorizar el acceso a la BD implementando el principio de inversión de dependencias.