

# PROYECTO JAVA FX

## Objetivos:

- Diseñar un proyecto con JavaFX
- Consolidar el uso de lenguaje CSS para modificar el aspecto de dicha interfaz
- Manejar componentes JavaFX
- Manejar clases con JavaFX
- Manejar animaciones/transiciones con CSS

## Recursos necesarios:

- Guión de la práctica
- Prácticas no evaluables del tema 2
- Internet

## Valoración:

	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
<b>P1</b>	Diseño final	3 puntos
<b>P2</b>	Estilos CSS	1 punto
<b>P3</b>	Clase Cliente con métodos y uso en la aplicación	1 punto
<b>P4</b>	Crear ejecutable	1 punto
<b>P5</b>	Formulario de registro	1 punto
<b>P6</b>	Estructura de carpetas (modelo/vista/controlador)	1 punto
<b>P7</b>	Validación / Funcionalidad / Nombres variables / Código estructurado, etc	2 puntos

**Fecha entrega: 13 de marzo 2023**

## Secuencia/Desarrollo:

El supermercado **LeliaMerca** desea encargar una aplicación para la difusión de sus ofertas y solicita vuestra ayuda para desarrollar las interfaces que necesitan.

Lo primero que debes saber es que existen 3 tipos de usuario:

- cliente esporádico
- cliente club
- cliente premium

Según el tipo de cliente que esté identificado (o sin identificar si se trata de un cliente esporádico), la aplicación ofrecerá las siguientes ventajas:

- cupones de descuento, en función de las compras que realiza habitualmente el cliente.
- precios especiales.
- posibilidad de crear la lista de la compra.

Los requisitos que debe cumplir la aplicación, al menos, son:

1. **Pantalla de inicio:** Debe aparecer una pantalla inicial con el formato que consideres oportuno. El color elegido debe ser distinto si se trata de un supermercado económico o una tienda gourmet. Debes dar una explicación razonada de esa decisión.

Debe aparecer la posibilidad de elegir entre iniciar sesión (usuarios registrados), o registrarse.

2. **Pantalla de registro y de autenticación** para usuarios que tengan tarjeta de fidelización. Al registrar a un nuevo cliente debemos utilizar la clase Cliente.

La pantalla de registro debe contener los siguientes campos:

- Nombre completo
- DNI
- Dirección
- Teléfono
- Fecha de nacimiento. Utiliza un spinner modelado a tu gusto.
- Número de miembros de la unidad familiar. Se debe escoger entre 1, 2, 3, 4 ó más. Componente a tu criterio.
- Número de la tarjeta de fidelización.

3. **Pantalla de muestra de las ofertas de la semana y los cupones disponibles.**

*Debes mostrar las ofertas semanales en función del tipo del cliente que es. Para cada oferta debe aparecer una imagen con el precio y un cuadro de texto en el que se indica el número de artículos a comprar.*

- **Botón Cancelar:** Al pulsar cancelar debe mostrar una alerta indicando al usuario si está seguro de realizar esa acción
- **Botón Comprar:** Aparece una nueva ventana con los siguientes datos
  - Nombre cliente
  - Artículo – unidades – precio
  - Total compra

#### **4. Estilos CSS:**

- Cada vez que pase por encima de los botones (hover) se modifica el aspecto con algún tipo de degradado
- Al pasar por encima de la imagen de los productos se debe producir algún tipo de transición/animación
- Dar estilo a textos, botones, imágenes, etc.

#### **5. El funcionamiento de la aplicación debe ser simulado, debido a que no trabajamos con bases de datos ni ficheros. Sólo muestra los datos introducidos en las diferentes ventanas (stage).**