* en el pown algunas dependencias que no queramos que se agregen al jar, deberemos de usar scope.
* en el dao se guardan los datos de la aplicacion, en el domain se gestiona el funcionamiento de esta
* el paquete usecase contiene los diferentes metodos de logica normalmente separado en distintas clases para que el codigo se autodocumente
* el borderpane es el area de elementos que comparte todas las pantallas, luego pondremos un anchorpane dentro para cada nueva pantalla, asi comparten el menu de arriba
* el fx:id se refiere a un elemento en codigo(clase java) que tenga ese nombre para que se pueda interactuar con el
* el onAction se refiere a un metodo de un evento que ocurra a la hora de interactuar con el elemento que se refiere tambien a el codigo
* al codigo se le refiere en el padre del fxml para que se intercomunique, el atributo es fx:controller="ruta"
* en codigo, los elementos que has creado en el fxml los tienes que declarar con el mismo nombre que pusiste en el fx:id
* cada nueva pantalla necesita su propio "pantallacontroller.java", que extiende baseprincipal controller, y su ¨pantalla.fxml haciendo los correspondientes exports