

PRÁCTICA DEL SEGUNDO TRIMESTRE DE PROGRAMACIÓN

Olimpiadas Tokio 2020

Con motivo de las próximas Olimpiadas que se celebrarán en Tokio, se desea desarrollar una aplicación en NetBeans y con el lenguaje Java donde se proporcione un menú con las siguientes opciones:

1. Insertar deportista.
2. Consultar deportista.
3. Generar HTML.
4. Salir.

Un deportista estará formado por los siguientes datos:

- Nombre.
- País.
- Número de medallas.
- Medallas:
 - o País de la Olimpiada.
 - o Año.
 - o Tipo de medalla (oro, plata, bronce).

La información de cada deportista se guardará en un fichero cuyo nombre será el nombre del deportista y la extensión “.olimpiadas”.

Además, se creará un único fichero SQL (olimpiadas.sql) con las sentencias necesarias para:

- Crear la tabla con sus correspondientes campos.
- Insertar cada uno de los deportistas.

Se consultará un deportista por su nombre. En caso de no existir, se le notificará al usuario.

Se generará un documento HTML por cada deportista y se mostrará toda la información del mismo.



Práctica Olimpiadas Tokio 2020.

CALIFICACIÓN

Esta práctica es opcional y su calificación significa el 25% de la asignatura.

Los aspectos que se valoran son:

- ✓ La aplicación funciona y realiza su función. OBLIGATORIO.
- ✓ La aplicación está correctamente sangrada.
- ✓ La aplicación está documentada con javadoc.
- ✓ Correcto diseño de las clases.
- ✓ Correcta aplicación de la encapsulación.
- ✓ Correcto uso de constructores.
- ✓ Uso de sentencias iterativas (while, for, do-while).
- ✓ Uso de constantes.

Entrega

- La entrega se realizará a través de Google Classroom antes del 1 de marzo a las 23:55h.
- La entrega consistirá en un único archivo comprimido con el proyecto completo en NetBeans. El formato del nombre del archivo será APELLIDO_NOMBRE_PR_T2.rar.