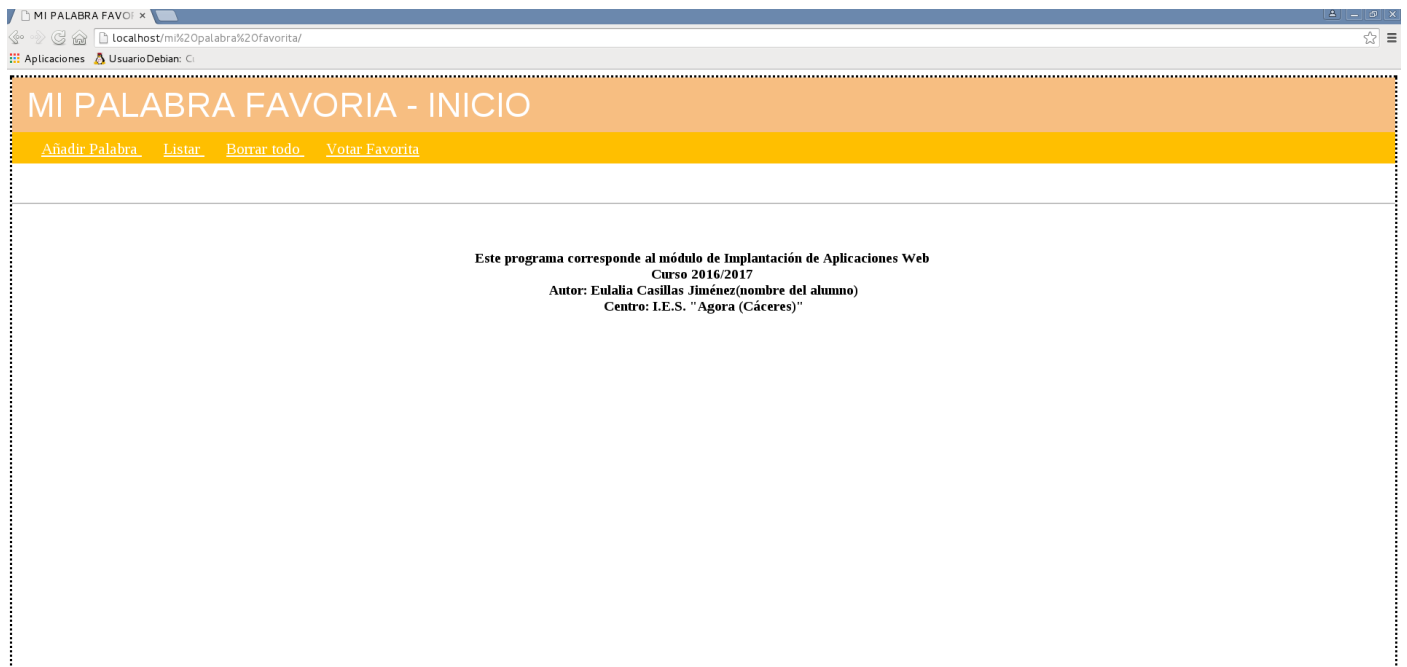


MI PALABRA FAVORITA

Realizar una aplicación para gestionar una base de datos de palabras y votar la favorita.

La clave principal de la palabra será como siempre el campo id. Entrego la base de datos exportada.

PANTALLA PRINCIPAL



AÑADIR PALABRA

El usuario escribirá la palabra como quiera, almacenándose en letra minúscula.

MI PALABRA FAVORITA - AÑADIR

[Volver a Principal](#)

Escriba los datos del nuevo registro

Palabra

Grabar

Si se dejara en blanco el dato:

MI PALABRA FAVORITA - AÑADIR

[Volver a Principal](#)

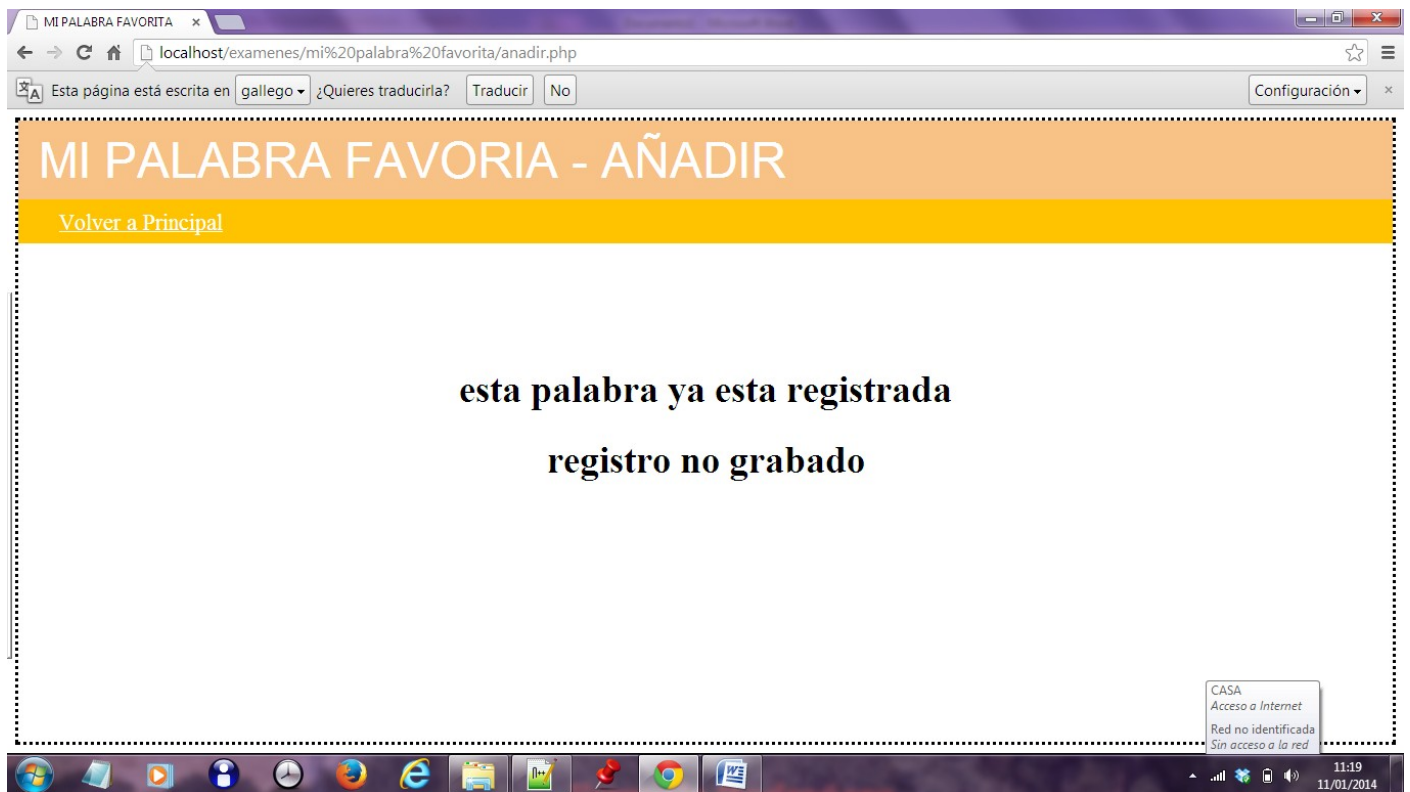
Escriba los datos del nuevo registro

Palabra

****el campo es obligatorio**

Grabar

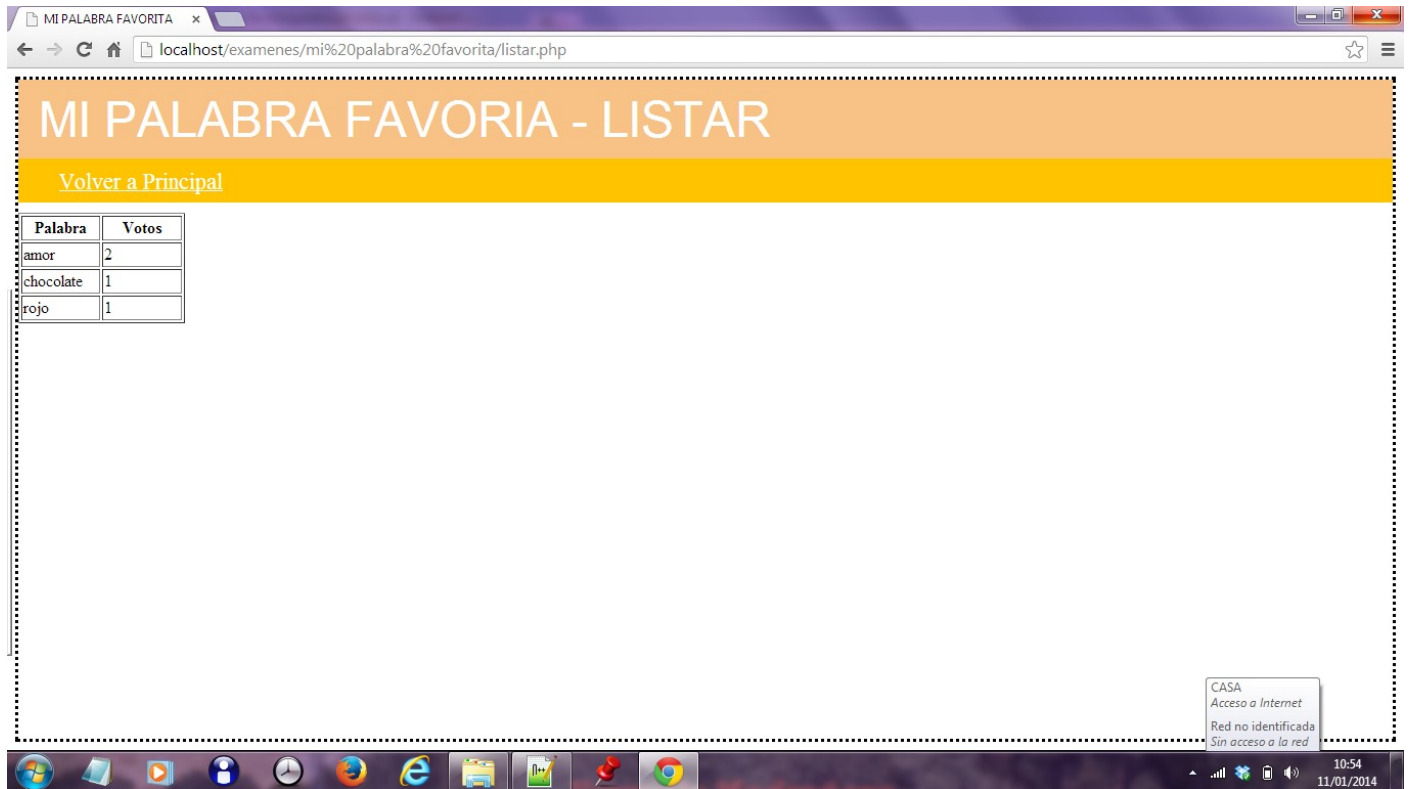
Las palabras no pueden repetirse, habrá que controlar ese error:



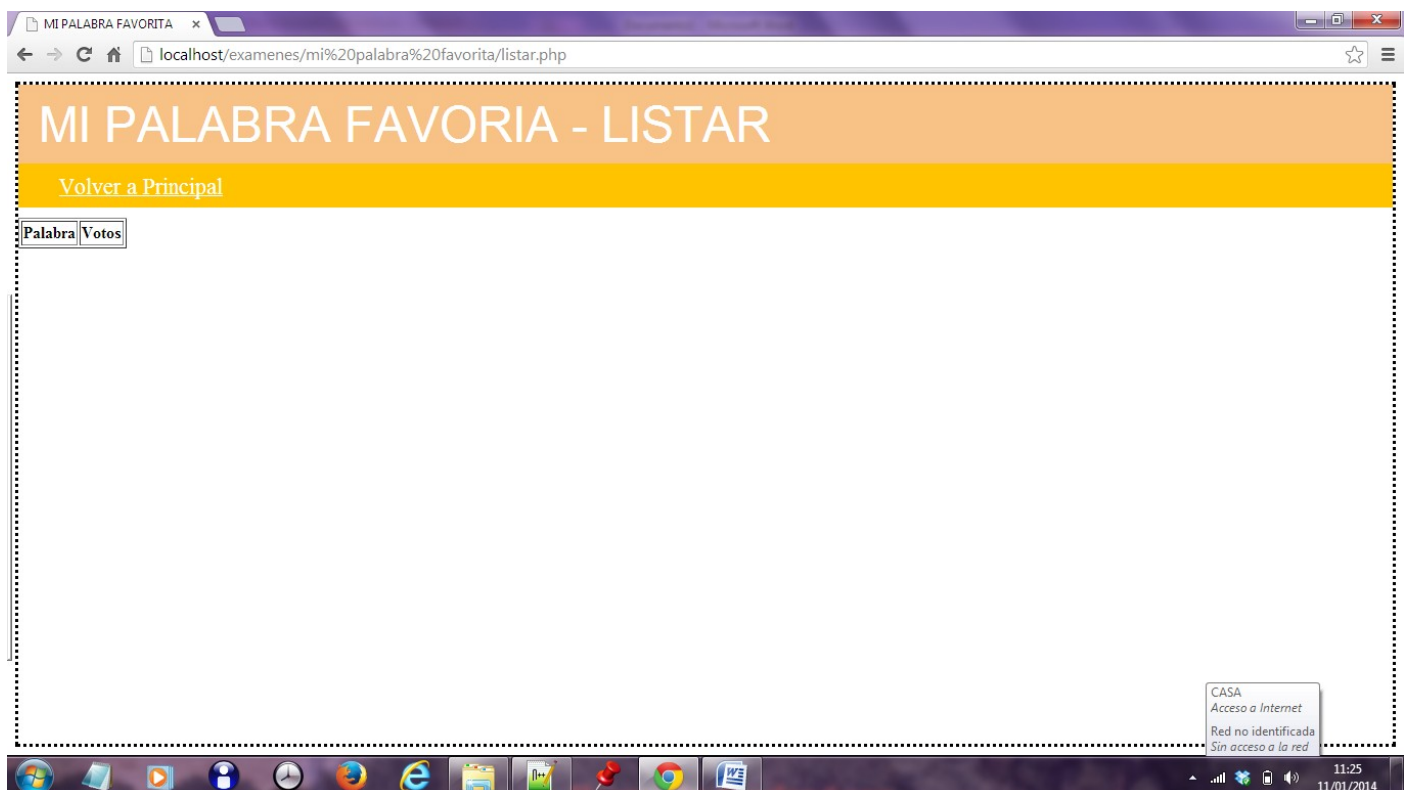
La inserción de una palabra, se computa como 1 voto.

LISTAR

Mostrará todas las palabras que hay en la base de datos. Si estuviera vacía, aparecerá la tabla sin nada, es decir no habrá ningún mensaje.



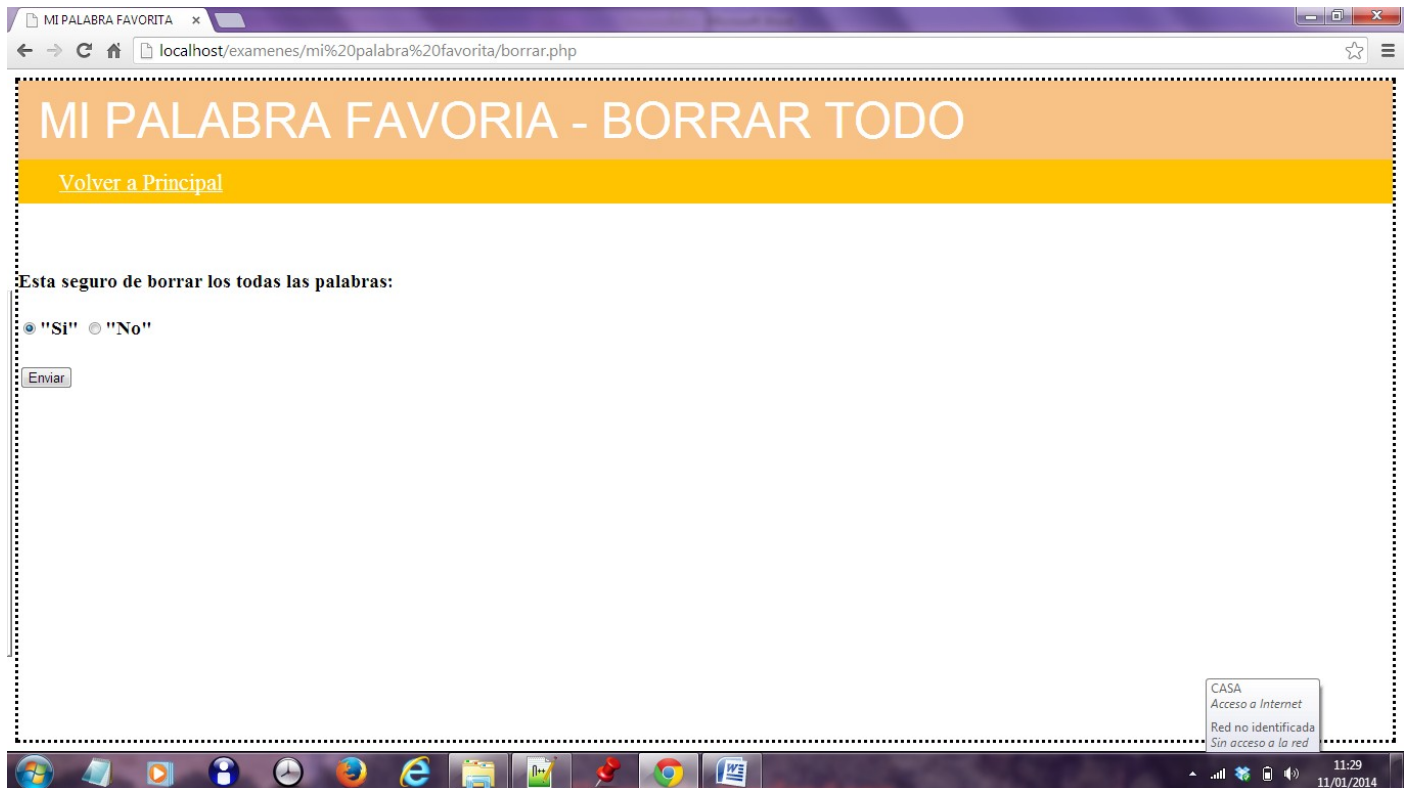
Listado cuando no hay valores:

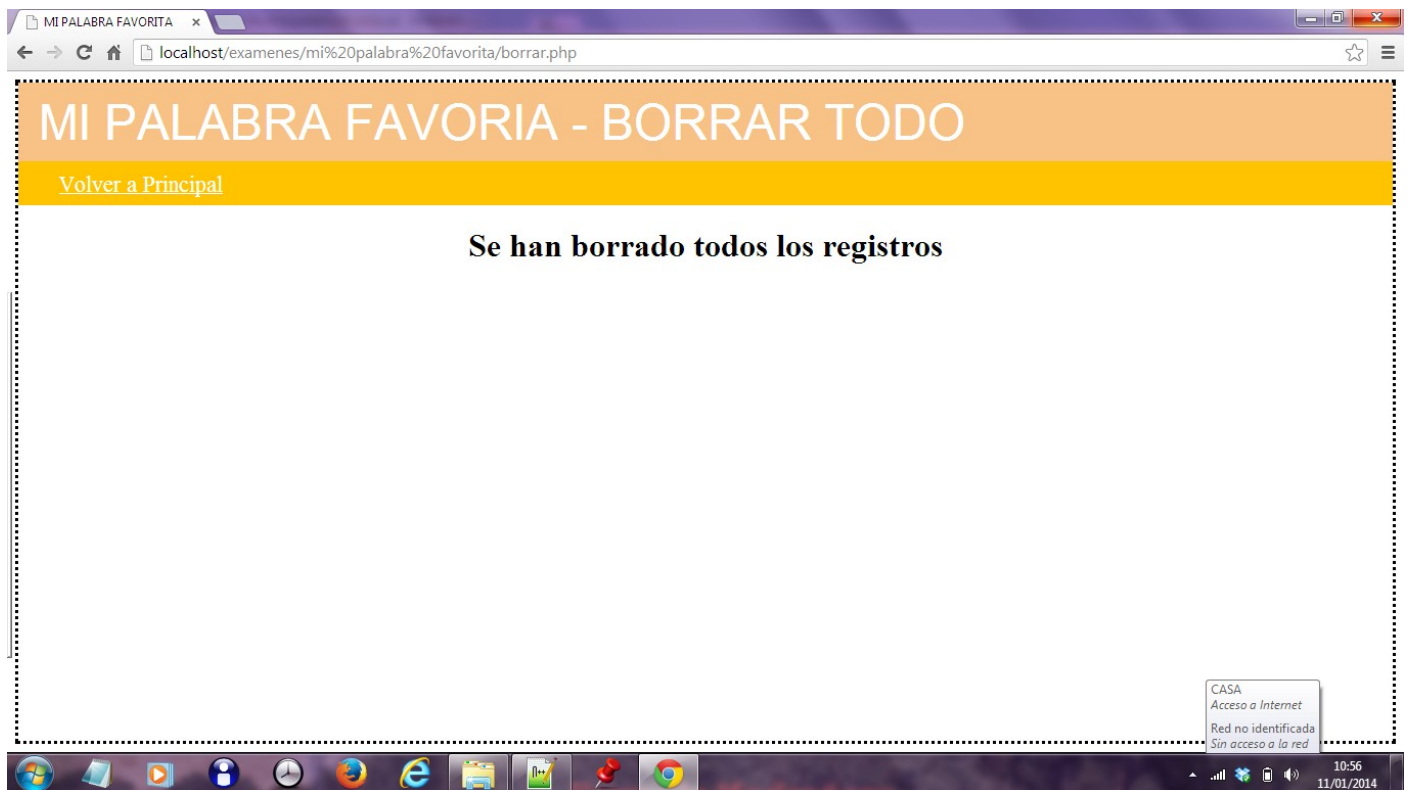


BORRAR

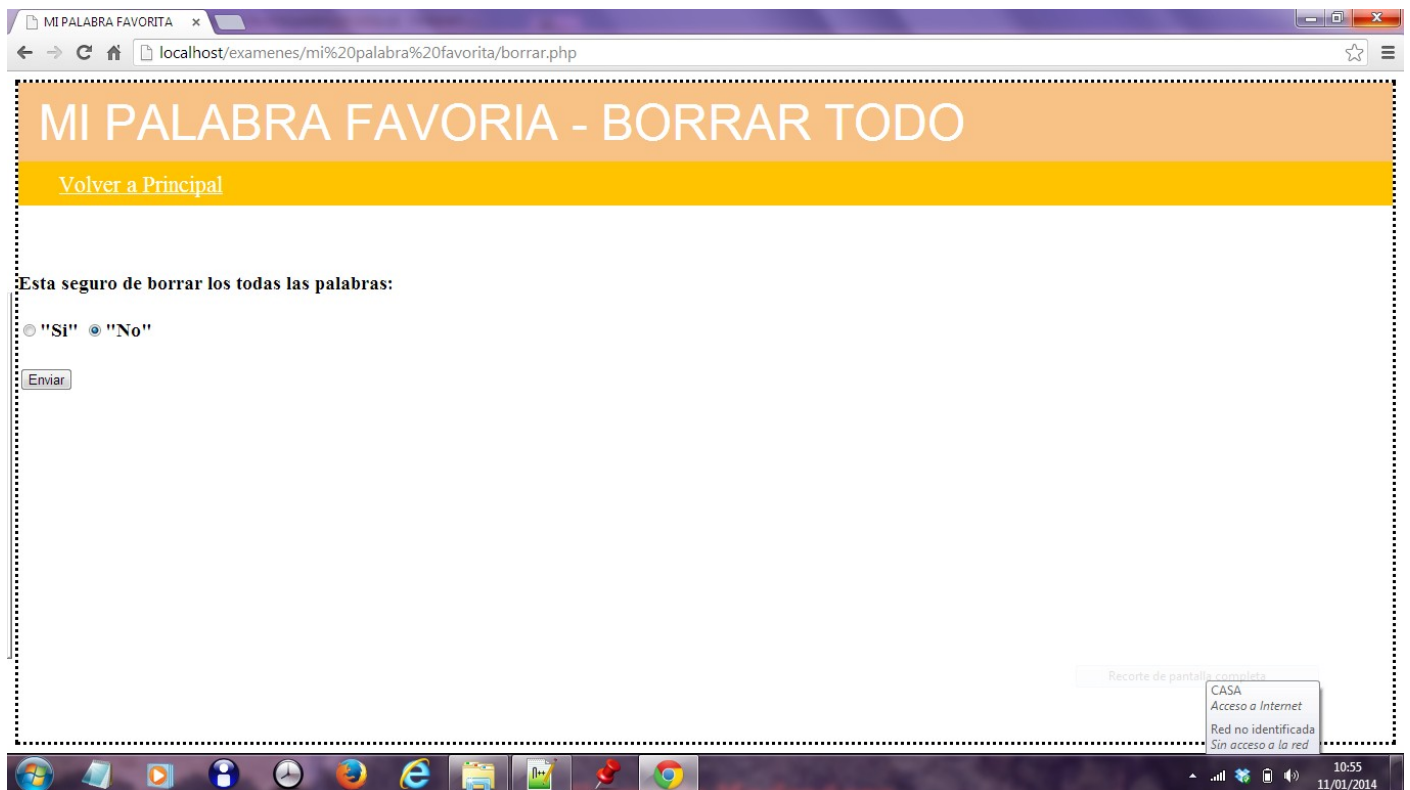
Limpia el contenido entero de la base de datos, debiendo producir un reinicio del id desde 1 como hicimos en el ejercicio del diccionario.

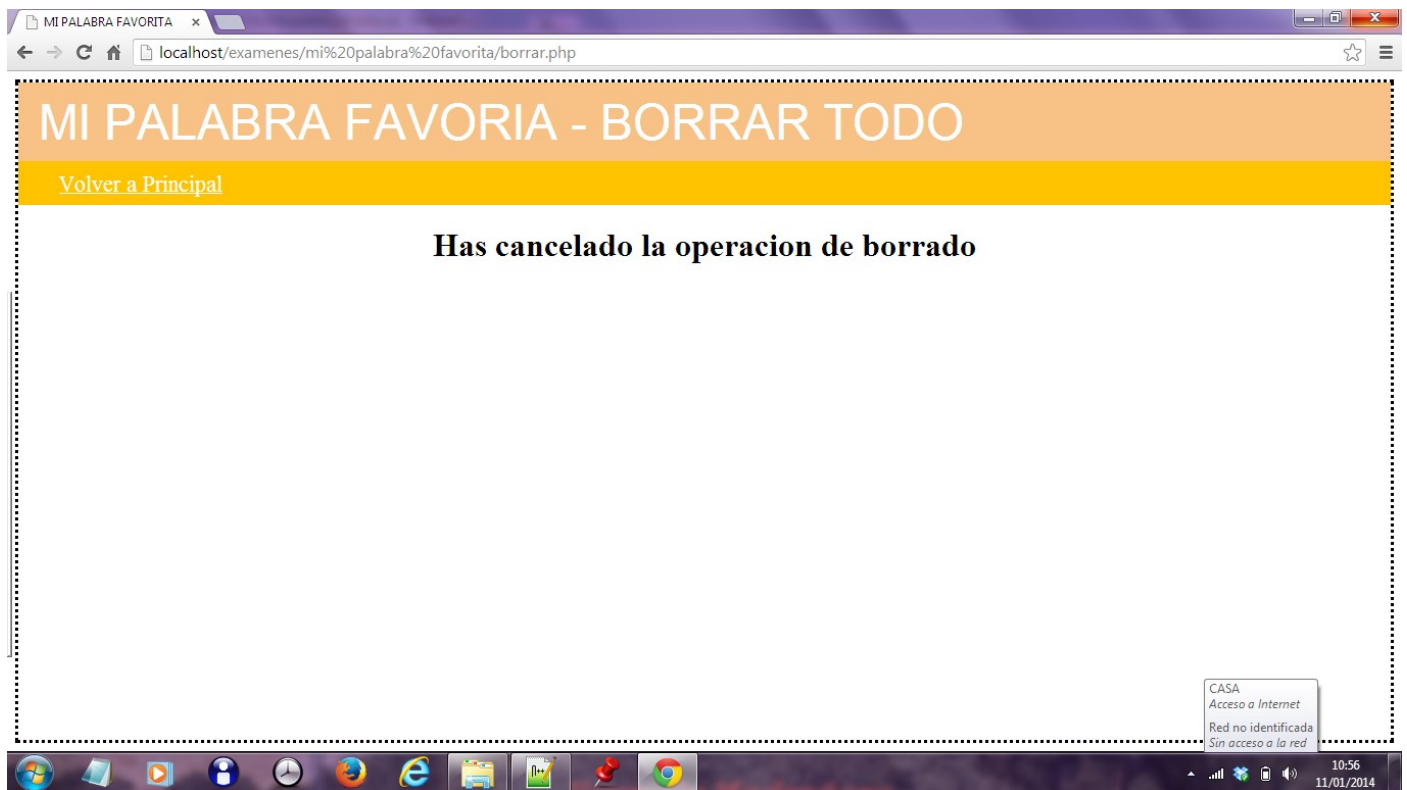
Borrado aceptado: (por defecto será "no")



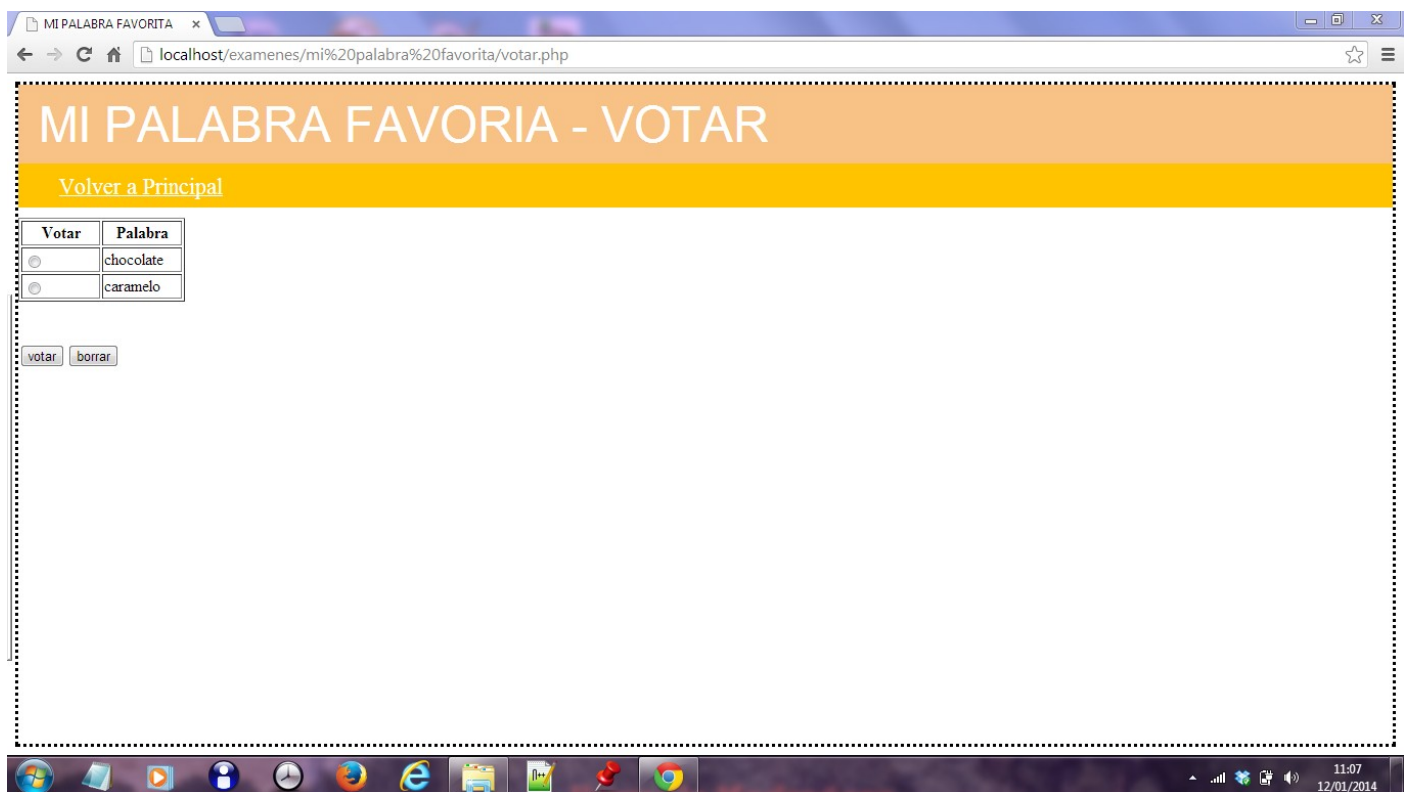


Borrado desestimado.(“no”)

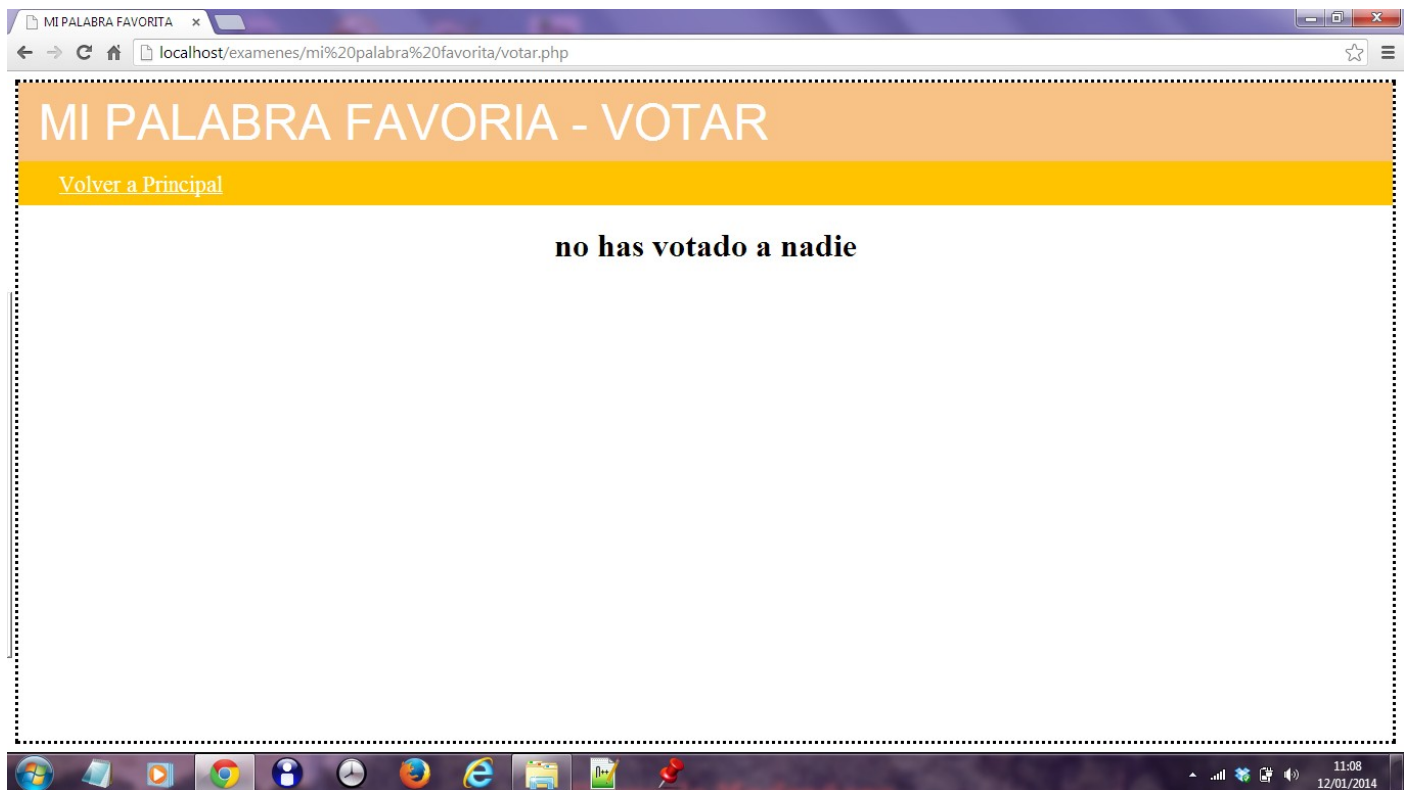




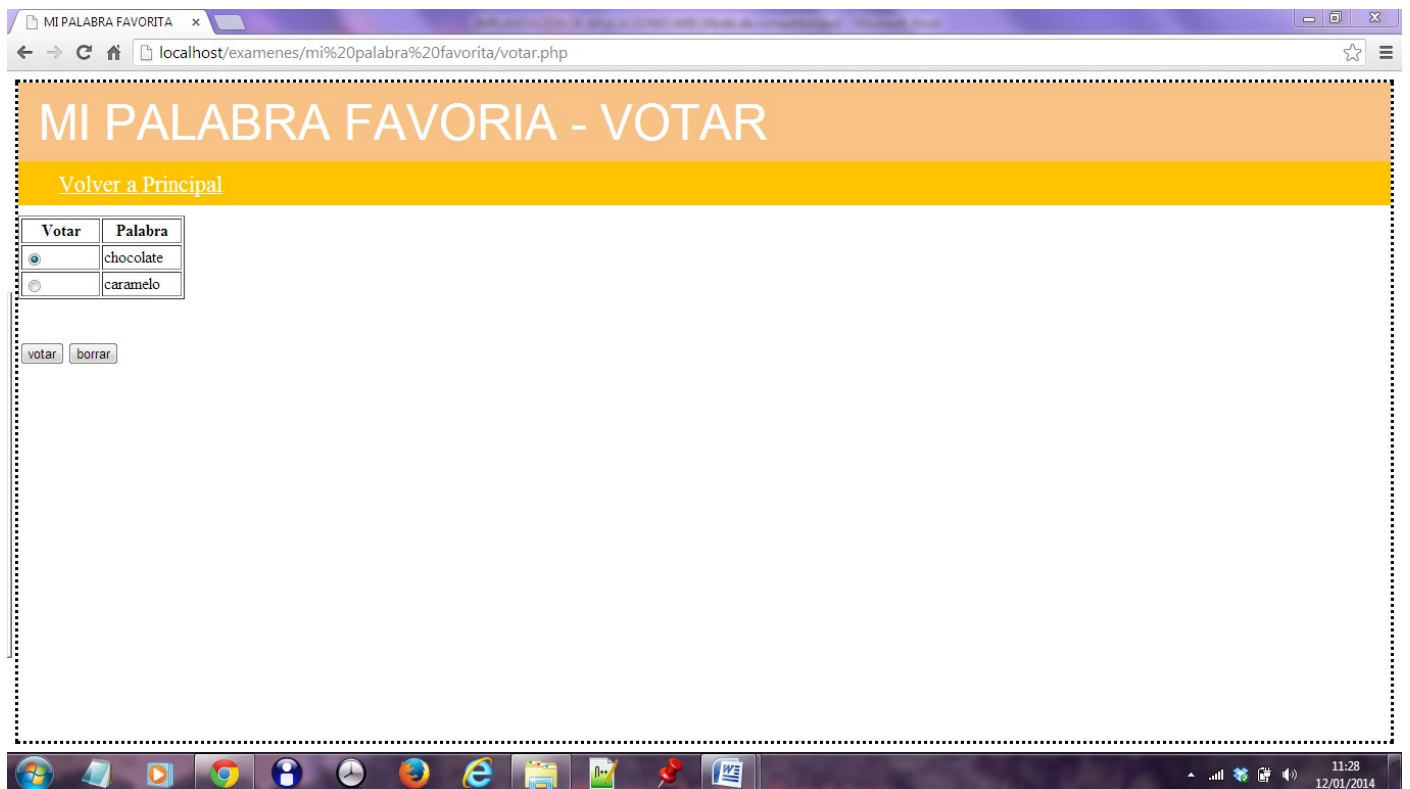
PANTALLA PARA VOTAR:



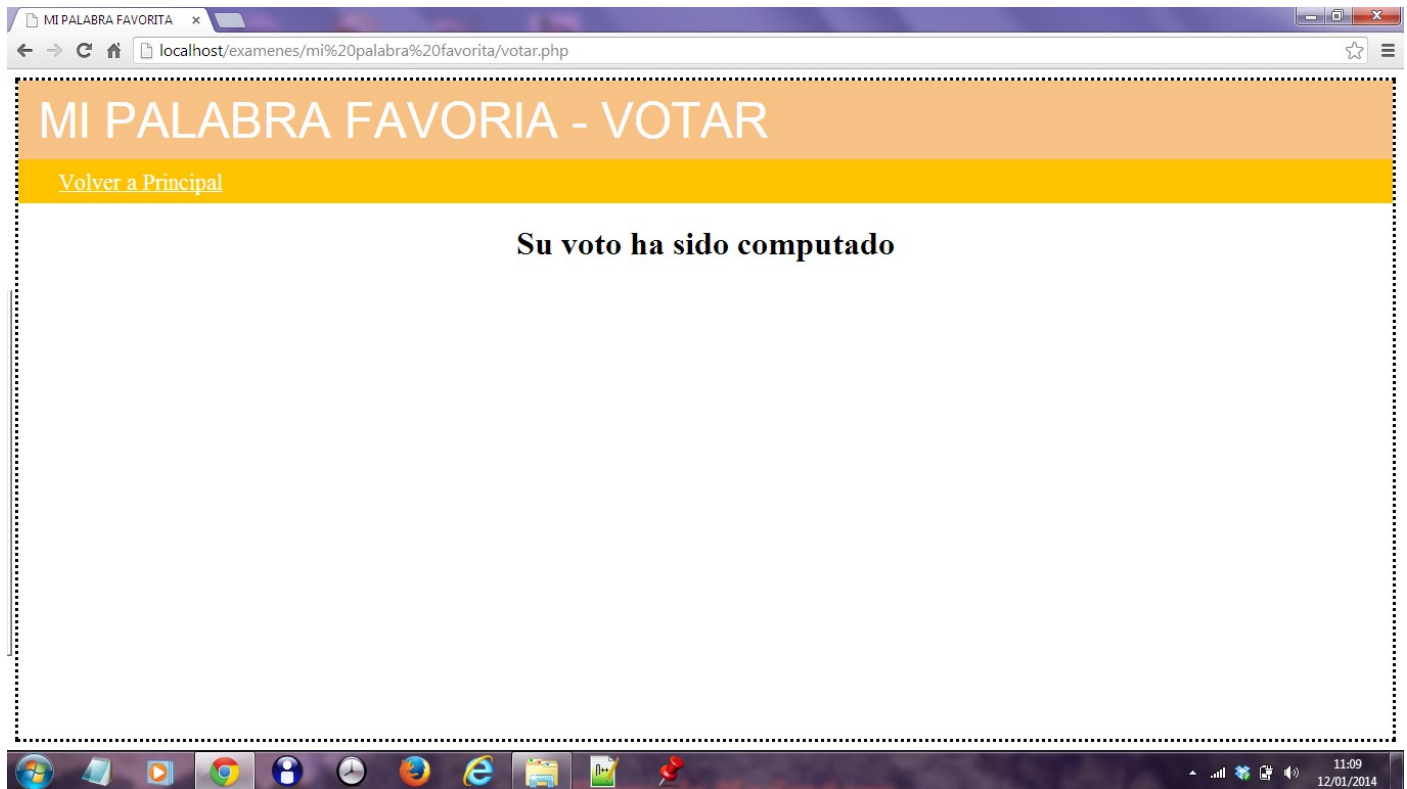
SI NO SE EMITE VOTO:



MARCAMOS PARA VOTAR



SE COMPUTA EL VOTO



Lógicamente con la opción borrado, podemos decidir “no votar”, y si no hay palabras en la base de datos, aparecerá igual que antes la tabla vacía y nos dirá que no hemos votado a nadie.

Cualquier Acceso a la base de datos que no se haya podido efectuar, se informará de ello al usuario. Por ejemplo, cuando se supera la longitud asignada a la palabra, solamente se informa, nada más. (es decir, vamos a suponer que nadie supera la longitud permitida)