SEUDOCODIGO MOSTRAR DATOS DE LA COCINA

Al iniciar la ventana:

// Obtener el modelo de la primera cocina en Tienda.datosCocinas

primerModelo = Tienda.datosCocinas[0][0] // El primer elemento [0][0] es el modelo de la primera cocina

// Llamar a la función mostrarDatosCocina con el modelo de la primera cocina como argumento

mostrarDatosCocina(primerModelo)  
  
Función mostrarDatosCocina(seleccion):

Para cada conjunto de datos (datos) en Tienda.datosCocinas:

modelo = datos[0] // Obtener el modelo de la cocina

Si modelo es igual a seleccion entonces:

precio = datos[1] // Obtener el precio de la cocina

ancho = datos[2] // Obtener el ancho de la cocina

alto = datos[3] // Obtener el alto de la cocina

fondo = datos[4] // Obtener el fondo de la cocina

quemadores = datos[5] // Obtener la cantidad de quemadores de la cocina

// Mostrar los datos en los campos de texto de la interfaz gráfica

textPrecio.setText(convertirAString(precio))

textAncho.setText(convertirAString(ancho))

textAlto.setText(convertirAString(alto))

textFondo.setText(convertirAString(fondo))

textQuemadores.setText(convertirAString(quemadores))

Detener el bucle (break) // Salir del bucle después de encontrar el modelo deseado

Fin de la función

SEUDOCODIGO MODIFICAR COCINA

Al iniciar la ventana:

// Obtener el modelo de la primera cocina en Tienda.datosCocinas

primerModelo = Tienda.datosCocinas[0][0] // El primer elemento [0][0] es el modelo de la primera cocina

// Llamar a la función mostrarDatosCocina con el modelo de la primera cocina como argumento

mostrarDatosCocina(primerModelo)

Función mostrarDatosCocina(modeloSeleccionado):

// Buscar el modelo seleccionado en los datos de cocinas

Para cada conjunto de datos (cocina) en Tienda.datosCocinas:

Si cocina[0] es igual a modeloSeleccionado entonces:

// Mostrar los datos en los campos de texto

textPrecio.setText(convertirAString(cocina[1]))

textAncho.setText(convertirAString(cocina[2]))

textAlto.setText(convertirAString(cocina[3]))

textFondo.setText(convertirAString(cocina[4]))

textQuemadores.setText(convertirAString(cocina[5]))

Detener el bucle (break)

Fin de la función

Función actionPerformedBtnGrabar():

// Obtener el modelo seleccionado del comboBoxModelo

modeloSeleccionado = obtenerModeloSeleccionado()

// Declarar variables para almacenar datos numéricos

precio, ancho, alto, fondo, quemadores: número

Try:

// Convertir valores de campos de texto a números

precio = convertirADouble(obtenerTexto(textPrecio))

ancho = convertirADouble(obtenerTexto(textAncho))

alto = convertirADouble(obtenerTexto(textAlto))

fondo = convertirADouble(obtenerTexto(textFondo))

quemadores = convertirAEntero(obtenerTexto(textQuemadores))

Capturar Excepción (NumberFormatException ex):

// Manejar error de conversión numérica

mostrarMensajeError("Error al convertir valores numéricos: " + ex.obtenerMensaje())

Terminar Función

// Iterar sobre los datos de cocinas en Tienda.datosCocinas

Para cada conjunto de datos (cocina) en Tienda.datosCocinas:

Si modelo de cocina (cocina[0]) es igual a modeloSeleccionado entonces:

// Actualizar datos de la cocina con los valores convertidos

cocina[1] = precio

cocina[2] = ancho

cocina[3] = alto

cocina[4] = fondo

cocina[5] = quemadores

Detener Bucle (break)

// Mostrar mensaje de confirmación de cambios guardados

mostrarMensaje("Cambios guardados para " + modeloSeleccionado)

Fin de la Función

SEUDOCODIGO LISTAR COCINA

Función actionPerformedBtnListar(evento):

// Inicializar un StringBuilder para construir el texto

sb = nuevo StringBuilder()

// Agregar encabezado al texto

sb.append("Listado de Cocinas:\n\n")

// Iterar sobre los datos de cocinas en Tienda.datosCocinas

Para cada conjunto de datos (cocina) en Tienda.datosCocinas:

// Agregar detalles de la cocina al texto

sb.append("Modelo: ").append(cocina[0]).append("\n")

sb.append("Precio: S/. ").append(cocina[1]).append("\n")

sb.append("Profundidad: ").append(cocina[2]).append(" cm\n")

sb.append("Ancho: ").append(cocina[3]).append(" cm\n")

sb.append("Alto: ").append(cocina[4]).append(" cm\n")

sb.append("Quemadores: ").append(cocina[5]).append("\n\n")

// Establecer el texto generado en el textArea

textArea.setText(sb.toString())

Fin de la Función