

# ZOO Parte 3

## Añadir funcionalidad

1. Añadir un modelo tipocomidaanimales, con un campo nombre. Los animales comen pienso, carne, gusanos, zanahorias, etc.
2. Añadir dieta recomendada especie. Se mostrará como líneas dentro de cada especie. Sus campos son el tipo de comida (referencia al modelo comida animales) y la cantidad en kilos. Con esto indicamos que le vamos a dar de comer a un animal de esa especie por defecto en un día. Por ejemplo a los camellos les podemos dar 5 kilos de zanahorias y 4 de puerros al día.
3. Un botón en los continentes que de un mensaje indicando de cuantas especies diferentes de este continente hay en el zoo (puedes mostrar un mensaje como con el siguiente ejemplo

```
from odoo.exceptions import ValidationError, UserError
def boton_aviso(self):
    raise UserError('Cuidaaaaoooo')
```

4.
  1. Añadir campo salario base al modelo con los estados laborales.
  2. Mostrar un campo salario en el modelo de empleados donde el salario depende del estado laboral y de los estudios. El salario aumenta un 10% si se tiene la ESO y un 50 % si se tienen estudios superiores.
  3. Añadir un botón en el formulario de estados laborales que calcule la masa salarial total para todos los empleados (lo que cobran todos los empleados juntos teniendo en cuenta el incremento por estudios).
  4. Añadir campo en el modelo de estados laborales donde se muestre la media de los salarios de los empleados para ese estado laboral.
5. Añadir botón cría en animales. Crea un nuevo animal de nombre “Cría de” y el nombre del animal activo. Todos los datos son iguales excepto el estado (normal) y la fecha de llegada y nacimiento (fecha de hoy)
6.
  1. Añadir un campo con el máximo de animales para el modelo habitáculo.
  2. Al cambiar de habitáculo de un animal si sobrepasamos el total de animales en este habitáculo que nos de un warning. Hacerlo con read\_count (tener cuidado porque el animal en que acabamos de cambiar no está en la base de datos como en este habitáculo y no lo contará en el read\_count).
7. Wizard “Cambiar especie de habitáculo”. Indicamos una especie y un habitáculo de origen y uno de destino. Cambiamos el habitáculo a todos los animales de esa especie que estaban en el habitáculo de origen por el de destino.
8. Wizard eliminar alimento de dieta de especies. Indicamos uno o varios alimentos y una o varias especies los eliminamos de todas las dietas de estas especies.
9. Wizard añadir continente. Seleccionamos una serie de especies y un continente. Se añade el continente a todas las especies.
10. Wizard añadir alimento a la dieta. Indicamos una o varias especies, un alimento y una cantidad y añadimos este alimento con la cantidad a la dieta de las especies indicadas.

11. Wizard para dar de alta grupos de animales. Indicamos todos los datos de un animal y un número de animales que forman el grupo. Se añaden todos llamándolos Nombre 1, Nombre 2, etc. La fecha de llegada es la fecha de hoy. Se deja vacía la fecha de nacimiento.
12.
  1. Añadimos registro comida (la comida real que ha comido un animal ) como líneas dentro de cada animal. Tenemos los datos fecha, tipo y comida y cantidad.
  2. Wizard dar de comer animales en un habitáculo. Indicamos un habitáculo y una fecha de inicio y de fin. Para cada uno de los días indicados si no se ha dado de comer (no existen registros con esa fecha en su diario de alimentación) añadimos los alimentos de la dieta de su especie.
13. Añade al menos un par de modelos más para el zoo que usen la estructura cabecera/líneas.
14. Añade además al menos tres Wizards de tu invención. Se valorará la complejidad de los wizards.