# LABORATORIO

## **OBJETIVOS**

- Trabajar con los controles de las interfaces gráficas de usuario (GUI).
- Combinar lógica de negocio con lógica de presentación.

### **DIAGRAMA DE CLASES**

El mismo del laboratorio anterior (considerando la modificación que se hizo en la sesión anterior)

# DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA

La Figura 1 - ventana principal muestra los cambios que debe realizar a la ventana principal de la versión anterior de su aplicación.

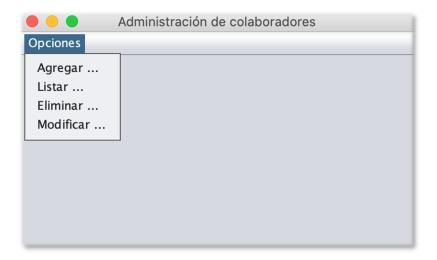


Figura 1 - ventana principal

La idea es que al hacer clic en la opción Modificar ... se pueda mostrar la ventana que se diseñara en la sección siguiente. Recuerde que la ventana debe cumplir los requisitos:

- No se puede maximizar
- Debe existir una instancia única de la ventana

## DISEÑANDO LA SIGUIENTE VENTANA

La Figura 2 - Ventana para editar muestra la interfaz gráfica que se debe diseñar para mostrar el listado de colaboradores y permitir editar al seleccionado. Notar que la ventana tiene DESHABILITADO los campos de texto y el botón.

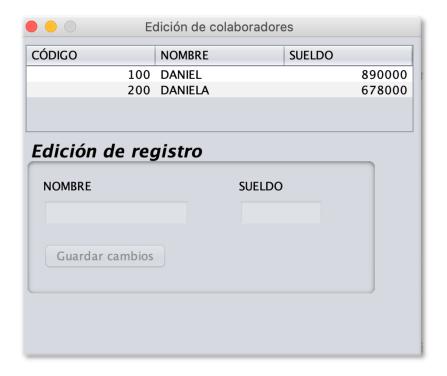


Figura 2 - Ventana para editar

### REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

- Permitir seleccionar, desde la tabla, uno SOLO colaborador como se indica en la Figura 3 -Edición del registro seleccionado
- Al momento de hacer clic en el botón "Guardar cambios" se debe realizar el cambio en la colección y la actualziación de la tabla. La misma actualziación se debe dar en las otras opciones de la aplicación.
- Una vez que se haya modificado el registro se debe indicar con un cuadro de diálogo el éxito de la operación, tal y como lo muestra la Figura 4 - Informando del éxito del cambio y la tabla se debe actualizar (ver Figura 5 - Tabla actualizada). La misma actualziación DEBE verse desde la otra opción del menú (Listar ...) tal y como lo muestra la Figura 6 - Comprobando los cambios



Figura 3 - Edición del registro seleccionado



Figura 4 - Informando del éxito del cambio

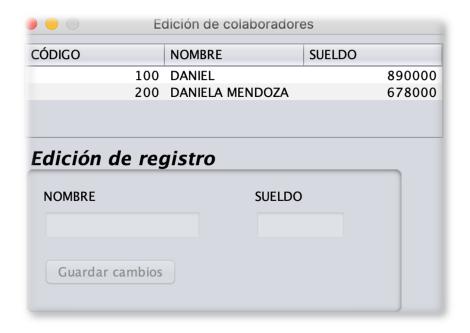


Figura 5 - Tabla actualizada

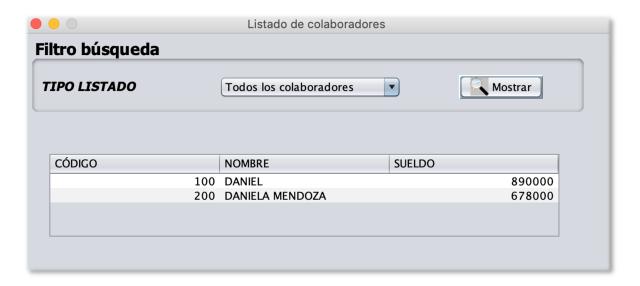


Figura 6 - Comprobando los cambios