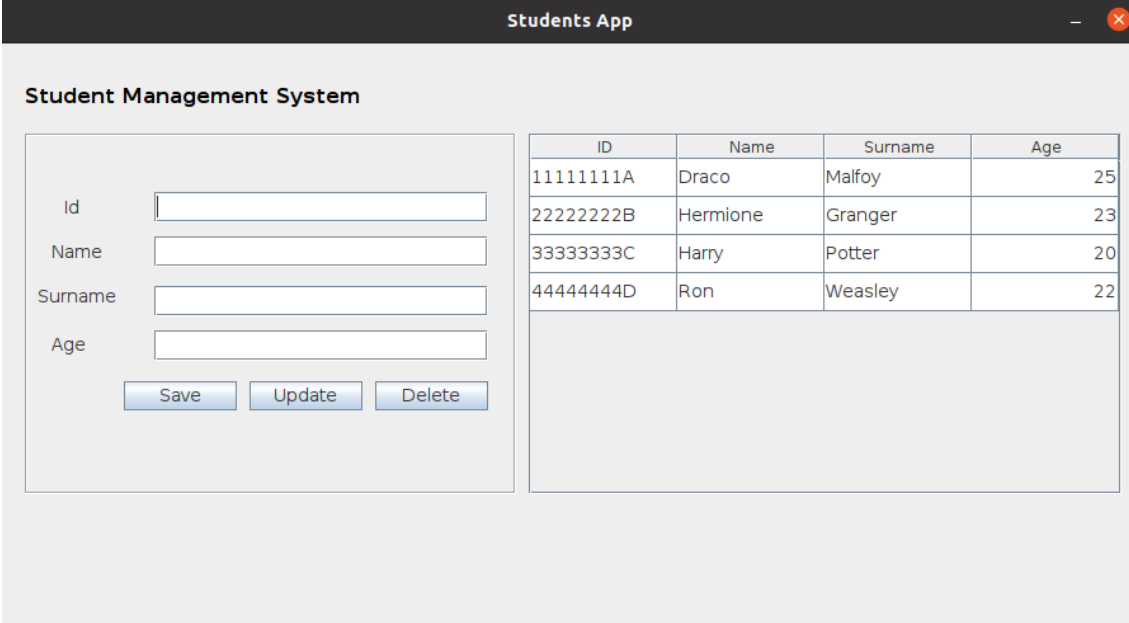


Ejercicio 2 – Aplicación con interfaz gráfica

En este ejercicio vamos a desarrollar una pequeña aplicación **CRUD** (*Create, Read, Update, Delete*). Es decir, una aplicación que tenga una interfaz gráfica y nos permita crear, mostrar, actualizar y borrar información de una base de datos.

Para ello, vamos a reutilizar el código del ejercicio anterior, en el que trabajábamos con una base de datos llamada *school*, para que los datos de los estudiantes se muestren en la siguiente interfaz:



ID	Name	Surname	Age
11111111A	Draco	Malfoy	25
22222222B	Hermione	Granger	23
33333333C	Harry	Potter	20
44444444D	Ron	Weasley	22

Debes crear un paquete para la/s clase/s de la interfaz y otro para la lógica de la aplicación. Para la interfaz, puedes utilizar la clase *StudentsView* que se proporciona junto con el enunciado.

Recuerda gestionar los errores, de forma que si hay algún problema al utilizar la base de datos, se le muestre un mensaje al usuario.