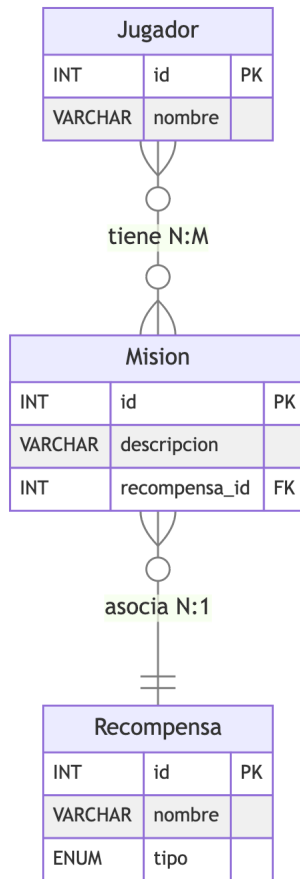


ACTIVIDAD MAPEO DE RELACIONES

Enunciado

Partiendo de la base de datos Misiones, cuyo script tienes disponible en Evex, tenemos el siguiente modelo E/R:



Implementa una aplicación Java que haga uso de JPA e Hibernate y que ofrezca el siguiente menú:

1. **Añadir jugador:** Solicita al usuario los datos del nuevo jugador e inserta la información en la base de datos.
2. **Actualizar jugador:** Muestra una lista con todos los jugadores disponibles en la base de datos para que el usuario elija uno. Una vez seleccionado, permite modificar el nombre de ese jugador.
3. **Insertar misión:** Solicita los datos necesarios para crear una nueva misión y los inserta en la base de datos. Para elegir la recompensa asociada, muestra todas las recompensas disponibles en la base de datos, permitiendo que el usuario seleccione una de ellas.
4. **Asignar misión:**
 - Muestra una lista con todos los jugadores disponibles en la base de datos para que el usuario seleccione uno.

- A continuación, muestra todas las misiones disponibles y permite asignar una de ellas al jugador seleccionado.
- 5. Rechazar misión:**
- Muestra todas las misiones disponibles para que el usuario seleccione una.
 - Una vez elegida, muestra una lista de los jugadores que tienen asignada esa misión. Permite seleccionar un jugador de la lista para eliminar la asignación de la misión a ese jugador.
- 6. Modificar recompensa de la misión:**
- Muestra una lista con todas las misiones disponibles para que el usuario seleccione una.
 - A continuación, presenta todas las recompensas disponibles en la base de datos para que el usuario elija una nueva recompensa, que se asignará a la misión seleccionada.
- 7. Consultar misiones:** Muestra la información de todas las misiones en la base de datos. Esta información debe incluir el nombre de la recompensa asociada y los nombres de los jugadores que tienen asignada esa misión.
- 8. Consultar recompensas:** Muestra la información detallada de todas las recompensas en la base de datos, incluyendo los nombres de las misiones en las que se pueden obtener.

Recomendaciones

1. Analiza el enunciado y determina cómo vas a representar las relaciones, es decir, si todas deben ser bidireccionales o nos servirían como unidireccionales.
2. Implementa las Entitys en Java.
3. Implementa las opciones 7 y 8 del menú (consulta de misiones y recompensas)
4. Implementa las opciones 1 y 2 (añadir y modificar jugador)
5. Implementa las opciones 4 y 5 (asignar y rechazar misión)
6. Implementa las opciones 3 y 6
7. Prueba cada una de las opciones según vas desarrollando