



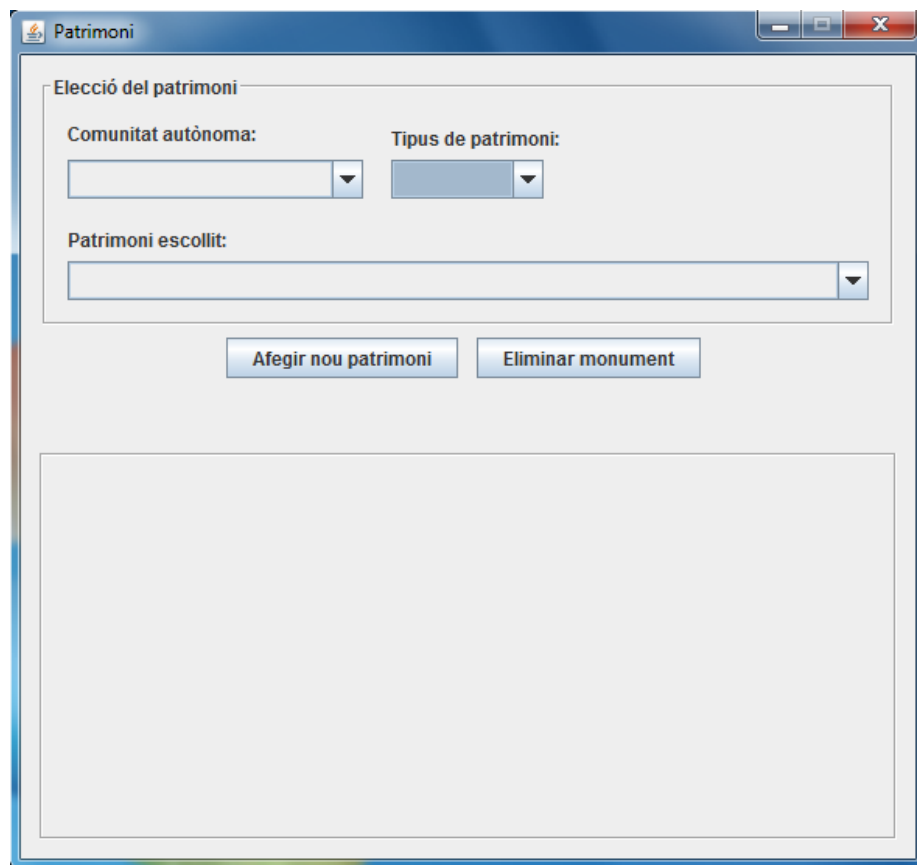
Introducció

La pràctica consistirà en desenvolupar l'aplicació Patrimoni. Aquesta aplicació mostrarà una foto de diferents monuments i altres elements culturals i naturals que formen part del Patrimoni de la Humanitat a l'Estat espanyol.

Funcionament de l'aplicació

Quan l'aplicació es carregui, es mostrarà la finestra principal. En aquesta finestra tenim tres parts:

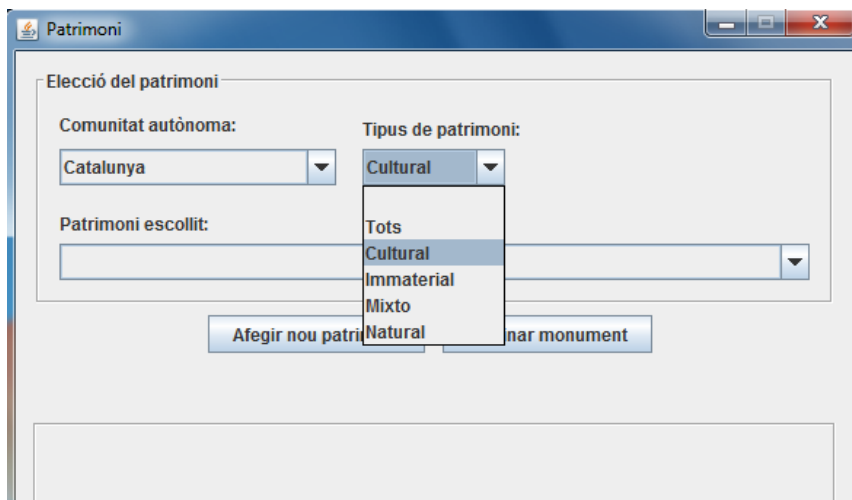
- La part superior, on introduïrem les dades del monument que volem veure.
- La part mitja, on hi ha els botons per afegir o eliminar monuments.
- La part inferior, on es veu la foto corresponent al monument o element de patrimoni seleccionat.



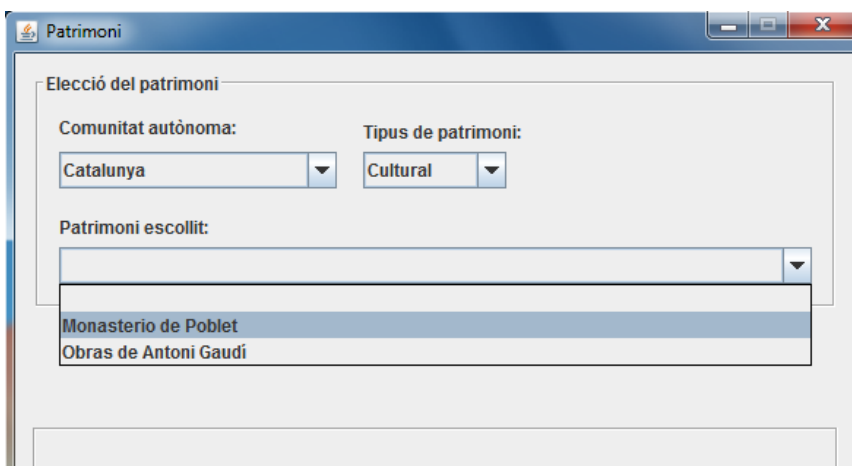
L'usuari podrà, llavors, realitzar diverses accions:

1. **Veure la foto d'un monument.** Per fer-ho, podrà filtrar per comunitat autònoma o per tipus de patrimoni (foto en la pàgina següent). Els menús desplegable mostraran inicialment una opció buida, i mentre l'usuari no esculli una opció no buida en tots dos menús desplegables, no s'omplirà el menú desplegable "Patrimoni escollit".

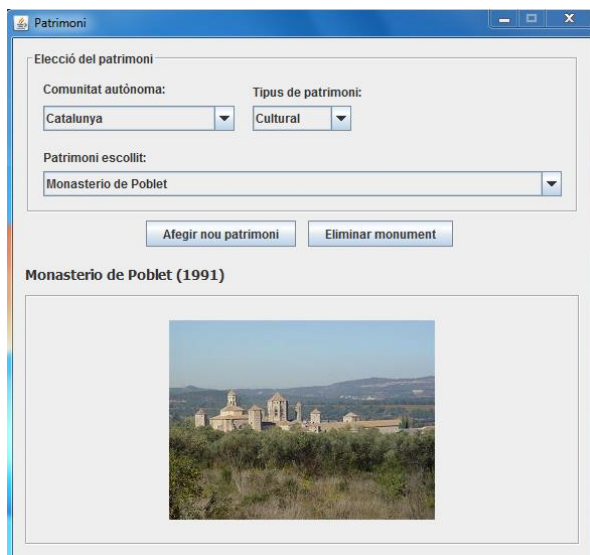
En el menú desplegable "Comunitat autònoma", l'usuari podrà escollir una comunitat autònoma concreta o totes (escollint l'opció "Totes"). En el desplegable "Tipus de patrimoni", l'usuari podrà escollir una tipus de patrimoni concret o tots (escollint l'opció "Tots").



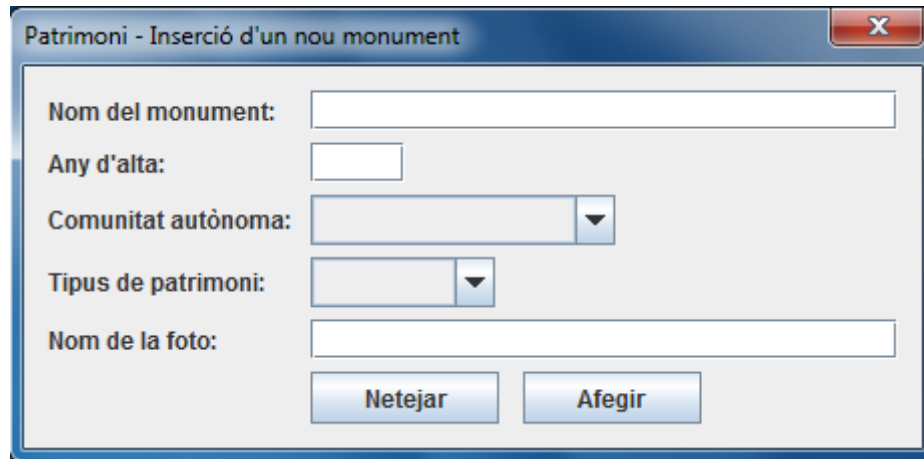
En el menú desplegable “Patrimoni escollit”, es mostraran els monuments que coincideixen amb els filtre seleccionats, on l'usuari podrà escollir un monument.



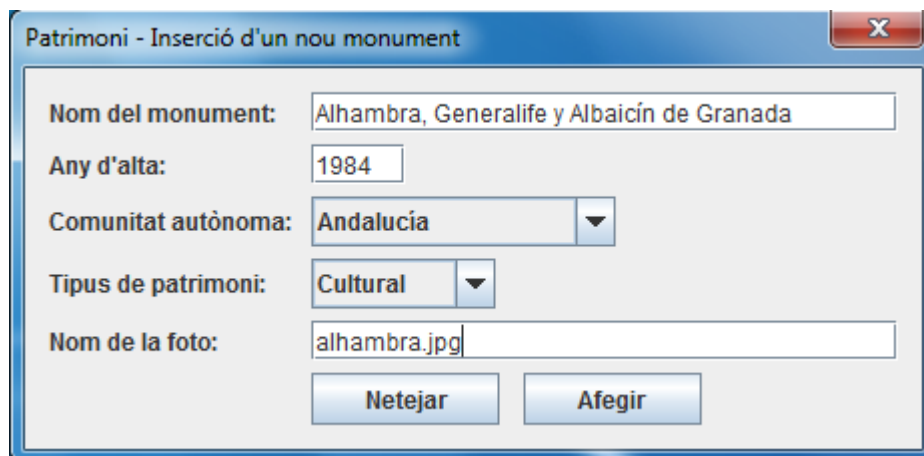
Escollit aquest, es mostrarà el seu nom i any d'inscripció en el catàleg del Patrimoni de la Humanitat i la seva foto.



2. **Afegir un monument.** Quan vulguem afegir un monument, farem clic sobre el botó “Afegir nou patrimoni” i acte seguit ens apareixerà el quadre de diàleg “Inserció d'un nou monument”.



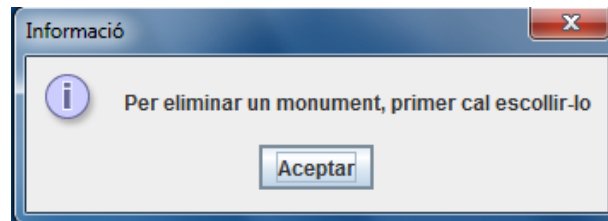
En aquest quadre de diàleg, l'usuari introduirà les dades corresponent al nou monument (la comunitat autònoma i el tipus de patrimoni s'introduiran amb menús desplegable com els de la finestra principal). L'usuari podrà netejar el quadre de diàleg en qualsevol moment amb el botó “Netejar”.



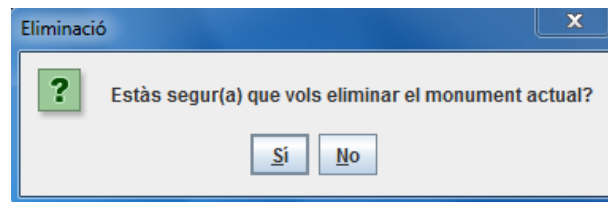
Quan les dades siguin les correctes, l'usuari podrà fer clic sobre el botó “Afegir”, i llavors el monument s'insereix a la base de dades i el programa tornarà a la finestra principal que, cas de mostrar alguna cosa, s'esborrarà i quedarà com al principi.

Una vegada l'usuari hagi pres el botó “Afegir”, si hi faltés alguna dada per introduir, apareixerà un missatge d'error per informar a l'usuari que falta alguna dada per introduir i no s'afegirà el nou patrimoni, tornant al quadre de diàleg d'introducció de dades.

3. **Eliminar un monument.** Per eliminar un monument, procedirem exactament igual que quan el volem mostrar. Quan s'estigui mostrant el monument, farem clic sobre el botó “Eliminar monument”. Si en aquest punt, no hi ha cap monument seleccionat, es mostrarà un quadre de diàleg indicant a l'usuari que esculli un monument.



Si l'usuari sí que havia escollit un monument, apareixerà un quadre de diàleg de confirmació, on l'usuari haurà de confirmar l'eliminació.



Tant si l'usuari escull "Sí" com si escull "No", es mostraran missatges confirmant l'acció realitzada ("Monument eliminat" o bé "El monument no s'ha eliminat").

Funcionament intern de l'aplicació

Per poder realitzar l'aplicació, es comptarà amb una base de dades (**patrimoni**) i amb diverses fotos. Per utilitzar les fotos des del programa, s'haurà de crear una carpeta **fotos** dins de la carpeta principal del projecte, i s'accedirà a elles utilitzant la ubicació del projecte amb:

```
System.getProperty("user.dir");
```

Es dóna llibertat per implementar l'aplicació, però es tindrà **molt** en compte que aquesta sigui **el més coherent possible**. En tot cas, La base de dades haurà de ser oberta des de la classe Principal, que a més, obrirà la finestra principal, passant-li com a paràmetre la base de dades.

Una última cosa important: Les dades que apareguin als menús desplegable **hauran d'aparèixer sempre en ordre alfabètic**.