

INDICE

INDICE	1
1.- JPA	2
2.- HIBERNATE	5

1.- JPA

EJERCICIO 1

Crear una entidad Persona mapeada contra la tabla personas con las siguientes propiedades:

- Long codigo (debe ser la clave primaria)
- String nombre
- String dni

Desde la clase principal obtendremos un EntityManager para persistir 20 personas y otro EntityManager para recuperar todas las personas de la base de datos ordenados por su código de forma descendente.

EJERCICIO 2

Crear una entidad Libro mapeada a la tabla libros con las siguientes propiedades:

- LibroPK libroPK (LibroPK es la clave primaria compuesta que consta de: String titulo, String autor)
- String descripción
- String resumen

Desde la clase principal introducir 5 libros en la tabla y realizar las siguientes operaciones:

- Consultar todos los libros ordenados ascendentemente por titulo
- Consultar los libros de un determinado autor.
- Eliminar un libro de la tabla
- Modificar la descripción de un libro

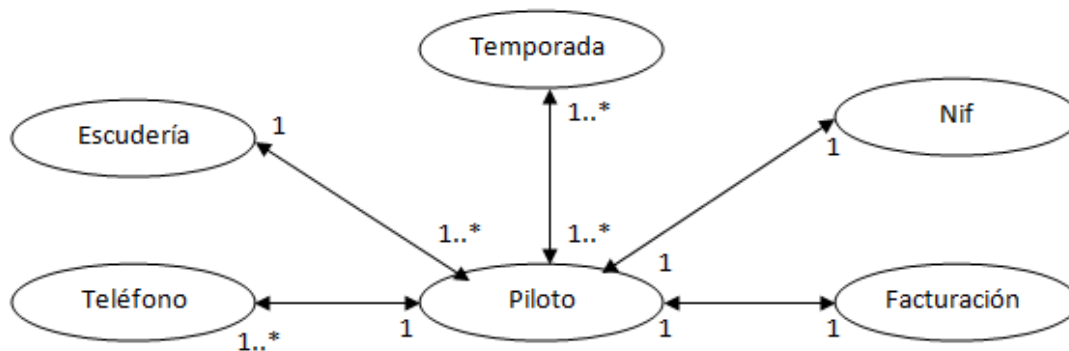
EJERCICIO 3

Generar y relacionar las siguientes entidades con sus propiedades:

- **Escudería**
 - Long id (clave primaria)
 - String nombre
 - String país
 - Set<Piloto> pilotos
- **Facturación**
 - Long id (clave primaria)
 - int sueldo
 - int publicidad
 - Piloto piloto
- **Nif**
 - Long id (clave primaria)
 - char letra
 - long numero
- **Piloto**
 - Long id (clave primaria)
 - String nombre
 - int edad
 - Facturacion facturacion

- Nif nif
- Escuderia escuderia
- Set<Telefono> telefonos
- Set<Temporada> temporadas
- **Telefono**
 - Long id (clave primaria)
 - long numero
 - Piloto piloto
- **Temporada**
 - Long id (clave primaria)
 - int inicio
 - int fin
 - Set<Piloto> pilotos

El modelo de dominio es el siguiente:



Generar en la clase principal entidades de todos los tipos y persistirlas
 Desde otra clase efectuar las siguientes consultas:

- Mostrar los pilotos que pertenecen a una determinada temporada
- Mostrar los pilotos de una escudería
- Mostrar los pilotos con un sueldo superior a una cifra
- Mostrar los pilotos que cobren por publicidad entre 2 valores
- Mostrar los pilotos que no sean de la escudería italiana
- Mostrar todos los teléfonos de Alonso

EJERCICIO 4

Crear una entidad abstracta Vehiculo con las siguientes propiedades:

- Long id
- String modelo
- float velocidad
- int potencia

Utilizando la estrategia de herencia **Joined** crear las siguientes entidades:

- Camión
 - int tara
 - int pma (Peso máximo autorizado)

- Coche
 - int puertas
 - float longitud

EJERCICIO 5

Realizar el ejercicio anterior utilizando la estrategia **SingleTable**

EJERCICIO 6

Realizar el ejercicio 4 utilizando los siguientes listeners:

- ListenerSuperclase monitoriza los eventos PrePersist y PreUpdate en la entidad Vehiculo.
- ListenerSubclasses monitoriza los eventos PrePersist y PreUpdate detectando si es una entidad de tipo Coche o Camión

2.- HIBERNATE

EJERCICIO 1

Realizar el ejercicio 1 de JPA utilizando Hibernate.

EJERCICIO 2

Realizar el ejercicio 2 de JPA utilizando Hibernate.

EJERCICIO 3

Realizar el ejercicio 3 de JPA utilizando Hibernate.

EJERCICIO 4

Realizar el ejercicio 4 de JPA utilizando Hibernate.

EJERCICIO 5

Realizar el ejercicio 5 de JPA utilizando Hibernate.

EJERCICIO 6

Realizar el ejercicio 6 de JPA utilizando Interceptores de Hibernate.