
Accés a Bases de Dades

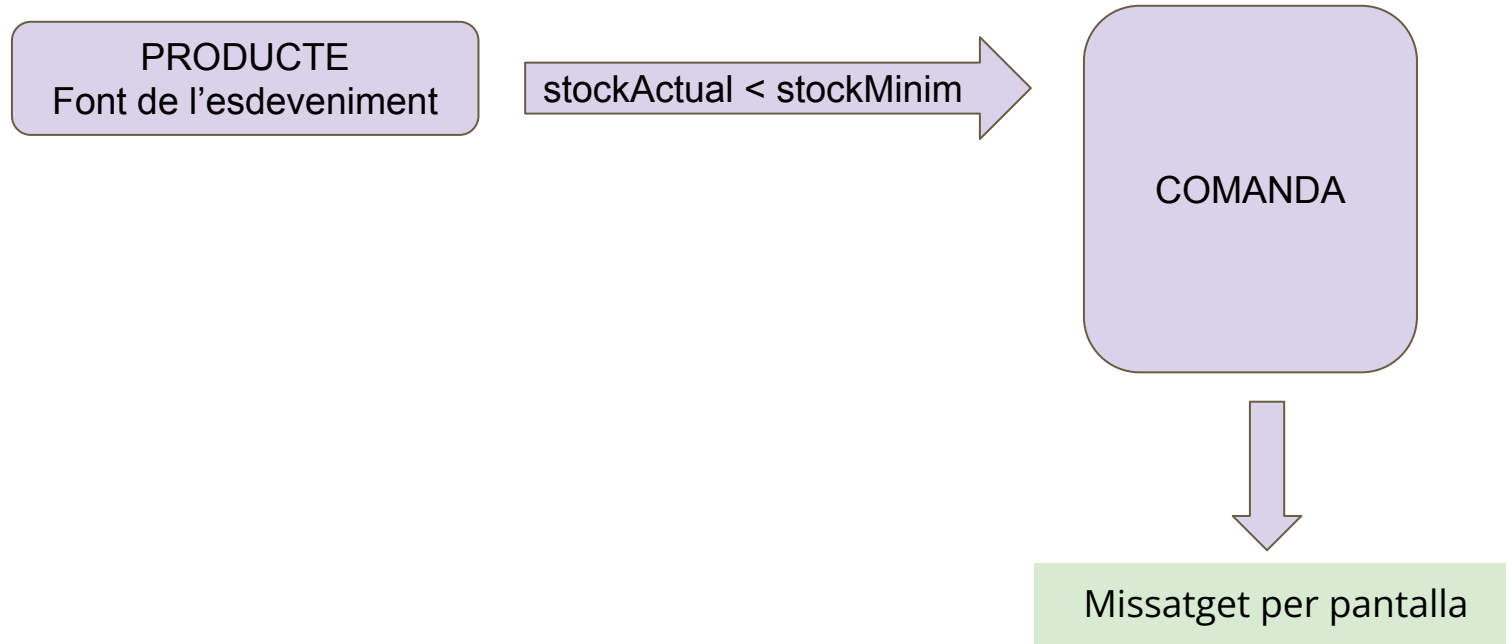
des de JavaBean

Introducció



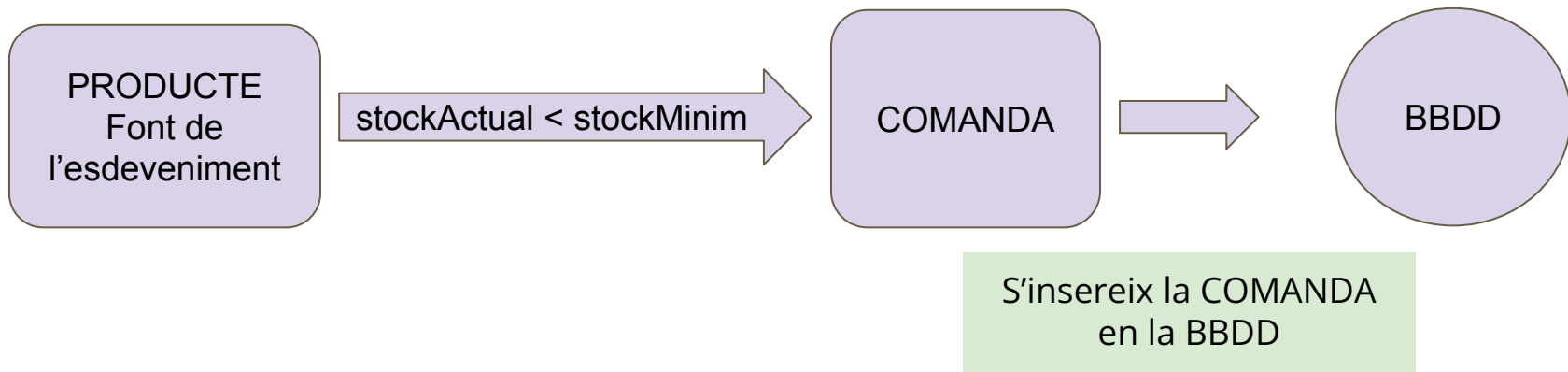
- Anem a muntar una aplicació per components utilitzant JavaBeans.
- Aquesta aplicació ens servirà per a introduir l'accés a dades des d'un JavaBean.
- Com a punt de partida prendrem l'exemple de la sessió anterior on teníem dos tipus d'objectes: Comanda i Producte.
- Producte era el JavaBean Font d'Esdeveniments i Comanda era el JavaBean Receptor d'Esdeveniments.
- Quan es modificava l'*stock* d'un producte (***producte.setStockactual***) es generava un esdeveniment. Aquest esdeveniment era capturat per una comanda i apareixia un missatge.

Introducció



Objectiu

- Modificarem el ***propertyChange*** de Comanda perquè en comptes de generar un “missatge” ens insereixi la comanda en una base de dades.
- Utilitzarem la base de dades d'objectes Neodatis.



Objectiu



- S'ha de crear una classe que contingui tots els mètodes que permetin obrir la base de dades, tancar, guardar vendes, comandes i productes en la base de dades.
- En concret, tindrà:
 - Propietat de tipus **org.neodatis.odbc.ODB**
 - Un constructor que obrirà la base de dades:

```
■ this.odbc = ODBCFactory.open("Producte_Com.BD");
```
 - Un mètode per a tancar la base de dades
 - Un mètode per a inserir un producte
 - Un mètode per a inserir una comanda
 - Un mètode per a inserir una venda.

Activitat



- **A1.-** Genera el codi d'una classe anomenada "BaseDades". Ha de contenir tots els mètodes esmentats i treballarà amb [Neodatis](#).
- **A2.-** Genera un programa que anomenaràs "PlenarProductes". Insertarà productes en la base de dades. Utilitzarà els mètodes de la classe "BaseDades". Els productes a inserir són aquests:

```
Producte p1 = new Producte(1, "Duruss Cobalt", 10, 3, 220);  
Producte p2 = new Producte(2, "Varlion Avant Carbon", 5, 2, 176);  
Producte p3 = new Producte(3, "Star Vie Pyramid R50", 20, 5, 193);  
Producte p4 = new Producte(4, "Dunlop Titan", 8, 3, 85);  
Producte p5 = new Producte(5, "Vision King", 7, 1, 159);  
Producte p6 = new Producte(6, "Slazenger Reflex Pro", 5, 2, 80);
```

- **A3.-** Genera un programa que anomenaràs “VeureProductes” que permeti visualitzar els productes i les seves característiques de la base de dades.
- **A4.-** Modifica el ***propertyChange*** de la classe *Comanda* perquè, quan es produeixi un esdeveniment des de *Producte* - és a dir, quan (*Stockactual* superi el *Stockmínim*) s'insereixi una comanda en la base de dades. S'ha de considerar:
 - El número de la comanda (propietat *numeroComanda*) a inserir en la base de dades s'ha de generar. Per aconseguir-ho s'utilitzarà el número de Comanda més alta més un.
 - El camp *data de la comanda* ha de ser la data actual.
- **A5.-** Modifica el programa “VeureProductes” perquè permeti visualitzar les Comandes a més dels productes.