

Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Estudios Superiores Aragón Ingeniería en Computación



proyecto final

Alumna: Garcia Estrada Ariadna Denisse

Materia: Programación orientada a objetos

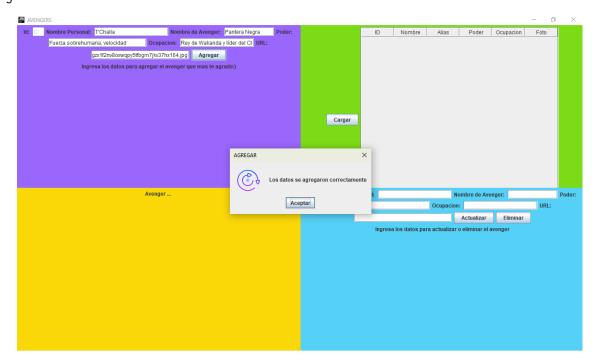
Profesor: Hernández Cabrera Jesus

Grupo: 2208

Al ejecutar el proyecto, se abre una interfaz gráfica dividida en cuatro paneles, en el primero se encuentra un formulario para ingresar un avenger a la base de datos, el segundo contiene una tabla qué muestra información al dar clic en el botón cargar, en el tercero se mostrará una foto del avenger en cuanto dé clic a una fila de la tabla, y en el último panel se encuentra un formulario que debe ser llenado para actualizar o eliminar los datos.



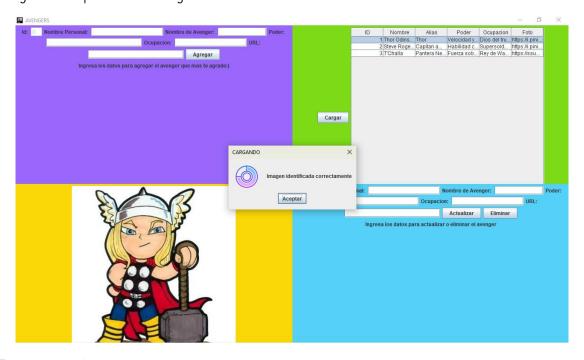
Cuando se ingresan los datos en el primer panel al dar clic en el botón agregar envía una alerta si se agrego la información u ocurrió un error. Los datos ingresados son el nombre personal y ocupación como civil, nombre y poder como avenger, y la URL de la foto del avenger, el ID es generado automáticamente.



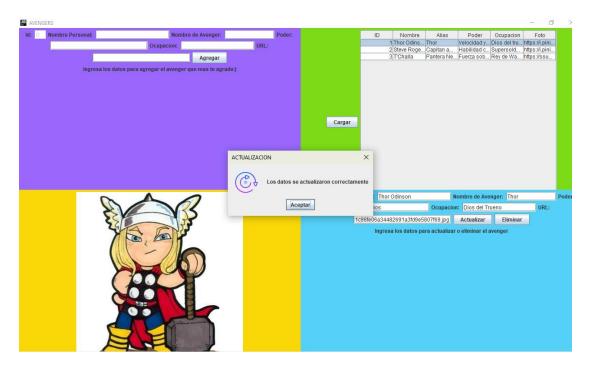
Al dar clic en el botón de cargar del segundo panel, muestra una alerta de que se cargo el contenido, y actualiza la tabla. Está tabla cuenta con 6 columnas, la primera es el ID del registro, el resto de las columnas son información registrada en el formulario del primer panel.



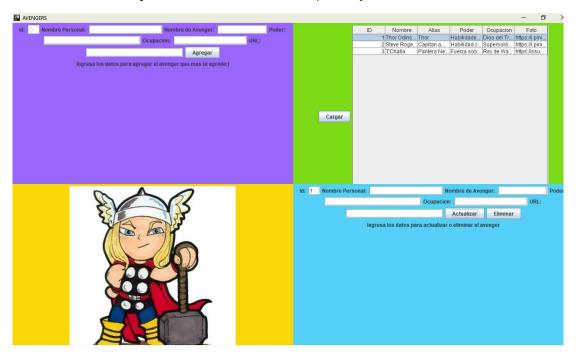
Al dar clic en una fila de la tabla, se identifica el evento y se muestra en el tercer panel una imagen correspondiente al registro seleccionado.



En cuanto al formulario del cuarto panel para actualizar los datos, se tienen que llenar todos los campos, y posteriormente dar clic al botón para actualizar los datos.



Los datos se verán reflejados inmediatamente en el panel que contiene a la tabla.



Finalmente para eliminar un registro solo ingresas el ID, este te mandara una advertencia si estas seguro de eliminar, simultáneamente te indicara si se borró el registro, y se actualizará la tabla.

