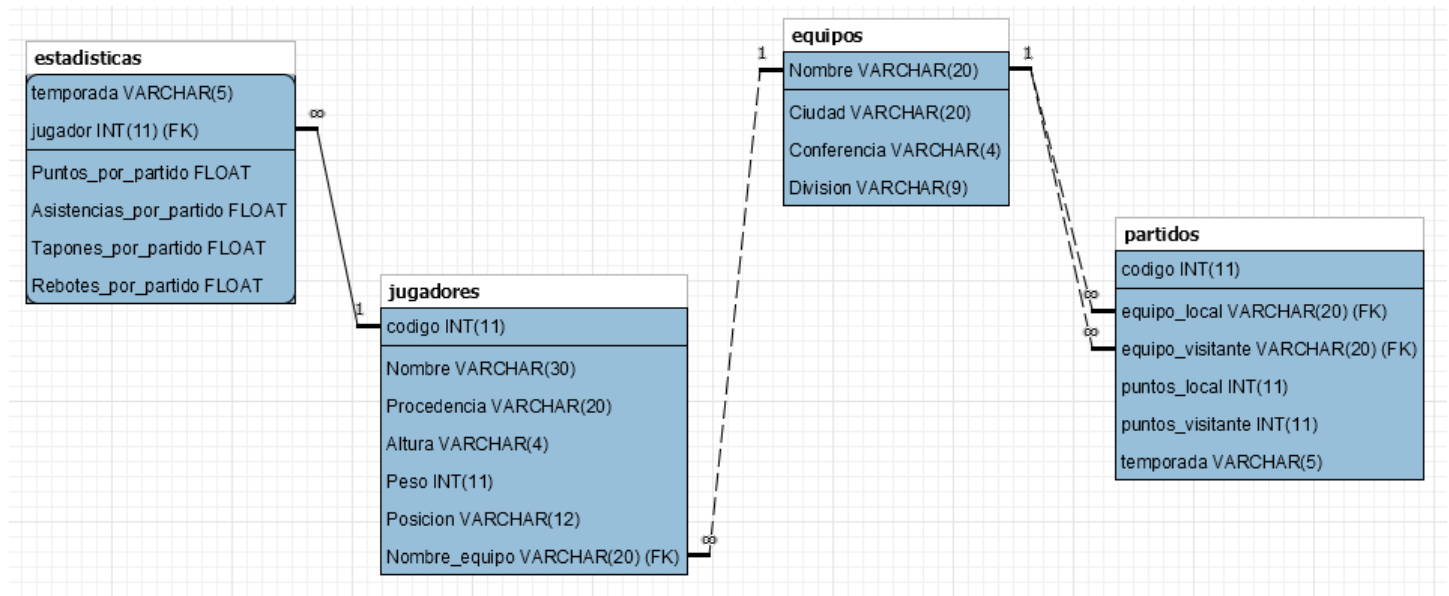


Ejercicio 1. (a realizar en proyecto **Socios**)

Realiza el ejercicio 2 (anexos III y IV) del boletín *Ud3_Anexos_I_a_V_Practicas.pdf* pero utilizando la herramienta de Hibernate.

Ejercicio 2. (a realizar en proyecto **Baloncesto**)

A partir de la base de datos BALONCESTO, creada mediante el script *baloncestoNBA_carga_rapida.sql* y con la siguiente estructura:



- Dedicar un tiempo a estudiar sus 4 tablas, sus columnas así como sus claves primarias y ajenas. Ten en cuenta que la altura de los jugadores viene medida en pies y el peso en libras.
- Mapea las tablas de la base de datos y analiza las clases generadas.
- Realiza un programa *Estadisticas.java* tal que, a partir de un código de jugador que se solicite, muestre sus estadísticas. Si el jugador no existe debe indicarse mediante un mensaje. En la imagen de la derecha se muestra la información del jugador de código 227.

```

DATOS DEL JUGADOR: 227
Nombre : Kirk Hinrich
Equipo : Bulls
Temporada  Ptos  Asis  Tap  Reb
=====
06/07      16.6      6.3  0.3  3.4
03/04      12.0      6.8  0.3  3.4
05/06      15.9      6.3  0.3  3.6
07/08      12.0      6.0  0.3  3.4
04/05      15.7      6.4  0.3  3.9
=====
Num de registros: 5
  
```

- Realiza un programa *EquiposyJugadores.java* que muestre por cada equipo la lista sus jugadores con la media de los puntos por partido. El listado debe aparecer ordenado por equipo y mostrar también el número de equipos. Ejemplo en la imagen de la derecha.

```

Número de Equipos: 30
=====
Equipo: 76ers
120, Louis Amundson:  1,45
125, Willie Green:   9,04
. . . . .
=====
Equipo: Bobcats
181, Derek Anderson: 11,20
184, Jermareo Davidson: 3,20
191, Adam Morrison:  11,80
. . . . .
=====
Equipo: Bucks
204, Royal Ivey:    3,93
. . . . .
  
```

de

Ejercicio 3. (a realizar en proyecto **Empleados**)

Realiza un programa con pantalla gráfica para llevar a cabo la gestión de la tabla empleados. La aplicación nos debe permitir consultar, insertar, modificar y eliminar datos en la tabla. A la hora de insertar, el departamento y el director se eligen desde una lista (combo). Al visualizar los datos de un empleado se debe mostrar en las listas su director y su departamento correspondiente. A la hora de insertar es obligatorio que todos los campos tengan valor, excepto la comisión que si no se da valor se le asigna el valor 0. Por defecto la fecha de alta se asume la del sistema.

Ejemplo de pantalla inicial:

The screenshot shows a window titled 'GESTIÓN DE EMPLEADOS'. It contains the following fields and controls:

- Nº EMPLEADO:** A text input field.
- CONSULTAR EMPLEADO:** A button.
- APELLIDO:** A text input field.
- OFICIO:** A text input field.
- Elige Departamen...:** A dropdown menu.
- SALARIO:** A text input field.
- Elige Director:** A dropdown menu.
- COMISIÓN:** A text input field.
- FECHA ALTA:** A date input field with the value '2016-04-13' and a format hint '(yyyy-MM-dd)'.
- Buttons:** INSERTAR, ELIMINAR, MODIFICAR, SALIR, and LIMPIAR.

- El botón *consultar empleado* muestra los datos del empleado cuyo número se ha introducido. Si no se introduce ningún número no se mostrará nada. Si se introduce un número de empleado y no existe, se mostrará un mensaje indicándolo.
- El botón *insertar* inserta los datos en la tabla siempre y cuando se hayan introducido todos los valores en los campos (a excepción de la comisión comentada anteriormente); se debe controlar que el número del empleado no exista, si existe se debe visualizar por pantalla indicándolo. Cuando se inserta un empleado se debe añadir a la lista de directores. Ejemplo:

The left screenshot shows the 'GESTIÓN DE EMPLEADOS' window with the following values entered:

- Nº EMPLEADO:** 1000
- APELLIDO:** PEREZ
- OFICIO:** VENDEDOR
- SALARIO:** 2000
- COMISIÓN:** 10
- FECHA ALTA:** 2016-04-13

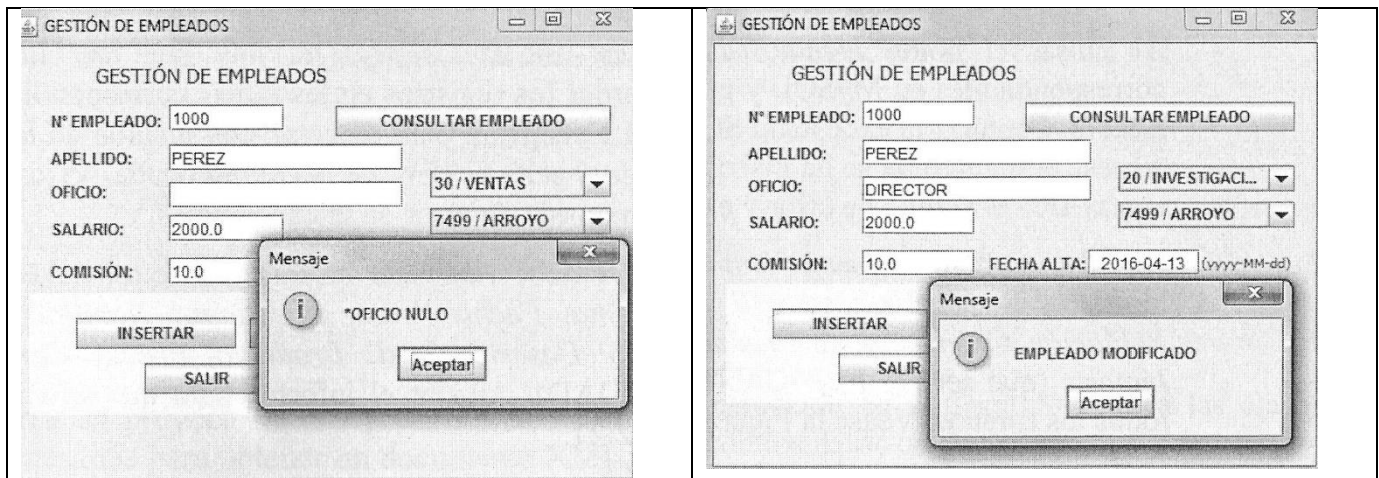
The right screenshot shows the same window with the following values entered:

- Nº EMPLEADO:** 1000
- APELLIDO:** PEREZ
- OFICIO:** VENDEDOR
- SALARIO:** 2000
- COMISIÓN:** 10
- FECHA ALTA:** 2016-04-13

A message box titled 'Mensaje' is displayed over the 'insertar' button, showing the text 'EMPLEADO INSERTADO' and an 'Aceptar' button.

- El botón *eliminar* elimina el empleado que se muestra en pantalla. No se podrá eliminar un empleado que es director de otros. Se debe mostrar mensaje indicándolo. Cuando se elimina un empleado se debe eliminar de la lista (combo) de directores.

- El botón *modificar* modifica los datos del empleado. Mostrar mensaje si la modificación se ha realizado correctamente. Ejemplo:



- El botón *limpiar* limpia los campos de la pantalla, se deben mostrar como en la pantalla inicial.
- El botón *salir* finaliza la ejecución.
- Después de las operaciones de insertar, modificar o eliminar se debe mostrar mensaje de cómo se ha realizado la operación y se debe limpiar la pantalla. Se debe controlar el tamaño de los campos de entrada: número de empleado 4 dígitos, oficio y apellido tendrán el número de caracteres definidos en las columnas de la tabla, etc... Controlar todos los posibles errores que puedan surgir visualizando mensajes indicando lo que ocurre.