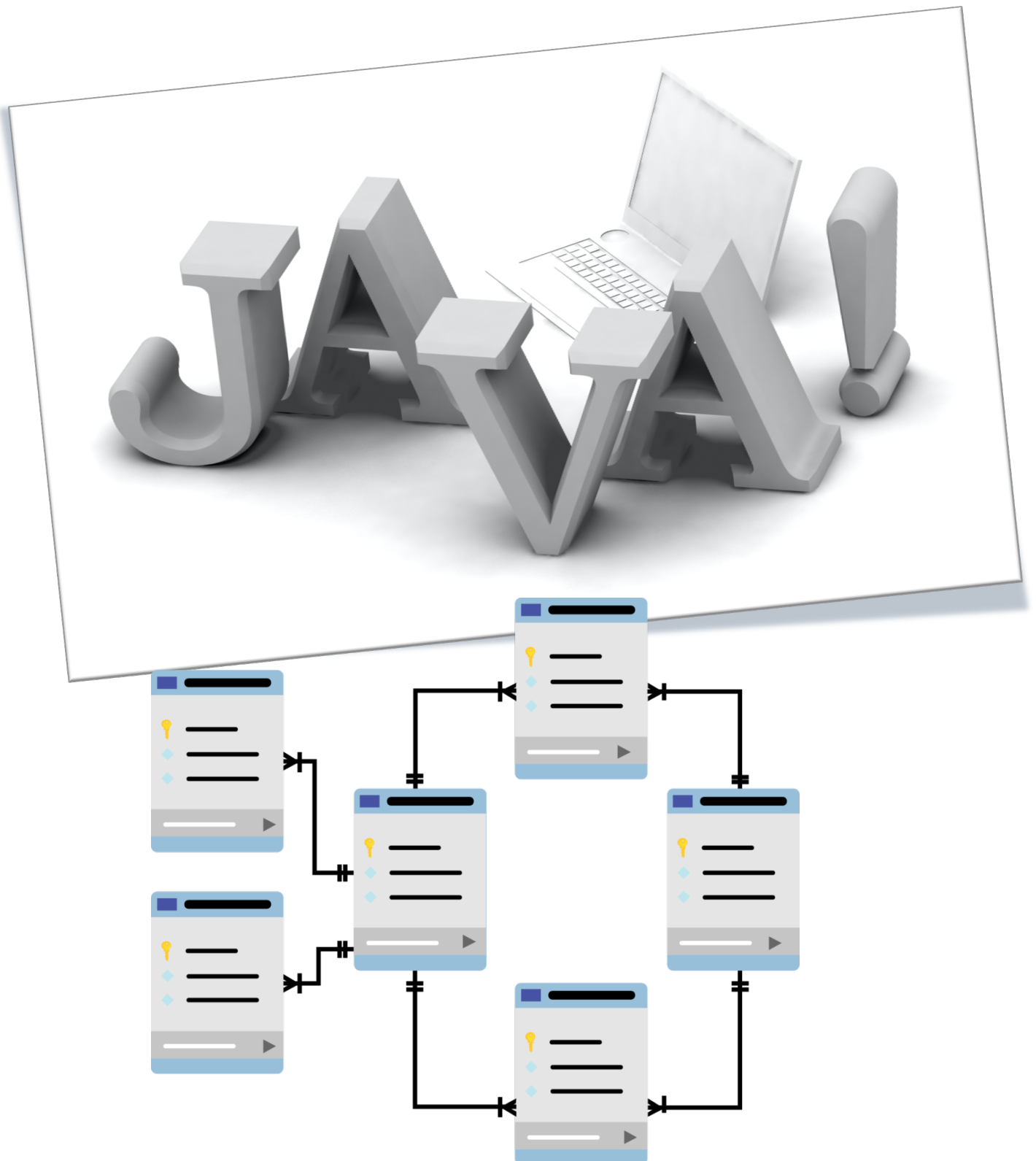


Prácticas

Capítulo 8: Bases de datos relacionales



Operaciones con Bases de datos relacionales aplicando el patrón DAO.

Prácticas

Ejercicio 1. Abre el fichero BDEquipoApp.zip. Se trata de la aplicación de equipos y jugadores que se ha proporcionado como tutorial de ejemplo. Realiza los siguientes actividades:

- a) Crea una clases JugadorDAOCSV y EquipoDAOCSV método que permita leer jugadores y equipos de un fichero .csv. Estas clases deben estar en el paquete DAO e implementar la interface DAO. Los ficheros jugadores.csv y equipos.csv están dentro del proyecto.
- b) Crea métodos en el Modelo(paquete) para:
 - ✓ Buscar jugadores por diversos criterios. Obviamente este método debe estar en la clase Equipo
 - ✓ Buscar equipos por diversos criterios.
- c) Vistas: Se muestran por consola y se piden datos por teclado.
 - ✓ Crea las Vistas de la aplicación.
 - ✓ VistaMain: Menú principal. Muestra un menú de opciones:
 1. Equipos
 2. Jugadores
 3. Salir
 - ✓ VistaJugadores. Menú con las opciones: (Ojo ten en cuenta que los jugadores están en una lista de jugadores de cada equipo)
 1. Buscar jugador por id (Lo debe mostrar en pantalla)
 2. Buscar jugador por nombre (Lo debe mostrar en pantalla)
 3. Insertar jugador
 4. Modificar jugador
 5. Borrar jugador
 6. Atrás
 - ✓ VistaEquipos. Menú con las opciones:
 1. Buscar equipo por id
 2. Buscar equipo por nombre
 3. Insertar equipo
 4. Modificar equipo
 5. Borrar equipo
 6. Añadir jugador a equipo.
 7. Atrás

Para hacer el trabajo adecuadamente cada opción debería ser una vista. Solo vamos a diseñar las vistas: Buscar por nombre, Insertar Jugador, Buscar equipo, Insertar equipo, modificar equipo

- d) Controlador:
 - ✓ En el controlador (que en nuestro caso es el main) llama a las vistas

Ejercicio 2. Dado el fichero diccionario.txt, realiza las siguientes tareas:

1. Crea una base de datos para almacenar las palabras del diccionario. La tabla diccionario estará formada por los campos termino varchar(100) y su definición varchar(1000)
2. Se desea crear una aplicación usando **JavaFX**, usando el **patrón DAO**, y con la posibilidad de acceso a datos a través de MySQL y ficheros .csv
3. Crea una aplicación, utilizando el **Patrón DAO** con las clases necesarias, que permita gestionar un diccionario.
4. Crear una vista con SceneBuilder diseñando las pantallas como tu consideres según las operaciones de más abajo.
5. Crear una vista por terminal que permita las operaciones de más abajo.
6. La aplicación debe realizar las siguientes operaciones:
 - a. Buscar palabras exactas. Debe escribir en una parte de la pantalla, la palabra y su definición.
 - b. Buscar palabras avanzado. Permite buscar palabras indicando un tamaño(mínimo, máximo, exacto), si empieza, acaba o termina por una subcadena. Debe mostrar una lista de palabras con su definición, con las palabras que cumpla los criterios.
 - c. CRUD completo.

Ejercicio 3. Realiza una aplicación con **JavaFX** y que use el patrón DAO, con acceso a bases de datos para gestionar las ventas de productos entre los clientes de una empresa. Disponemos del siguiente diagrama Entidad/Relación:

Se pide:

- Crea los paquetes:
 - 📄 modelo: es para el modelo (manejo de datos)
 - 📄 vista: para las vistas de la aplicación (pantallas)
 - 📄 controlador(entre la vista y el modelo)
 - 📄 DAO
 - 📄 ...
- Implementa el patrón DAO
- Para crear las tablas e insertar registros utiliza el script tiendabd.sql.
- Crea métodos que permita realizar las siguientes búsquedas:
 - 📄 El nombre de los productos vendidos en el mes de abril de 2019, así como el importe total ganado.
 - 📄 El nombre y apellidos de los clientes que han comprado productos cuyo precio está comprendido entre 5€ y 7€.
 - 📄 Informe de los productos que han sido comprado las mujeres ordenados por mayor número de ventas.
- Diseña las pantallas, usando la herramienta SceneBuilder, que permita recoger los datos para almacenarlos en bases de datos. (Las pantallas deben estar en el paquete vista)

