

PROYECTO: INTRODUCCIÓN DE PARQUES (Arquitectura en capas)

Crea un nuevo proyecto con la estructura siguiente:

- **package MODELO:** con la clase base **Parque**, con los atributos que correspondan con los campos de la tabla parque.
- **package DATOS:** clase **GestionBD** con un objeto private *Connection* y métodos con todo el código de gestión de bda mediante clases JDBC. Es decir con un método:
 - **int parqueInsertar(Parque parque):** recibe un objeto Parque con todos los datos recogidos en el controlador de la ventana .fxml. Devolverá el número de registro introducido. Las posibles excepciones deberán lanzarse mediante un throws para que su gestión visual se realice desde el controlador de la ventana.
- **package VISTA:** ventana y su controller que creara un objeto de la clase Parque con los datos recogidos, y se lo pasará como parámetro al método `parqueInsertar()` de la clase GestionBD. Aquí se recogerán las excepciones lanzadas por el método.

Para la conexión de base de datos hay dos posibilidades:

- **Opcion A:** En el controlador se creará el objeto GestionBD para poder acceder a los métodos que realizan las acciones sobre bda. **← IMPLEMENTAR ESTA**
- **Opcion B:** se define static el método de la clase GestionBD y se accede a él desde el controller, sin necesidad de crear objeto