

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Con los conocimientos adquiridos durante la unidad se propone la implementación de una calculadora, parecida a la que se implementa en uno de los vídeos referenciados en los contenidos, pero utilizando la librería JavaFX. El nombre de la aplicación será **PROG10_Tarea**. Ten en cuenta que:

- La calculadora podrá realizar solo operaciones sumar, restar, multiplicación y división de números enteros.
- Será obligatorio como mínimo realizar operaciones con dos operandos, valorándose positivamente la posibilidad de realizar operaciones con mas operandos.

TAREA ALTERNATIVA:

Siguiendo con los ejercicios que hemos venido desarrollando a lo largo del curso, sería interesante crear una interfaz que permita gestionar de forma mínima los vehículos de la tarea 5, por ejemplo para listar vehículos y poder añadir nuevos. Tienes libertad para pensar cómo se podría implementar esa interfaz. Una idea podría ser utilizar una tabla para mostrar los vehículos y un formulario para añadir nuevos vehículos. Sobre las filas de la tabla, podríamos mostrar un menú para eliminar los vehículos.

El alumno pueden añadir cualquier funcionalidad adicional que considere oportuna, siempre y cuando suponga añadir funciones a las mínimas propuestas.

SOLO TIENES QUE DESARROLLAR UNA DE LAS DOS PROPUESTAS.

Se deben entregar el proyecto de Netbeans completo. Para empaquetar un proyecto en Netbeans, utiliza la opción **File - Export Project** de Netbeans: generarás un fichero .zip con el contenido completo del proyecto.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

- **Diseño de la interfaz:** 3,5 puntos.
- **Funcionalidad (dos operandos):** 3,5 puntos.
- **Funcionalidad (mas operandos):** 1,5 puntos.
- **Mejoras no incluidas en las reglas mínimas pero que mejoran los requisitos mínimos:** 1,5 puntos.

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

- Ordenador personal.
- JDK y JRE de Java SE 11 o posterior.
- Entorno de desarrollo NetBeans 11 o posterior.
- JavaFX SDK 11 o posterior.
- SceneBuilder.

Consejos y recomendaciones.

- La interfaz de usuario puede provocar experiencias positivas o negativas para el usuario de una aplicación. Por lo tanto, merece la pena dedicar tiempo al diseño y aspecto de la misma. Por otro lado, otro parte importante es la funcionalidad y usabilidad de la interfaz.
- Diseño primera la interfaz con SceneBuilder para después añadir la funcionalidad.