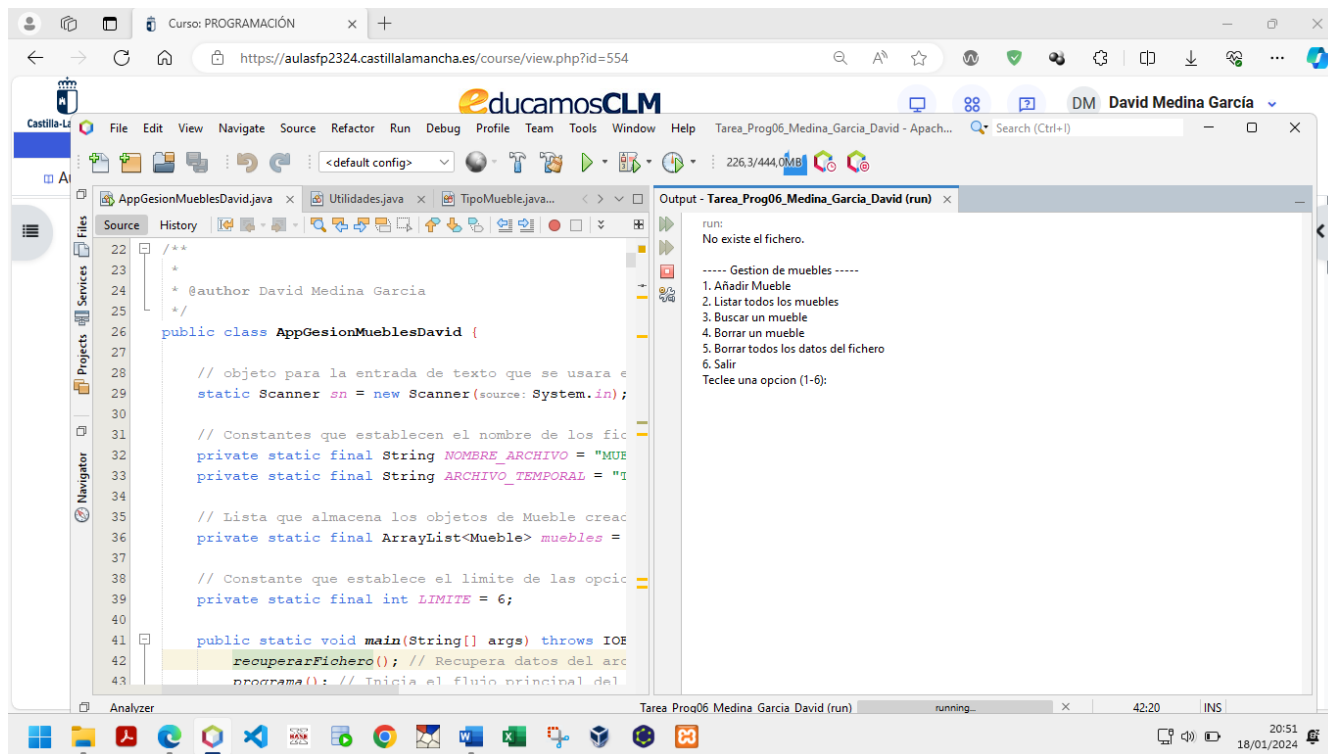
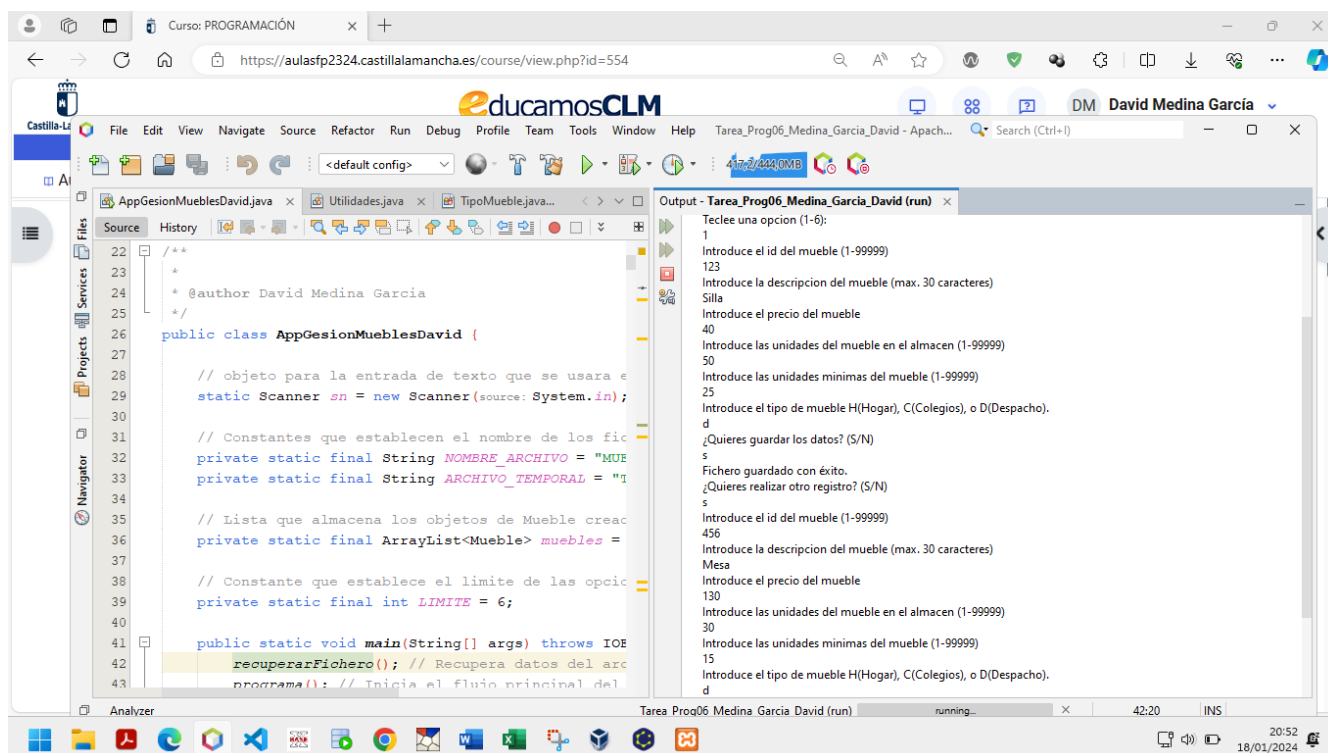


**CICLO : DESARROLLO APLICACIONES WEB-DISTANCIA**  
**MÓDULO : PROGRAMACION**  
**ALUMNO : DAVID MEDINA GARCIA**  
**TAREA : PROG06**

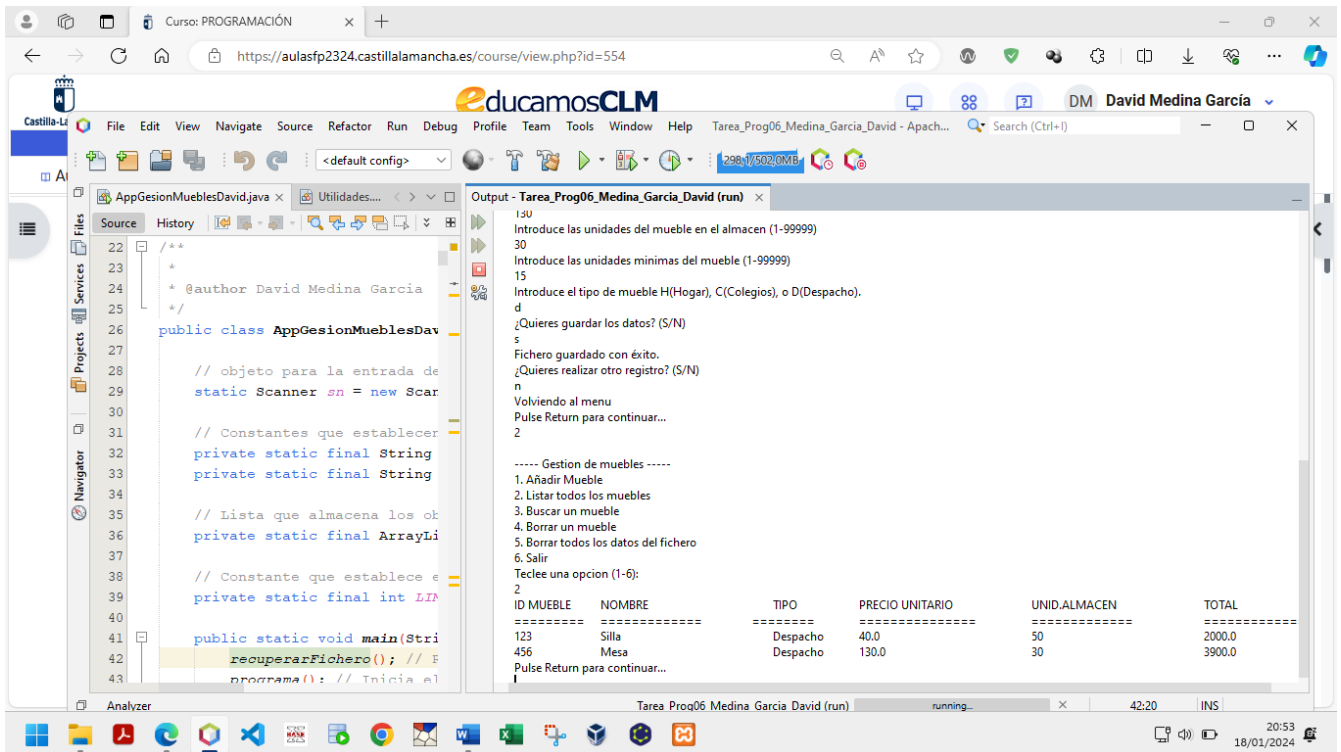
- **Arranque del programa**



- **Añadir Muebles**



## - Listar Muebles



```
22 /**
23  *
24  * @author David Medina Garcia
25  */
26 public class AppGestionMueblesDavid {
27
28     // objeto para la entrada de datos
29     static Scanner sn = new Scanner(System.in);
30
31     // Constantes que establecen los límites de los datos
32     private static final String LIMITE_ID = "1-999999";
33     private static final String LIMITE_PRECIO = "1-999999";
34
35     // Lista que almacena los muebles
36     private static final ArrayList<Mueble> listaMuebles = new ArrayList<>();
37
38     // Constante que establece el tipo de mueble
39     private static final int LIMITE_TIPO = 4;
40
41     public static void main(String[] args) {
42         recuperarFichero(); // Recupera los datos del fichero
43         programa(); // Inicia el programa
44     }
45 }
```

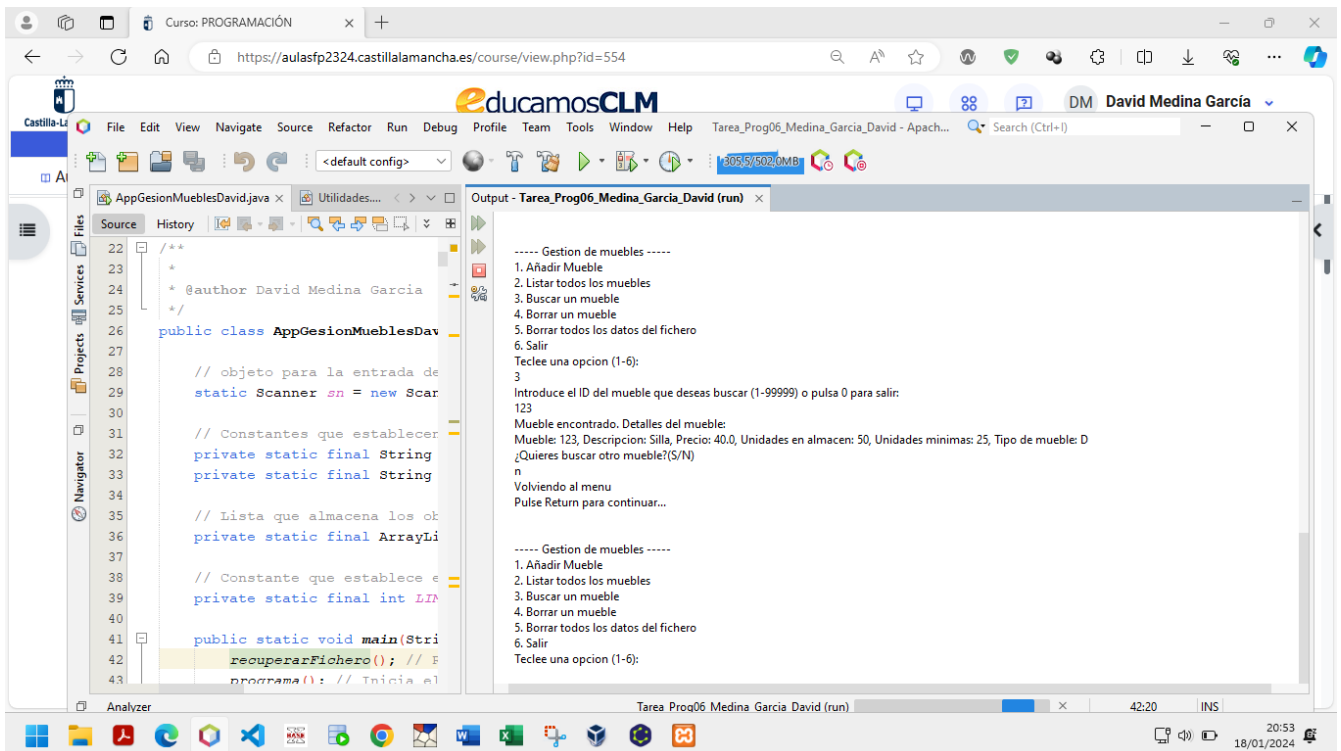
Output - Tarea\_Prog06\_Medina\_Garcia\_David (run)

```
130
Introduce las unidades del mueble en el almacén (1-999999)
30
Introduce las unidades mínimas del mueble (1-999999)
15
Introduce el tipo de mueble H(Hogar), C(Colegios), o D(Despacho).
d
¿Quieres guardar los datos? (S/N)
s
Fichero guardado con éxito.
¿Quieres realizar otro registro? (S/N)
n
Volviendo al menú
Pulse Return para continuar...
2

----- Gestion de muebles -----
1. Añadir Mueble
2. Listar todos los muebles
3. Buscar un mueble
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opción (1-6):
2

ID MUEBLE      NOMBRE      TIPO      PRECIO UNITARIO      UNID.ALMACEN      TOTAL
-----
123           Silla       Despacho   40.0                 50                2000.0
456           Mesa        Despacho   130.0                30                3900.0
Pulse Return para continuar...
```

## - Buscar Mueble



```
22 /**
23  *
24  * @author David Medina Garcia
25  */
26 public class AppGestionMueblesDavid {
27
28     // objeto para la entrada de datos
29     static Scanner sn = new Scanner(System.in);
30
31     // Constantes que establecen los límites de los datos
32     private static final String LIMITE_ID = "1-999999";
33     private static final String LIMITE_PRECIO = "1-999999";
34
35     // Lista que almacena los muebles
36     private static final ArrayList<Mueble> listaMuebles = new ArrayList<>();
37
38     // Constante que establece el tipo de mueble
39     private static final int LIMITE_TIPO = 4;
40
41     public static void main(String[] args) {
42         recuperarFichero(); // Recupera los datos del fichero
43         programa(); // Inicia el programa
44     }
45 }
```

Output - Tarea\_Prog06\_Medina\_Garcia\_David (run)

```
----- Gestion de muebles -----
1. Añadir Mueble
2. Listar todos los muebles
3. Buscar un mueble
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opción (1-6):
3
Introduce el ID del mueble que deseas buscar (1-999999) o pulsa 0 para salir:
123
Mueble encontrado. Detalles del mueble:
Mueble: 123, Descripción: Silla, Precio: 40.0, Unidades en almacén: 50, Unidades mínimas: 25, Tipo de mueble: D
¿Quieres buscar otro mueble?(S/N)
n
Volviendo al menú
Pulse Return para continuar...

----- Gestion de muebles -----
1. Añadir Mueble
2. Listar todos los muebles
3. Buscar un mueble
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opción (1-6):
```

## - Borrar Mueble

The screenshot shows the IDE with the following code in `TipoMueble.java`:

```
403 while (true) {
404     try {
405         Mueble mueble
406         // Si el regi
407         if (mueble.ge
408             oos.write
409         }
410     } catch (EOFExcep
411         break;
412     }
413 }
414 System.out.println("E
415 } catch (IOException | Cl
416 System.out.println(x:
417 }
418 // eliminamos el fichero
419 archivoActual.delete();
420 // Renombramos el fichero
421 ficheroTemporal.renameTo(
422
423 } else if ("n".equalsIgnoreCa
424 // Se va a borrar mueble dato
```

The output window displays the following text:

```
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opcion (1-6):
4
Introduce el ID del mueble que deseas borrar (1-99999) o pulsa 0 para salir:
123
¿Desea eliminar el mueble? (S/N)
s
El mueble 123 fue eliminado.
Introduce el ID del mueble que deseas borrar (1-99999) o pulsa 0 para salir:
0
Volviendo al menu
Pulse Return para continuar...

----- Gestion de muebles -----
1. Añadir Mueble
2. Listar todos los muebles
3. Buscar un mueble
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opcion (1-6):
2
ID MUEBLE    NOMBRE    TIPO    PRECIO UNITARIO    UNID.ALMACEN
=====
456         Mesa          Despacho          1300              30
Pulse Return para continuar...
```

ID MUEBLE	NOMBRE	TIPO	PRECIO UNITARIO	UNID.ALMACEN
456	Mesa	Despacho	1300	30

## - Borrar fichero

The screenshot shows the IDE with the following code in `TipoMueble.java`:

```
404 try {
405     Mueble mueble
406     // Si el regi
407     if (mueble.ge
408         oos.write
409     }
410 } catch (EOFExcep
411     break;
412 }
413 }
414 System.out.println("E
415 } catch (IOException | Cl
416 System.out.println(x:
417 }
418 // eliminamos el fichero
419 archivoActual.delete();
420 // Renombramos el fichero
421 ficheroTemporal.renameTo(
422
423 } else if ("n".equalsIgnoreCa
424 // Se va a borrar mueble dato
```

The output window displays the following text:

```
----- Gestion de muebles -----
1. Añadir Mueble
2. Listar todos los muebles
3. Buscar un mueble
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opcion (1-6):
5
Se va a eliminar el archivo MUEBLES.DAT
¿Quieres continuar?(S/N)
s
El archivo MUEBLES.DAT fue borrado exitosamente.
Pulse Return para continuar...

----- Gestion de muebles -----
1. Añadir Mueble
2. Listar todos los muebles
3. Buscar un mueble
4. Borrar un mueble
5. Borrar todos los datos del fichero
6. Salir
Teclee una opcion (1-6):
2
No existe el fichero.
Pulse Return para continuar...
```

## - Salir

The screenshot shows an IDE window with the following components:

- Browser Tab:** <https://aulasfp2324.castillalamancha.es/course/view.php?id=554>
- IDE Header:** Includes the "educamosCLM" logo and a user profile "David Medina García".
- Source Editor:** Displays Java code for `AppGestionMueblesDavid.java`. The code includes a `try` block for file operations and a `catch` block for `IOException`. The code is as follows:

```
try {
    Mueble mueble
    // Si el regi
    if (mueble.ge
        oos.write
    } catch (EOFExcep
        break;
}

System.out.println("E
} catch (IOException | Cl
System.out.println(x:
}

// eliminamos el fichero
archivoActual.delete();
// Renombramos el fichero
ficheroTemporal.renameTo(

} else if ("n".equalsIgnoreCaseCa
// Se da alta buelo de...
```
- Output Console:** Shows the execution output for "Tarea\_Prog06\_Medina\_Garcia\_David (run)". The output includes:
  - "No existe el fichero. Pulse Return para continuar..."
  - "----- Gestion de muebles -----"
  - A numbered list of options: 1. Añadir Mueble, 2. Listar todos los muebles, 3. Buscar un mueble, 4. Borrar un mueble, 5. Borrar todos los datos del fichero, 6. Salir.
  - Prompts for user input: "Teclee una opcion (1-6):", "¿Estás seguro de que deseas salir del programa? (S/N)", and "n".
  - A second menu and prompts.
  - Final output: "Fin del programa. Hasta luego. BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 18 seconds)"
- Footer:** Shows the status "Finished building Tarea\_Prog06\_Medina\_Garcia\_David (run)." and the time "20:59 18/01/2024".